

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TEKNIK JAHIT
PERCA KELAS X DESAIN KRIYA TEKSTIL SMK NEGERI 2 SEWON**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



oleh

Ria Agustini

NIM 12207249001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MEI 2016**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul: *Pengembangan Multimedia Interaktif Teknik Jahit Perca Kelas X Desain Kriya Tekstil SMK Negeri 2 Sewon* ini telah disetujui oleh pembimbing dan siap untuk diujikan.



Yogyakarta, 16 Mei 2016
Menyetujui
Pembimbing,

Dr. Kasiyan M. Hum.
NIP 19680605 199903 1 002

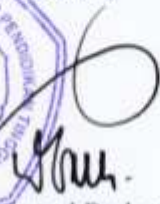
PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul: *Pengembangan Multimedia Interaktif Teknik Jahit Perca Kelas X Desain Kriya Tekstil SMK Negeri 2 Sewon* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 26 Mei 2016 dan dinyatakan lulus.

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Eni Puji Astuti, M.Sn.	Ketua Penguji		26 Mei 2016
Dr. Kasiyan, M. Hum.	Sekretaris Penguji		26 Mei 2016
Drs. Suwarna, M. Pd.	Penguji Utama		26 Mei 2016

Yogyakarta, 26 Mei 2016
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Dr. Widyastuti Purbani, M.A
NIP 19610524 1990012 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ria Agustini

NIM : 12207249001

Program Studi : Pendidikan Kriya

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ini adalah hasil penelitian dan pekerjaan saya sendiri. Karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya kutip sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

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

Yogyakarta, 26 Mei 2016
Penulis,



Ria Agustini

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan lain),”

(Terjemah, QS. Asy-syarah: 5-7)

“Kesuksesan tidak ada yang datang dengan serta merta. Kesuksesan harus melalui proses panjang seumur hidup kita. Perjuangan adalah proses kerja keras, proses penderitaan, proses ketidaknyamanan. Kegagalan bukan hasil akhir, kegagalan adalah suatu proses”.

(Deassy M. Destiani, 2004)

Seorang jenderal China berkata “jika dunia akan diterbitkan, bangsaku lah yang pertama-tama berubah, jika bangsaku akan berubah, kampung halamankulah harus berubah. Jika kampung halamanku akan ditata kembali, keluargakulah pertama-tama yang harus diterbitkan. Jika keluargaku harus dibangkitkan kembali, akulah pertama-pertama harus menjalaninya”.

(A. Purnell Bailey)

“Orang hebat adalah orang yang mampu merubah dan membuat sesuatu menjadi bermanfaat bagi orang lain, bukan orang yang selalu mengeluh akan sesuatu tanpa berbuat apapun”.

(Ria Agustini, 2016)

PERSEMBAHAN

*Tiada suatu pun yang melekat pada manusia
melainkan ia akan kembali pada pemilik-Nya,
Rabbul 'aalamiin...*

.....

*Ulmunya pengetahuan ini saya persembahkan kepada pemberi
pengetahuan, Allah 'azza wa jalla. Dialah sebaik-baik pemberi petunjuk, dan
menjadikan Nabi-Nya sebagai perantara penyampaian Risalah-Nya yang
meliputi alam semesta, sehingga tidak satu binatang melata pun luput dari
pengetahuan-Nya. Dialah yang mengetahui segala sesuatu. Mahasuci Allah
dengan segala firman-Nya.*

*Selanjutnya, tulisan ini saya hadiahkan kepada kedua orangtua saya,
keluarga besar, keluarga kedua saya kos A 30 b, IKMGS 2012, sahabat, dan
adik-adik SMKN 2 Sewon.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat, hidayah, dan anugerah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul: Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Teknik Jahit Perca Kelas X Desain Kriya Tekstil SMKN 2 Sewon.

Laporan Tugas Akhir Skripsi ini disusun sebagai persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan Kriya di Universitas Negeri Yogyakarta. Dalam penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu saya mengucapkan terima kasih kepada Dr. Kasiyan, M. Hum., selaku pembimbing Tugas Akhir Skripsi atas bimbingan yang baik selama penyusunan skripsi ini. Rasa hormat, penghargaan, dan terima kasih yang tulus saya sampaikan kepada beliau yang dengan penuh kesabaran, ketulusan, dan kearifan memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi yang tidak ada hentinya di sela-sela kesibukannya. Selanjutnya tak lupa juga saya berterimakasih kepada

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.A., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dekanat serta staf dan karyawan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah membantu melengkapi keperluan administrasi Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Ibu Dwi Retno Sri Ambarwati, S.Sn, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa atas dukungan dan bantuannya.
4. Bapak Dr. I Ketut Sunarya, M. Sn., selaku Ketua Prodi Pendidikan Kriya atas bantuan serta dukungan dan motivasinya.
5. Bapak Drs. Mardiyatmo, M. Pd., selaku pembimbing akademik atas dukungan, bantuan, dan bimbingannya.
6. Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta dan Pemerintah Kabupaten Bantul yang telah memberikan izin penelitian.

7. Staf dan karyawan administrasi Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang meluangkan waktunya untuk keperluan administrasi penelitian sampai dengan penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Bapak Drs. Pii Kusharbugiadi, M.T., selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 2 Sewon beserta staf jajarannya yang telah membantu selama penelitian berlangsung.
9. Ibu Dra. Imtikhanah, M.Pd dan Ibu Tukirah, S.Pd., selaku guru Teknik Jahit Perca di SMK Negeri 2 Sewon yang telah banyak memberikan dukungan, motivasi serta bantuannya kepada saya.
10. Peserta didik kelas X Desain Kriya Tekstil SMK Negeri 2 Sewon sebagai subjek penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
11. Rasa terima kasih, saya ucapkan kepada Faisal yang telah membantu dalam pembuatan multimedia pembelajaran interaktif ini.
12. Pemerintah Provinsi Sumatera Selatan yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk terus menuntut ilmu di Universitas Negeri Yogyakarta dengan memberikan saya beasiswa.
13. Kedua orang tua saya, baba dan mama yang selalu membimbing, mendukung, dan tidak pernah menuntut apapun dari saya. Terima kasih baba dan mama untuk semuanya.
14. Adik-adik saya Hoirotunnisa, Ahmad Rifai, Bayu Pratama dan Muhammad Faisal, terima kasih sayang untuk semuanya.
15. Sahabat-sahabat seperjuangan di Program Studi Pendidikan Kriya tahun 2012, terimakasih atas perhatian, kerjasama, serta dorongan dan semangat yang diberikan selama kuliah dan penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
16. Keluarga Kedua saya penghuni kos A 30 B Shinta Nur Riftisia, Devi Arin Yulistudenti, Atika Restu Pahlawati, Siti Nur Hasana, Sohifatul Hikma, Nisa, Linda Purnamasari, Aris Tiana Anjali, Pramudiya Ratih Wulandari dan Esti yang selalu mengingatkan untuk istirahat, menemani di saat bosan menulis, mengajak bercanda bersama. Terima kasih keluarga kecilku, terima

kasih untuk semuanya dan semangat untuk teman-teman yang sedang menyusun skripsinya.

17. Sahabat saya Abdul Aziz, Neng Sa'adah, Annisa Mayfadhiah Rizky, Nopi Sri Hardiyanti, Mardiyanti, Edi Susanto, dan Digo Satria yang telah menyemangati, membantu dan mengajari saya dalam pembuatan multimedia pembelajaran interaktif.
18. Ikatan Mahasiswa Guru Sumatera Selatan (IKMGS) yang telah banyak memotivasi saya untuk segera menyelesaikan tugas akhir skripsi saya.
19. Ikatan Mahasiswa Guru Sumatera Selatan (IKMGS) angkatan 2012, sahabat-sahabat seperjuangan saya Fanizar Helmi, M. Najib, Tania Chandra, Bayu Setiawan, Calist Alfarabi, Kemas Atin, Anggun Pebi Pariska, Elia Sasmita, Jezzi, Ega, Ardoyo, Ujang Hartato, Indah Gusrima, dan Indri yang telah memotivasi, menyemangati, menasehati, dan menghibur saya dalam masa-masa kuliah ini sampai akhirnya kita sama-sama menyelesaikan pendidikan S1 dan selanjutnya mengabdikan diri untuk Provinsi Sumatera Selatan.
20. Mbak Anita Wijayaningtyas Utami, S.Sos yang selalu menemani, memberi semangat, dan mengajari saya ketika pembuatan skripsi.
21. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan dan masukan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Yogyakarta, 15 Mei 2016

Penyusun

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
ABSTRAK	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
A. Kajian Teori	11

1. Pengembangan Multimedia Pembelajaran.....	11
a. Media Pembelajaran.....	11
b. Macam-macam Media Pembelajaran.....	14
c. Multimedia Pembelajaran Interaktif	16
d. Tahap Pengembangan Multimedia.....	21
2. Pembelajaran Teknik Jahit Perca	25
3. Proses Pembelajaran.....	26
a. Perencanaan Pembelajaran.....	27
b. Pelaksanaan Pembelajaran	29
c. Evaluasi Pembelajaran	30
4. Respon.....	31
B. Hasil Penelitian yang Relevan	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
A. Pendekatan Penelitian	36
B. Prosedur Pengembangan	37
1. Potensi dan Masalah.....	38
2. Pengumpulan Data	40
3. Desain Produk	40
4. Validasi Desain	42
5. Revisi Desain.....	44
6. Uji Coba Produk.....	45
7. Revisi Produk.....	47
8. Uji Coba Pemakaian.....	47
9. Revisi Produk	47
10. Pemakaian Produk Massal	48
C. Tempat dan Waktu Penelitian	48
1. Tempat Penelitian.....	48
2. Waktu Penelitian	49
D. Subjek Uji Coba	50

E. Teknik Pengumpulan Data.....	50
1. Wawancara.....	50
2. Pengamatan dan Observasi	51
3. Kuesioner atau Angket.....	52
4. Dokumentasi	57
F. Teknik Analisis Data.....	58
1. Data Kualitatif.....	59
2. Data Kuantitatif.....	60
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	 62
A. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Teknik Jahit Perca Kelas X Desain Kriya Tekstil di SMKN 2 Sewon.....	 62
B. Respon terhadap Multimedia Pembelajaran Interaktif Teknik Jahit Perca.....	 108
1. Respon Guru Mata Pelajaran	108
2. Respon Peserta Didik	110
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	 116
A. Simpulan	116
B. Saran.....	121
 DAFTAR PUSTAKA	 123
 LAMPIRAN.....	 126

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Waktu Penelitian	49
Tabel 2 : Kisi-kisi Wawancara dengan Guru.....	51
Tabel 3 : Kisi-kisi Wawancara dengan Peserta Didik	51
Tabel 4 : Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi.....	54
Tabel 5 : Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media	54
Tabel 6 : Kisi-kisi Lembar Uji Coba (Peserta Didik).....	55
Tabel 7 : Kisi-kisi Lembar Respon Guru.....	56
Tabel 8 : Kriteria Skor dengan Skala <i>Likert</i>	60
Tabel 9 : Tabel Desain <i>Story Board</i>	67
Tabel 10 : Instrumen Ahli Media Aspek Tampilan	76
Tabel 11 : Instrumen Ahli Media Aspek Pemograman	76
Tabel 12 : Instrumen Ahli Materi Aspek Pembelajaran	77
Tabel 13 : Instrumen Ahli Materi Aspek Materi/isi	77
Tabel 14 : Lembar Uji Coba Respon Guru	78
Tabel 15 : Lembar Angket Uji coba Peserta Didik.....	89
Tabel 16 : Hasil Penilaian Ahli Materi terhadap Aspek Pembelajaran	81
Tabel 17 : Hasil Penilaian Ahli Materi terhadap Aspek Materi/Isi	82
Tabel 18 : Hasil Penilaian Ahli Media terhadap Aspek Tampilan	85
Tabel 19 : Hasil Penilaian Ahli Media terhadap Aspek Pemograman	86

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Proses Pengembangan Multimedia Pembelajaran.....	24
Gambar 2 : Penelitian dan Pengembangan Menurut Borg <i>and</i> Gall	38
Gambar 3 : Desain <i>Flow Chart</i> Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teknik Jahit Perca	66
Gambar 4 : Pengeditan Foto Menggunakan <i>Picasa 3</i>	72
Gambar 5 : Pengeditan Video Menggunakan <i>Cyberlink Powerdirector</i> ..	73
Gambar 6 : Proses Pembuatan Media Menggunakan <i>Adobe Flash CS 6.</i>	73
Gambar 7 : Stiker dan Sampul CD Media Pembelajaran Interaktif Teknik jahit Perca.....	74
Gambar 8 : Grafik Hasil Validasi Ahli materi	83
Gambar 9 : Grafik Hasil Validasi Ahli Media	87
Gambar 10 : Tahap Pengerjaan Pematangan Kain Sebelum Revisi	89
Gambar 11 : Tahap Pengerjaan Pematangan Kain Setelah Revisi	90
Gambar 12 : Tahap Penyelesaian Karya Teknik Jahit Perca Sebelum Revisi.....	90
Gambar 13 : Tahap Penyelesaian Karya Teknik Jahit Perca Setelah Revisi.....	91
Gambar 14 : Tahap Penyambungan Kain dan Menjahit Sebelum Revisi.....	91
Gambar 15 : Tahap Penyambungan Kain dan Menjahit Setelah Revisi.....	92
Gambar 16 : <i>Furing</i> tidak hanya Menggunakan Kain Fislin Sebelum Revisi.....	92
Gambar 17 : <i>Furing</i> tidak hanya Menggunakan Kain Fislin Setelah Revisi.....	93
Gambar 18 : <i>Title Page</i> Sebelum Revisi	93

Gambar 19	: <i>Title Page</i> Setelah Revisi	94
Gambar 20	: Tata Letak Tombol <i>Back</i> and <i>Next</i> Sebelum Revisi.....	94
Gambar 21	: Tata Letak Tombol <i>Back</i> and <i>Next</i> Setelah Revisi	95
Gambar 22	: Sumber Gambar Sebelum Revisi	95
Gambar 23	: Sumber Gambar Setelah Revisi.....	96
Gambar 24	: Ukuran <i>Font</i> Sebelum Revisi	96
Gambar 25	: Ukuran <i>Font</i> Setelah Revisi	96
Gambar 26	: Waktu <i>Play Video</i> & <i>Icon Speaker</i> Sebelum Revisi.....	97
Gambar 27	: Waktu <i>Play Video</i> & <i>Icon Speaker</i> Setelah Revisi	97
Gambar 28	: Foto Profil Pengembang Sebelum Revisi.....	97
Gambar 29	: Foto Profil Pengembang Setelah Revisi	98
Gambar 30	: Memperkenalkan Media Pembelajaran Interaktif Teknik Jahit Perca pada Peserta Didik	99
Gambar 31	: Peserta Didik Mencoba Media Pembelajaran Interaktif Teknik Jahit Perca	100
Gambar 32	: Peserta Didik Memberikan Penilaian pada Angket.....	100
Gambar 33	: Grafik Hasil Penilaian Peserta Didik Uji Coba Perorangan...	101
Gambar 34	: Urutan Video Sebelum Revisi.....	102
Gambar 35	: Urutan Video Setelah Revisi	103
Gambar 36	: Grafik Hasil Penilaian Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil	104
Gambar 37	: Suasana Kelas pada Saat Uji Coba.....	105
Gambar 38	: Skor yang Diperoleh Peserta Didik pada saat Uji Coba Kelompok Kecil.....	105
Gambar 39	: Tampilan Nilai Sebelum Revisi	106
Gambar 40	: Tampilan Nilai Setelah Revisi.....	107
Gambar 41	: Grafik Hasil Penilaian Peserta Didik Uji Coba Massal.....	108
Gambar 42	: Grafik Hasil Respon Guru Mata Pelajaran Teknik Jahit Perca	109
Gambar 43	: Antusiasme Peserta Didik saat Uji Coba Massal	114

Gambar 44 : Grafik Nilai Rata-rata Validasi Ahli Materi, Ahli Medi, Respon Guru, dan Uji Coba (Peserta Didik) 115

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN	126
Lampiran I	127
Silabus	128
RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)	133
Daftar Nilai MID Semester Kelas X DKT	149
Lampiran II.....	155
Daftar Pertanyaan Wawancara Guru	156
Daftar Pertanyaan Wawancara Peserta Didik	158
Surat Keterangan Validasi Instrumen	159
Surat Keterangan Validasi & Lembar Validasi Ahli Materi	161
Surat Keterangan Validasi & Lembar Validasi Ahli Media	163
Lembar Respon Guru	165
Lembar Uji Coba Peserta Didik	167
Lampiran III	169
<i>Curriculum Vitae</i> Validator Instrumen	170
<i>Curriculum Vitae</i> Ahli Materi	171
<i>Curriculum Vitae</i> Ahli Media	172
<i>Curriculum Vitae</i> Guru Mata Pelajaran Teknik Jahit Perca.....	173
Lampiran IV	175
Hasil Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Teknik Jahit Perca	176
Hasil Analisis Data Uji Coba Produk “Multimedia Pembelajaran Interaktif Teknik Jahit Perca Kelas X Desain Kriya Tekstil SMK Negeri 2 Sewon”	254
Dokumentasi Penyerahan Produk “Multimedia Pembelajaran Interaktif Teknik Jahit Perca Kelas X Desain Kriya Tekstil SMK Negeri 2	

Sewon”	251
Sarana Pendukung Produk “Multimedia Pembelajaran Interaktif Teknik Jahit Perca Kelas X Desain Kriya Tekstil SMK Negeri 2 Sewon”	252
Lampiran V	254
Surat Permohonan Izin Penelitian dari Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Universitas Negeri Yogyakarta Fakultas Bahasa dan Seni	255
Surat Keterangan/Perizinan dari Pemerintah Daerah DIY	256
Surat Keterangan/Izin dari Pemerintah Kabupaten Bantul, Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.....	257
Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian di SMK Negeri 2 Sewon	258
Surat Keterangan Sudah Diwawancarai	259
Surat Pernyataan akan Menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif oleh Guru	261

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
TEKNIK JAHIT PERCA KELAS X DESAIN KRIYA TEKSTIL SMK
NEGERI 2 SEWON**

**Oleh Ria Agustini
NIM 12207249001**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca untuk kelas X Desain Kriya Tekstil SMK, dan 2) mengetahui respon guru mata pelajaran teknik jahit perca serta peserta didik terhadap multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca tersebut.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* yang mengacu pada prosedur pengembangan Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2015:409). Penelitian ini meliputi 10 tahap, yaitu: 1) observasi dan menemukan potensi masalah, 2) pengumpulan data, 3) pengembangan produk awal, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi, dan 10) produksi masal. Uji coba dilaksanakan setelah melalui uji validitas oleh ahli media dan ahli materi. Uji coba dilaksanakan di SMK N 2 Sewon dengan melibatkan 51 siswa kelas X. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, pengamatan atau observasi, angket, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data dengan cara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif digunakan untuk pengembangan produk multimedia pembelajaran teknik jahit perca ini dan kualitatif untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca kelas X desain kriya tekstil.

Hasil penelitian adalah sebagai berikut: 1) menghasilkan multimedia pembelajaran teknik jahit perca yang menggunakan *software Adobe Flash CS6*, dengan hasil rerata validasi ahli materi sebesar 91% masuk pada kategori sangat layak, validasi ahli media dengan rerata skor 81% masuk pada kategori sangat layak; 2) respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif tersebut masuk dalam kategori sangat baik dengan hasil rerata 86.75%. Menurut peserta didik dengan multimedia pembelajaran interaktif tersebut mereka lebih memahami materi teknik jahit perca karena dilengkapi video langkah kerja pembuatan karya teknik jahit perca, di samping mudah digunakan serta memberikan ilmu pengetahuan mengenai teknik jahit perca, contoh karya yang ditampilkan pada multimedia pembelajaran teknik jahit perca tersebut dapat memotivasi peserta didik untuk lebih berkarya lebih kreatif lagi.

Kata kunci: pengembangan, multimedia pembelajaran interaktif, *Adobe Flash CS6*.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan penyampaian pengetahuan, nilai, dan kecakapan oleh pendidik kepada didik. Sebutan pengetahuan, nilai, dan kecakapan merupakan terjemahan dari *knowledge, value, and skills*. Menurut Amirin (2013:2) kegiatan didik-mendidik serupa itu dalam istilah lain dapat disebut sebagai kegiatan atau proses mendidik. Jadi, pendidikan merupakan kegiatan atau proses mendidik. Dasar pendidikan ialah pijakan bagi pendidikan sebagai tempat untuk mengembangkan manusia, berdasarkan pada landasan pemikiran tertentu.

Pengaruh pendidikan terhadap perkembangan dan kemajuan suatu bangsa sangatlah besar. Astuti (2012:1) menjelaskan bahwa pendidikan adalah sarana dan wahana yang strategis di dalam perkembangan sumber daya manusia. Oleh sebab itu pendidikan memerlukan rasa simpati dan bantuan oleh orang-orang yang ahli di bidangnya untuk lebih berusaha mengelola pendidikan dan mengembangkan pendidikan dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa dengan mengoptimalkan sumber daya pendidikan yang tersedia. Siswoyo (2011:24) menyatakan bahwa tujuan umum pendidikan ialah menyiapkan diri seseorang agar menjadi manusia secara utuh, sehingga ia dapat menunaikan tugas hidupnya secara baik serta dapat hidup wajar sebagai manusia. Dalam memberi bekal atau pegangan bagi seseorang tersebut, supaya tujuan tersebut dapat berjalan lancar lembaga pendidikan dan dalam hal ini sekolah perlu melakukan beberapa

perbaikan, yang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik. Seperti halnya kebutuhan yang diperlukan oleh peserta didik di sekolah kejuruan kriya tekstil dalam proses belajar mengajar.

Pengetahuan mengenai tekstil perlu dikuasai oleh siswa SMK jurusan desain kriya tekstil sebagai landasan pengetahuan dalam mempelajari berbagai keterampilan kerajinan tekstil. Karena jika dilihat saat ini industri tekstil telah mengalami perkembangan dan kemajuan secara pesat dan permintaan masyarakat mulai meningkat pada produk kriya tekstil. Dalam upaya memenuhi permintaan pasar untuk kerajinan tekstil tersebut, salah satunya ialah dalam bidang pendidikan. Dunia pendidikan perlu mengadakan inovasi atau pembaharuan dalam berbagai bidang termasuk dalam strategi pelaksanaannya. Keberhasilan pendidikan sangat tergantung pada unsur manusia dan unsur yang paling menentukan keberhasilan adalah guru atau pendidik, karena guru atau pendidik harus dapat memotivasi dan menyampaikan materi-materi yang lebih menarik.

Dalam mengembangkan kualitas di bidang pendidikan, suatu hal yang perlu dilaksanakan ialah mengambil langkah-langkah di bidang pendidikan yaitu antara lain dengan mengembangkan proses belajar mengajar. Salah satu komponen untuk memajukan proses belajar mengajar ialah dengan media instruksional. Menurut Arsyad (2011:35) media instruksional adalah setiap alat, baik *hardware* maupun *software* yang dipergunakan sebagai media komunikasi dan yang tujuannya untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar serta merupakan suatu sistem pencapaian materi pelajaran yang berbasis mikroprosesor

yang fungsinya sebagai pusat untuk memproses data di dalam sistem komputer. serta pembelajarannya dirancang dan diprogram ke dalam sistem tersebut.

Widodo, Chomsin, dan Jasmadi (2008:32) menyebutkan kedudukan media pembelajaran cukup penting dalam proses belajar-mengajar karena media akan dapat digunakan untuk mendukung aktivitas instruksional, antara lain media dapat meningkatkan perhatian peserta didik pada *content*/isi yang sedang diberikan sehingga pengalaman/kesan/memori akan lebih banyak. Daryanto (2013:7) juga menjelaskan bahwa posisi media pembelajaran cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi serta proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan dapat berlangsung secara optimal. Media membantu peserta didik mengingat kembali apa yang telah dipelajari sebelumnya. Media dapat menghadirkan *new content*/pengetahuan baru dari sebuah media pembelajaran, yang dapat berupa (video, film, gambar, dan lain-lain).

Media pembelajaran dikelompokkan menjadi berbagai macam jenis seperti media cetak, *audio*, *visual*, *audio visual*, dan juga multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan penggabungan beberapa bentuk media ke dalam suatu program komputer. Menurut Rosyada (2013:152) multimedia interaktif merupakan media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, penggunaan multimedia interaktif cocok untuk mengajarkan suatu proses atau tahapan. Media interaktif dapat memvisualisasikan proses atau tahapan pembuatan pembelajaran tertentu, serta dapat membantu peserta didik untuk mempelajari materi

pembelajaran secara mandiri serta dapat dikontrol sesuai dengan keinginan penggunanya. Salah satu media interaktif ialah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6*. Pada multimedia interaktif ini peserta didik dapat mempelajari materi pembelajaran sesuai dengan keinginan serta kemampuan peserta didik, guru di sini bertindak sebagai fasilitator sebagaimana fungsi guru dalam PP RI No.74 tahun 2008 tentang guru, bahwa tugas utama guru ialah membantu dan memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Daryanto (2013:52) menyebutkan bahwa multimedia interaktif juga dapat menghemat waktu pembelajaran, terutama dalam penyampaian materi. Namun di zaman yang serba modern ini masih banyak guru yang belum menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar, salah satunya pembelajaran teknik jahit perca di SMK Negeri 2 Sewon. Pembelajaran teknik jahit perca terdiri atas 5 keteknikan, yaitu: teknik jahit perca pola geometris, pola acak atau tak beraturan, teknik tumpang tindih, teknik jiplakan pola, dan teknik jahit jelujur. Dalam penerapannya di sekolah, guru diwajibkan untuk menjelaskan 5 keteknikan tersebut kepada peserta didik.

SMK Negeri 2 Sewon merupakan sekolah menengah kejuruan yang berada di Jalan Parangtritis Km.7 Sewon, Bantul. SMK Negeri 2 Sewon merupakan salah satu sekolah yang terletak di Kecamatan Sewon, Bantul. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Imtikhanah, guru teknik jahit perca kelas X desain kriya tekstil SMK Negeri 2 Sewon (September 2015), dalam pembelajaran teknik jahit perca untuk kelas X terdapat berbagai macam materi pokok yang diajarkan, di antaranya: pengertian jahit perca, jenis-jenis jahit perca,

alat dan bahan jahit perca, contoh produk jahit perca, langkah pembuatan teknik jahit perca, dan gangguan saat menjahit menggunakan mesin jahit. Pada proses kegiatan pembelajaran teknik jahit perca media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar merupakan suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri keberadaannya. Keberadaan media sangat membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Guru menyadari bahwa tanpa adanya bantuan media maka bahan ajar sulit untuk dipahami oleh peserta didik, karena guru tidak bisa mendampingi peserta didik secara *intensif* di kelas pada proses pembelajaran teknik jahit perca.

Seiring dengan kemajuan teknologi, pendidikan perlu menerapkan media berbasis komputer sebagai pendukung media konvensional yang sering digunakan oleh guru. Guru diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer yang dapat mendukung media konvensional yang ada. Namun keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer. Padahal pemanfaatan komputer yang merupakan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Sarana dan prasarana di SMK Negeri 2 Sewon juga mendukung untuk melakukan proses belajar menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Guru sebagai fasilitator dibantu oleh petugas laboratorium komputer cukup berkompeten dalam mengoperasikan komputer sehingga dapat memfasilitasi peserta didik dengan baik ketika peserta didik mengalami kesulitan dalam menjalankan *software*/produk yang digunakan,

maupun kesulitan teknis yang berkaitan dengan perangkat keras/*hardware* komputer pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti saat melakukan kegiatan praktek pengalaman lapangan (September 2015) didapatkan bahwa guru memang belum mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia dalam proses kegiatan pembelajarannya. Pada pembelajaran teknik jahit perca guru menjelaskan terlebih dahulu pengertian jahit perca, dan setelah itu guru menyajikan beberapa contoh hasil karya teknik jahit perca untuk diamati. Kemudian guru dan peserta didik secara bersama-sama mendeskripsikan teknik jahit perca apa yang diterapkan pada karya tersebut, dan dilanjutkan dengan guru menjelaskan secara singkat proses pembuatan teknik jahit perca. Contoh hasil karya teknik jahit perca yang diamati peserta didik sebagai media kurang bervariasi karena pola dari aplikasi teknik yang diterapkan pada contoh karya tersebut relatif senada dan kurang bervariasi. Untuk itu diperlukan media pendukung yang berisikan materi yang dapat melengkapi media yang sudah ada, serta media yang dapat memvisualisasikan langkah-langkah atau proses dalam membuat produk/karya jahit perca dalam teknik jahit perca menjadi lebih mudah dipahami dan menyediakan latihan serta simulasi guna melatih dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Selanjutnya hasil wawancara dengan peserta didik kelas XI SMK Negeri 2 Sewon (September 2015), didapatkan informasi bahwa dalam proses pembelajaran sebagian siswa sulit untuk fokus dan mengerti terhadap cara mengaplikasikan semua jenis-jenis teknik jahit perca ke dalam sebuah karya dan

beberapa siswa beranggapan bahwa kegiatan menjahit merupakan pelajaran yang sulit dan menyebalkan. Sementara itu, kemampuan memahami materi teknik jahit perca siswa program studi kriya tekstil kelas XI SMK Negeri 2 Sewon masih kurang, dilihat dari hasil karya siswa serta pengaplikasian teknik-teknik jahit perca ke dalam sebuah karya.

Berdasarkan hasil data dokumentasi yang di dapatkan peneliti pada saat observasi yang dilaksanakan pada (September 2015), terlihat bahwa nilai beberapa peserta didik masih rendah yaitu di antara 50 s/d 74, untuk memperbaiki nilai tersebut guru perlu mengadakan kegiatan remedial kepada peserta didik yang nilainya masih belum mencapai KKM. Melihat permasalahan siswa dalam pembelajaran desain kriya tekstil teknik jahit perca yang demikian, maka perlu adanya media pembelajaran yang dapat memfasilitasi pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran teknik jahit perca, yaitu membuat desain kriya tekstil dengan teknik jahit perca. Pada proses kegiatan pembelajaran teknik jahit perca, faktor media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar merupakan suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri keberadaannya. Keberadaan media sangat membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, sangat perlu dikembangkan media pembelajaran interaktif yang menarik, efisien waktu, serta mudah digunakan sebagai suplemen pendukung dalam pembelajaran teknik jahit perca, terutama dapat melengkapi media yang sudah ada. Peneliti melakukan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash*

CS6 pada materi teknik jahit perca untuk kelas X SMK desain kriya tekstil. Multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6 Professional* pada materi teknik jahit perca untuk kelas X ini diharapkan mampu menjadi alat bantu guru dalam menyampaikan materi dan mendukung peserta didik untuk belajar secara mandiri maupun kelompok baik di sekolah atau di rumah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif yang efektif dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran desain kriya tekstil teknik jahit perca bagi peserta didik kelas X di SMK Negeri 2 Sewon?
2. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap multimedia pembelajaran interaktif desain kriya tekstil teknik jahit perca kelas X di SMK Negeri 2 Sewon?

C. Tujuan Penelitian

Setelah mengetahui rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan produk multimedia pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam mempelajari teknik jahit perca bagi peserta didik kelas X jurusan kriya tekstil di SMK Negeri 2 Sewon.
2. Mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca kelas X jurusan kriya tekstil di SMK Negeri 2 Sewon.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terdiri atas dua bagian teoretis dan praktis.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis harapannya hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangsi terhadap dunia pendidikan khususnya dalam pengembangan multimedia pembelajaran sehingga dapat berkembang lebih baik lagi. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan referensi pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran oleh guru sehingga dapat menambah pengetahuan bagi peserta didik dalam mempelajari teknik jahit perca. Hasil penelitian ini juga harapannya dapat dijadikan pengembangan pengetahuan.

2. Manfaat Praktis

Bagi guru teknik jahit perca di SMK Negeri 2 Sewon hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran desain kriya tekstil teknik jahit perca dan menjadi masukan untuk lebih inovatif dan kreatif dalam

menggunakan media pembelajaran, sehingga dapat membuat pembelajaran teknik jahit perca menjadi lebih menyenangkan. Harapannya dengan multimedia pembelajaran interaktif ini peserta didik dapat belajar secara mandiri karena dalam multimedia pembelajaran interaktif ini terdapat petunjuk-petunjuk yang dapat mengarahkan peserta didik untuk mempelajari materi yang diinginkan sehingga dapat pula menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar teknik jahit perca.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengembangan Multimedia Pembelajaran

a. Media Pembelajaran

Media merupakan alat komunikasi seorang pendidik agar dalam proses belajar mengajar lebih efektif. Arsyad (2004:3) menyebutkan bahwa kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah dapat diartikan ‘tengah’, ‘pengantar’ atau ‘perantara’. Dalam bahasa arab *wasaa'il* yang berarti media adalah perantara.

Gagne dan Briggs (Arsyad, 2004:4) juga menyebutkan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, video camera, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media dapat disebut juga bagian dari sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk lebih giat belajar.

Menurut Sadiman (2003:19) media atau bahan merupakan komponen atau bagian intruksional di samping pesan, orang, teknik latar dan peralatan. Media atau bahan dapat disebut juga perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan. Sedangkan perangkat keras (*hardware*) sendiri merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan, tetapi lebih sebagai alat penyalur pesan dari pemberi pesan pendidik ke peserta didik. Media tidak hanya digunakan oleh pendidik tetapi lebih penting lagi dapat pula digunakan oleh peserta didik.

Menurut Sadiman (2003:13) media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan serta dapat membantu mengatasi hambatan-hambatan yang sering terjadi pada proses pembelajaran. Perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indera, cacat tubuh atau hambatan jarak geografis, jarak waktu dan lain-lain dapat dibantu diatasi dengan pemanfaatan media pembelajaran.

Menurut Arsyad (2011:4-5) media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, video camera, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

Menurut Arsyad (2003:6-7) media pembelajaran merupakan alat bantu pada proses belajar baik dalam maupun di luar kelas, media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual dan audio.

Menurut Hamalik (1983:23) media pembelajaran merupakan alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Di sisi lain Sanaky (2013:3) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang berfungsi serta dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dalam mempertinggi efektifitas dan efisiensi untuk mencapai tujuan pembelajaran, interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan uraian di atas mengenai defenisi media pembelajaran maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang dapat membantu peserta didik dalam proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas, guna mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pada pembelajaran teknik jahit perca media pembelajaran sangat diperlukan dalam memotivasi peserta didik untuk menentukan desain yang tepat untuk dapat diterapkan pada karya sesuai dengan teknik yang dipilih. Bukan hanya mengimitasi atau menstilisasi bentuk-bentuk desain yang telah ada, tetapi juga dapat menemukan dan membuat desain yang baru, hal tersebut merupakan salah satu kemampuan berpikir kreatif yang tinggi. Semua itu harus didasarkan pada motivasi kreatif, baik dari dalam diri maupun dari lingkungan sekitar.

b. Macam-macam Media Pembelajaran

Menurut Hamalik (1983:50) media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis, di antaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Bahan-bahan cetakan atau bacaan (*suple-mentary materials*). Bahan bacaan tersebut di antaranya; buku, komik, koran, majalah, bulletin, folder, periodikal (berkala), pamflet, dan lain-lain.
- 2) Alat-alat audio-visual, alat-alat yang tergolong ke dalam kategori ini, terdiri dari media pembelajaran tanpa proyeksi, tiga dimensi, media yang menggunakan teknik atau masinal.
- 3) Sumber-sumber masyarakat, berupa objek-objek, peninggalan sejarah, dokumentasi, bahan-bahan, dan masalah-masalah.
- 4) Kumpulan benda-benda (*material collections*), berupa benda-benda atau barang-barang yang di bawah dari masyarakat ke sekolah untuk dipelajari.
- 5) Contoh-contoh kelakuan yang dicontohkan oleh pendidik, meliputi semua contoh kelakuan yang dipertunjukkan oleh pendidik pada saat mengajar.

Menurut Sadiman (2003:28-74) jenis-jenis media pembelajaran yang lazim digunakan dalam kegiatan belajar mengajar:

- 1) Media grafis termasuk dalam media visual, banyak jenis media grafis di antaranya (gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/*chart*, grafik/*graphs*, kartun, poster, peta dan globe, papan flanel/*flannel board*, papan buletin/*bulletin board*).

- 2) Media audio, media audio berkaitan dengan indera pendengaran di antaranya; radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam dan laboratorium/ruang praktek siswa.
- 3) Media proyeksi diam (*still projected medium*), mempunyai persamaan dengan media grafis jika pada media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan pada media proyeksi, pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor sehingga dapat dilihat oleh sasaran. Beberapa jenis media proyeksi di antaranya: film bingkai/*slide*, film rangkai (*film strip*), *overhead proyektor*, *proyektor opaque*, *tachitoscope*, *microprojection* dengan *microfilm*.

Menurut Arsyad (2011:29) berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Berdasarkan uraian di atas mengenai jenis-jenis media pembelajaran maka dapat ditarik kesimpulan bahwa jenis-jenis media pembelajaran di antaranya adalah media pembelajaran visual, audio, audio visual, peninggalan sejarah, dokumentasi, grafis dan proyeksi. Jenis-jenis media pembelajaran tersebut digunakan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan pendidik.

c. Multimedia Pembelajaran Interaktif

Menurut Darmawan (2013:53) multimedia merupakan upaya pemanfaatan komputer dalam membuat serta menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) serta menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pengguna melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi serta berkomunikasi baik dalam konteks *face to face*, *offline context*, maupun *online context*.

Menurut Agnew (1996:6) *A multimedia project, in general, consists of a collection of computer screens containing some or all of text, graphic, images, audio, and video, along with buttons that the user can select with a mouse!* Multimedia secara umum terdiri dari kumpulan layar komputer yang berisi beberapa teks, grafik, gambar, audio, dan video. Bersama dengan tombol yang pengguna dapat memilih dengan *mouse*.

Menurut Munir (2013:110) multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (*vektor atau bitmap*), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan dalam menyampaikan pesan kepada publik. Sedangkan interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Jadi multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh *desainer* supaya tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan serta memiliki interaktivitas kepada penggunanya.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia merupakan suatu media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan komputer dengan cara menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) ke dalam suatu program serta menggabungkan *link* dan *tool* yang dapat digunakan untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Berdasarkan uraian di atas mengenai definisi multimedia interaktif maka dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia pembelajaran interaktif adalah suatu media pembelajaran yang dibuat menggunakan komputer yang bertujuan untuk mengaktifkan peserta didik dalam belajar serta memotivasi mereka dengan memberikan tampilan teks, gambar, video, sound, dan animasi yang membuat mereka tertarik untuk belajar.

Munir (2013:35) menjelaskan bahwa menggunakan multimedia dalam sistem belajar mengajar dapat memungkinkan peserta didik untuk berpikir kritis, menjadi pemecah masalah, lebih cenderung untuk mencari informasi, serta lebih termotivasi dalam proses belajar.

Suatu sistem komputer yang dalam menyampaikan pembelajaran secara langsung kepada peserta didik dengan cara berinteraksi pada materi pembelajaran dalam mata pelajaran tertentu, yang diprogram ke dalam suatu sistem komputer merupakan pembelajaran dengan menggunakan komputer. Menurut Abdulhak (2013:233) hal tersebutlah yang disebut pengajaran dengan bantuan komputer atau lebih dikenal sebagai *Computer Based Instruction (CBI)* yang merupakan istilah umum dalam segala kegiatan belajar yang menggunakan komputer.

Terdapat 4 (empat) model strategi pembelajaran dalam *computer based instruction (CBI)* menurut Abdulkhak (2013:235-240) yaitu:

1) Model *Drills*

Model *drills* merupakan strategi pembelajaran yang tujuannya ialah memberikan pengalaman belajar peserta didik yang lebih konkret dengan menyediakan latihan-latihan soal yang digunakan dalam menguji penampilan peserta didik melalui kecepatan menyelesaikan soal-soal latihan yang terdapat dalam program media pembelajaran.

2) Model Tutorial

Model tutorial merupakan program pembelajaran di mana mata pelajaran/materi pembelajaran disajikan dalam unit-unit kecil, dan kemudian di susul dengan pertanyaan. Tutorial secara definisi ialah pelajaran khusus dengan instruktur yang berkualifikasi, penggunaan mikrokomputer dalam tutorial secara khusus telah tercukupi.

3) Model Simulasi

Model simulasi merupakan strategi pembelajaran yang tujuannya ialah memberikan pengalaman belajar peserta didik yang lebih konkret dengan cara menciptakan *duflicate* bentuk pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya.

4) Model *Games*

Model *games* (permainan) sebagaimana Criswell (dalam Abdulhak, 2013:240) menyebutkan bahwa *instrutional games* merupakan tipe pembelajaran yang didesain seolah peserta didik mengikuti permainan yang disajikan melalui simulasi-simulasi tertentu yang diperlukan sehingga peserta didik mampu menerapkan semua pengalaman belajarnya dalam menyelesaikan masalah yang di hadapinya.

Terdapat beberapa kriteria dalam menilai keefektifan sebuah media menurut Sadiman (2005:182-187) bahwa kegiatan evaluasi dalam program pengembangan media pembelajaran akan dititikberatkan pada kegiatan evaluasi formatif. Adanya komponen evaluasi formatif dalam proses pengembangan media pembelajaran, membedakan prosedur empiris ini dari pendekatan filosofis dan teoritis. Efektivitas dan efesiensi media yang dikembangkan tidak hanya bersifat teoritis, tetapi benar-benar telah dibuktikan dilapangan.

Menurut Sadiman (2005:183-190) terdapat tiga tahapan dalam evaluasi formatif, yaitu evaluasi satu lawan satu (*one to one*), evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*), dan evaluasi lapangan (*field evaluation*).

1) **Evaluasi Satu Lawan Satu**

Pada tahap ini pilihlah dua siswa atau lebih yang dapat mewakili populasi target dari media yang dibuat. Sajikan media tersebut kepada mereka secara individual. Media yang didesain untuk belajar mandiri, biarkan siswa mempelajarinya. Kedua orang atau lebih tersebut, hendaknya satu orang dari

populasi target yang kemampuan umumnya sedikit di bawah rata-rata, satu lagi di atas rata-rata dan sisanya sejajar/sama.

Beberapa informasi yang dapat diperoleh melalui kegiatan ini ialah kesalahan pemilihan kata atau uraian-uraian yang tak jelas, kesalahan dalam memilih lambang-lambang visual, kurangnya contoh, terlalu banyak atau sedikitnya materi, urutan penyajian yang keliru, pertanyaan atau petunjuk kurang jelas, tujuan tak sesuai dengan materi, dan sebagainya.

2) Evaluasi Kelompok Kecil

Pada tahap ini, media perlu diuji cobakan kepada 10-20 orang siswa yang dapat mewakili populasi target. Mengapa harus dalam jumlah tersebut? Hal tersebut disebabkan jika kurang dari sepuluh data yang diperoleh kurang dapat menggambarkan populasi target. Sebaliknya, jika lebih dari dua puluh data atau informasi yang diperoleh melebihi yang diperlukan. Akibatnya kurang bermanfaat untuk dianalisis dalam evaluasi kelompok kecil. Siswa yang dipilih dalam kegiatan ini hendaknya mencerminkan karakteristik populasi. Sampel tersebut terdiri dari siswa-siswa yang kurang pandai, sedang, dan pandai, laki-laki dan perempuan: berbagai usia dan latar belakang.

3) Evaluasi Lapangan

Evaluasi lapangan atau *field evaluation* adalah tahap akhir dari evaluasi formatif yang perlu dilakukan. Usahakan memperoleh situasi yang semirip mungkin dengan situasi sebenarnya. Setelah melalui dua tahap evaluasi di atas tentulah media yang dibuat sudah mendekati kesempurnaan, namun masih harus

dibuktikan. Melalui evaluasi lapangan inilah, kebermanfaatan media yang dibuat itu diuji. Pilih sekitar tiga puluh orang siswa dengan berbagai karakteristik (tingkat kepandaian, kelas, latar belakang, jenis kelamin, usia, kemajuan belajar, dan sebagainya).

Dengan ketiga tahap evaluasi tersebut dapatlah dipastikan kebenaran efektivitas dan efisiensi media yang dikembangkan.

d. Tahapan Pengembangan Multimedia

Menurut Darmawan (2013:59-62) prosedur teknis dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut:

1) Analisis Kebutuhan

Efektifitas suatu program bergantung pada sejauh mana program tersebut sesuai dengan kebutuhan kurikulum, lembaga pendidikan, atau kebutuhan peserta didik serta apakah sesuai dengan spesifikasi keilmuan dan ketepatan metodologi pembelajaran dengan substansi materi dan kompetensi yang diharapkan atau tidak.

Menurut Sadiman (2005:100) dalam proses belajar mengajar yang dimaksud dengan kebutuhan adalah kesenjangan antara kemampuan, keterampilan, dan sikap siswa yang kita inginkan dengan kemampuan yang mereka miliki. Dalam membuat program media harapannya ialah program tersebut dapat digunakan atau dimanfaatkan oleh siswa. Program tersebut hanya akan digunakan jika program tersebut diperlukan bagi siswa tersebut.

Sadiman (2005:103) menerangkan bahwa sebagai perancang program media seseorang harus dapat mengetahui pengetahuan atau keterampilan awal siswa, yang di maksud dengan pengetahuan/keterampilan yang telah dimiliki siswa sebelum ia mengikuti menggunakan media pembelajaran. Suatu program media akan dianggap terlalu mudah bagi siswa jika siswa tersebut telah memiliki sebagian besar pengetahuan/keterampilan yang disajikan oleh program media tersebut. Sebaliknya suatu program akan dianggap terlalu sulit bagi siswa jika siswa belum memiliki pengetahuan/keterampilan sebelum menggunakan media tersebut. Pengetahuan prasyarat adalah pengetahuan/keterampilan yang harus telah dimiliki siswa sebelum menggunakan media.

Sebelum suatu program media pembelajaran dibuat diharuskan meneliti terlebih dahulu pengetahuan awal maupun pengetahuan prasyarat yang dimiliki siswa yang menjadi sasaran program/media pembelajaran tersebut, agar media pembelajaran yang dibuat dapat digunakan dan bermanfaat bagi siswa tersebut.

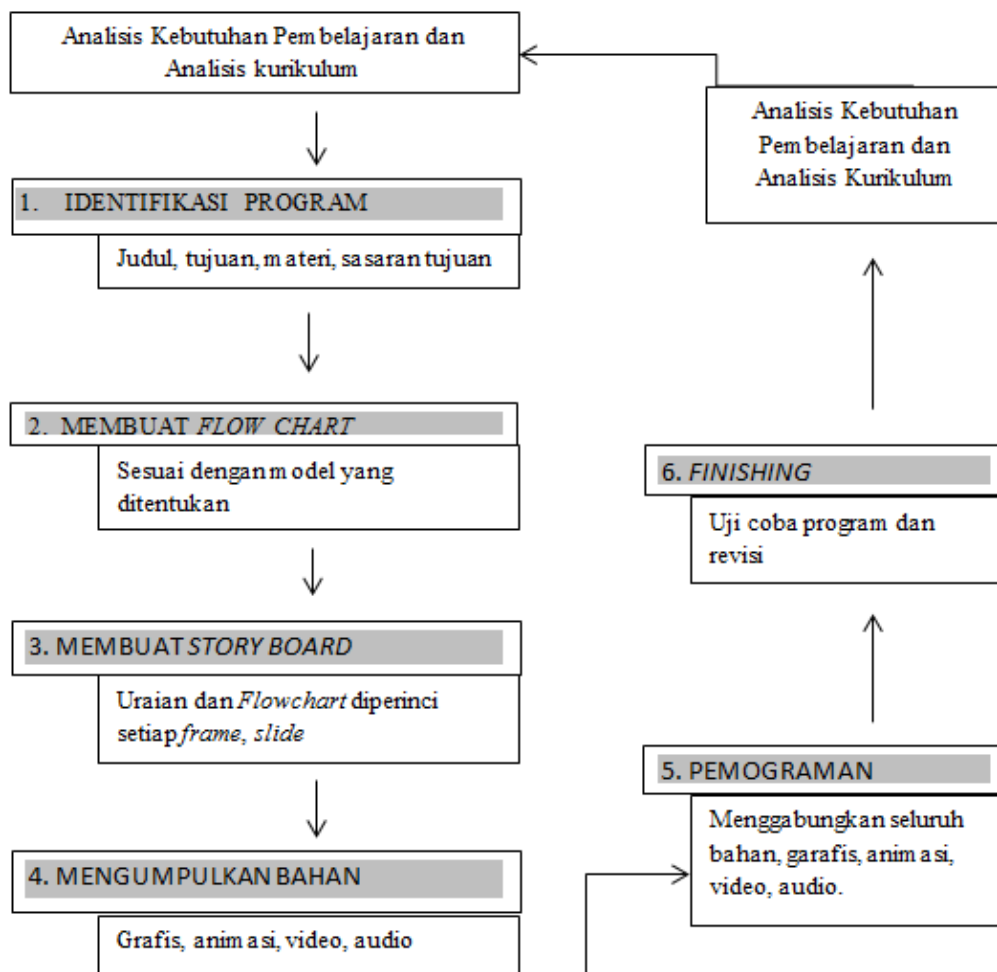
2) Identifikasi Materi

Materi yang dirancang diidentifikasi terlebih dahulu berdasarkan kurikulum terutama mencakup skop/keluasan materi dan urutan materi. Identifikasi ini mencakup: tujuan pembelajaran umum dan khusus, pokok materi, pokok bahasan dan sub pokok bahasan, sasaran dan waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran.

3) Menentukan Model Pembelajaran

Berdasarkan analisis karakteristik materi dan tujuan serta identifikasi materi, tahapan selanjutnya ialah menentukan model CBI yang akan digunakan. Jika peserta didik ingin berlatih menyelesaikan soal-soal latihan sebagai bagian dari penugasan materi pembelajaran, maka gunakan model *drill and practice*, menurut Munir (2013:60) model *drill and practice* ini melatih peserta didik supaya terampil dalam menerapkan konsep, pengetahuan, aturan (*rules*) atau prosedur yang dipelajari. Jika materi yang disajikan secara lebih lengkap melalui program dan diharapkan peserta didik menyelesaikan tahapan materi secara tuntas, maka sebaiknya menggunakan model tutorial, menurut Munir (2013:61) interaksi pembelajaran berbentuk tutorial ialah pengetahuan dan informasi dikomunikasikan atau disajikan dalam bentuk unit-unit kecil disertai dengan pertanyaan-pertanyaan. Pola pembelajaran pada interaksi berbentuk tutorial dirancang secara bercabang (*branching*). Materi pembelajaran yang dipelajari sesuai dengan keinginan peserta didik sendiri. Model simulasi lebih cocok digunakan untuk materi-materi yang banyak menampilkan proses, mekanisme, alur, sistem kerja yang perlu visualisasi berupa simulasi dengan animasi/video yang mendekati kondisi sebenarnya. Menurut Munir (2013:62) model pembelajaran simulasi merupakan situasi buatan (*artificial*) yang menyerupai kondisi serta situasi yang sebenarnya, simulasi bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan praktik dan latihan.

Di bawah ini proses pengembangan multimedia pembelajaran yang dikemukakan Darmawan (2013:60) adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Proses Pengembangan Multimedia Pembelajaran
(Sumber: Darmawan, 2013:60)

Di bawah ini merupakan uraian prosedur pengembangan multimedia interaktif yang dikemukakan oleh Darmawan (2013:60).

1) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum berisi tentang menentukan topik untuk judul tinjauan, materi sasaran, dan tujuan. Pada pengembangan kali ini topik yang akan digunakan sebagai judul pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini yaitu teknik jahit perca.

2) Membuat *Flow chart*

Flow chart merupakan penggambaran menyeluruh mengenai alur program, yang akan dibuat dengan simbol-simbol tertentu.

3) Membuat *Story board*

Story board pada dasarnya merupakan pengembangan dari *flow chart* yang memberikan penjelasan secara lebih lengkap.

4) Mengumpulkan Bahan

Mengumpulkan bahan-bahan yang menunjang materi teknik jahit perca baik berupa bahan teks, grafis, animasi, video maupun *audio*.

5) Pemrograman (Produksi)

Pemrograman pada dasarnya menggabungkan berbagai bahan grafis, animasi, dan teks yang disusun berdasarkan alur yang sesuai dengan *flow chart*.

6) *Finishing*

Finishing merupakan tahap akhir dalam pengembangan multimedia pembelajaran.

2. Pembelajaran Teknik Jahit Perca/*Patchwork*

Menurut Shimamura (1997:1-2) jahit perca/*patchwork* merupakan potongan-potongan kain polos dan aneka motif yang digabung membentuk pola tertentu, pola *patchwork* ada bermacam-macam sehingga kita dapat menciptakan *patchwork* karya sendiri. Seni *patchwork* juga tidak terlepas dari keterampilan dalam mengkombinasikan bentuk, motif, serta warna kain.

Menurut Handayani (2004:3) jahit perca/*patchwork* merupakan teknik membuat produk kerajinan tekstil dari potongan-potongan kain yang dibentuk

secara khusus sesuai dengan model yang dikehendaki, dan untuk proses penyelesaiannya biasanya dilapisi dengan kain *furing*.

Menurut Ananta (2009:1) jahit perca merupakan suatu teknik penggabungan potongan-potongan limbah kain perca dengan cara dijahit, hingga menjadi pola-pola yang unik dan dapat bernilai jual tinggi. Produk jahit perca memiliki nilai tambah, mulai dari corak dan warna yang beragam dengan aneka pilihan yang dipadukan sesuai desain yang diinginkan adalah kelebihan dari teknik jahit perca ini.

Berdasarkan uraian di atas mengenai definisi jahit perca/*patchwork* maka dapat ditarik kesimpulan bahwa jahit perca/*patchwork* yang juga biasa disebut dengan tambal seribu ialah suatu teknik pembuatan karya kerajinan kriya tekstil dengan cara menggabungkan potongan-potongan kain yang berasal dari sisa-sisa kerajinan tekstil lainnya menjadi bentuk yang unik sesuai dengan *design* serta dapat bernilai jual tinggi.

3. Proses Pembelajaran

Pada dasarnya pembelajaran merupakan proses aktif peserta didik dalam mengembangkan potensi dirinya. Tilaar (2013:27) menjelaskan bahwa pendidik memfasilitasi peserta didik dengan melibatkannya ke dalam pengalaman sehingga peserta didik mengalir dalam pengalaman melibatkan pikiran, emosi, terjalin dalam kegiatan yang menyenangkan dan menantang serta mendorong prakarsa peserta didik. Suryono (2014:9) juga menjelaskan bahwa dari proses pengalaman

tersebut peserta didik dapat menarik kesimpulan dan memproduksinya sebagai pengalaman. Dalam proses pembelajaran tersebut peserta didik melakukan kegiatan belajar, di mana kegiatan belajar merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki prilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian.

Menurut Yamin (2003:97-99) perubahan prilaku seseorang akibat pengalaman yang ia dapatkan melalui pengamatan, pendengaran, membaca, dan meniru karena manusia merupakan makhluk yang berbudaya, berpikiran modern, cekatan, pandai, dan bijaksana yang didapat melalui proses membaca, melihat, mendengar, dan meniru. Begitu juga dengan pembelajaran teknik jahit perca, hasil pembelajarannya tidak semata-mata begitu saja tercipta, namun dalam perjalanannya terdapat proses pembelajaran yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran.

a. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan adalah suatu rancangan kegiatan atau sikap antisipasi dalam memperkecil hal-hal yang tidak diharapkan yang terjadi sehingga kegiatan tersebut dapat sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Seperti yang dikatakan oleh Abdulhak (2013:176) bahwa perencanaan merupakan proses untuk menentukan kondisi belajar. Tujuan perencanaan yaitu untuk menciptakan strategi dan produk pada tingkat *macro*, seperti program dan kurikulum dan pada tingkat *micro*, seperti pelajaran dan modul. Karakteristik dari proses ini ialah bahwa semua langkah harus tuntas agar dapat berfungsi sebagai alat untuk saling mengontrol.

Proses perencanaan sama pentingnya dengan pelaksanaan sebab hasil dari pelaksanaan tergantung pada proses perencanaannya.

Tindakan yang dilakukan oleh guru untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang optimal adalah sebuah harapan setiap satuan pendidikan. Menurut Arifin (2013:11) prosedur pendekatan sistem merupakan seperangkat prosedur yang sistematis untuk menggeneralisasi, melaksanakan, serta, mengevaluasi dari program pendidikan. Oleh karenanya dalam proses pembelajaran perencanaan merupakan hal yang terpenting.

Menurut Abdulhak (2013:209) optimalisasi dari peran guru tidak akan berjalan begitu saja jika tidak adanya tindakan pengolahan atau manajemen komponen pembelajaran, komponen pembelajaran akan lebih optimal, efektif, dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran. Upaya penempatan posisi komponen pembelajaran yang harus dimiliki peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran secara lebih jauh mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Pada hakikatnya yang dimaksud dengan pola dalam sistem pembelajaran berhubungan dengan desain, sistem, strategi, pemanfaatan media, pendekatan pembelajaran, serta teknologi informasi dan komunikasi.

Melalui komponen pembelajaran efektif dan efisien, kompetensi yang diperoleh peserta didik akan lebih baik, di karenakan pengetahuan yang ditangkap oleh otak dan membentuk sikap yang didasarkan pada proses yang logis dan terstruktur. Agar siswa mempunyai kemauan untuk berpikir serta memproses segala informasi yang diperoleh dari lingkungannya maka para siswa/peserta

didik itu harus membawa kebutuhan dan pengalaman mereka ke dalam situasi-situasi belajar. Para siswa tersebut akan aktif jika mereka merasa memiliki dan bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan rencana pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran meliputi: pengalokasian waktu, mendeskripsikan tujuan pembelajaran atau kompetensi pembelajaran, menentukan materi pembelajaran, mengorganisir materi, menentukan metode, menentukan media pembelajaran, menyusun perangkat evaluasi, serta menentukan teknik evaluasi. Sehingga diharapkan pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran merupakan proses lanjutan setelah perencanaan pembelajaran. Menurut Hamruni (2012:82) pelaksanaan pembelajaran merupakan langkah penyampaian materi pelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah dilakukan. Hal yang harus diperhatikan oleh seorang guru dalam pelaksanaan pembelajaran ini ialah cara agar materi pembelajaran dapat dengan mudah ditangkap serta dipahami oleh siswa. Jadi pelaksanaan pembelajaran ialah proses penyampaian materi pembelajaran sesuai dengan apa yang telah direncanakan serta strategi pembelajaran di mana siswa dan guru saling berinteraksi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Hubungan strategi dengan pembelajaran menurut Hamruni (2012:3) ialah rencana tindakan (rangkaiian kegiatan) termasuk penggunaan metode serta

pemanfaatan berbagai sumber daya dalam pembelajaran. Menurut Gulo (2004:83) strategi belajar mengajar yang efektif dalam mencapai tujuan tertentu itu tergantung pada kondisi masing-masing unsur yang terlibat dalam proses belajar-mengajar secara faktual. Seperti kemampuan siswa, kemampuan guru, karakteristik materi, sumber belajar, media pembelajaran, faktor logistik, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

c. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi atau penilaian dalam program pembelajaran ialah salah satu kegiatan untuk menilai tingkat pencapaian kurikulum serta berhasil tidaknya proses pembelajaran. penilaian dalam konteks hasil belajar diartikan sebagai kegiatan menafsirkan data hasil pengukuran mengenai kecakapan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran (Widoyoko, 2012:31). Evaluasi adalah proses menyediakan informasi yang dijadikan pedoman dalam menentukan harga serta jasa dari maksud yang diperoleh, desain, implementasi, serta akibat dalam membuat keputusan.

Menurut Widoyoko (2012:29) penilaian (*asesment*) hasil belajar merupakan bagian penting dalam kegiatan pembelajaran. Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dapat ditempuh melalui peningkatan kualitas sistem penilaian. Menurut Arifin (2013:14) tujuan evaluasi pembelajaran ialah untuk mengetahui keefektifan dan efisiensi sistem pembelajaran, baik yang menyangkut tujuan dan fungsi evaluasi. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari hasil

penilaiannya. Sistem penilaian yang baik akan mendorong guru untuk menentukan strategi mengajar serta memotivasi siswa untuk belajar yang lebih baik.

Proses pembelajaran merupakan serangkaian operasi atau kegiatan yang diarahkan pada hasil tertentu yang mana di dalamnya terdapat bagian-bagian yang membangun proses pembelajaran tersebut, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Ketiga hal tersebut sangat menentukan hasil dari suatu pembelajaran.

4. Respon

Chaplin (2006:432) dalam *Kamus Psikologi* mengemukakan bahwa respon (*response*) memiliki 3 definisi yang pertama ialah sebarang proses otot atau kelenjar yang dimunculkan oleh satu perangsang, yang kedua merupakan satu jawaban, khususnya satu jawaban bagi pertanyaan tes atau satu kuesioner, dan yang ketiga adalah sebarang tingkah laku baik yang jelas kelihatan atau yang lahiriah maupun yang tersembunyi/tersamar.

Salim (1991:1268) dalam *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer* menyebutkan bahwa respon merupakan tanggapan atau reaksi. Menurut Poerwadarminta (1999:43) respon merupakan tanggapan reaksi atau jawaban. Respon akan muncul dari penerimaan pesan setelah sebelumnya terjadi serangkaian komunikasi.

Subandi (1982:50) juga mengemukakan bahwasannya respon sama dengan umpan balik (*feed back*) yang memiliki peranan atau pengaruh yang besar dalam

menentukan baik atau tidaknya suatu hal. Berbicara mengenai respon secara umum dapat diartikan sebagai hasil atau kesan yang diperoleh dari proses pengamatan.

Berdasarkan pembahasan teori respon di atas tidak terlepas dari pembahasan proses teori komunikasi (*communication*), respon ialah timbal balik (*feed back*) dari apa yang dikomunikasikan terhadap individu-individu yang terlibat dalam proses komunikasi tersebut, selain itu respon merupakan reaksi yang diterima oleh responden berupa respon positif atau negatif tergantung pada responden/penerima stimulus. Effendi (1999:18) juga menjelaskan bahwasannya dalam proses komunikasi hanya akan berjalan secara efektif dan efisien jika unsur yang terdapat di dalamnya berjalan secara teratur.

Dengan demikian, respon akan sangat membantu dalam berkomunikasi. Dengan adanya respon, timbal balik (*feed back*) akan terjadi dan kemudian terciptalah komunikasi dari satu individu ke individu lainnya. Pada prosesnya respon didahului dengan sikap seseorang, karena sikap merupakan kecenderungan atau kesediaan seseorang untuk bertindak laku jika menghadapi suatu rangsangan atau stimulus tertentu. Menurut Sarwono (2012:205-206) pembentukan sikap seseorang dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor dari dalam diri individu itu sendiri seperti minat. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor dari luar individu seperti: kebudayaan, lingkungan, kelompok dan sebagainya.

Riduwan (2013:29) juga menjelaskan bahwa respon merupakan tanggapan yang diberikan oleh responden/penerima stimulus melalui angket (*questionnaire*), wawancara, dan tes (*test*) dengan cara menjawab semua pertanyaan yang diberikan dengan jelas dan lengkap.

Walgito (2005:104) menjelaskan bahwa tidak semua stimulus akan direspon oleh individu, respon positif akan diberikan apabila stimulus tersebut menarik perhatian individu. Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa indikator respon terdiri dari respon positif kecenderungan tindakannya adalah mendekati, menyukai, menyenangkan, dan mengharapkan suatu objek. Sedangkan respon negatif kecenderungan tindakannya menjauhi, menghindari objek tertentu.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini di antaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Nia Legawati yang berbentuk Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kerajinan Ikat Celup Kelas X di SMA N 3 Purworejo” pada tahun 2015. Relevansi antara penelitian yang dilakukan oleh Nia Legawati dengan penelitian ini terletak pada tujuan penelitian yaitu, untuk mengembangkan produk media pembelajaran khususnya multimedia interaktif. Sedangkan kesamaannya yang lain yaitu produk hasil penelitian Nia Legawati dikembangkan dalam bentuk CD program pembelajaran sesuai dengan prosedur pengembangan Borg *and* Gall dengan metodologi penelitian *research and development*. Sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan Nia Legawati pada penelitian ini yaitu terletak pada subjek

penelitian dan materi produk yang dihasilkan yaitu pembelajaran Kerajinan Ikat Celup kelas X di SMA N 3 Purworejo. Hasil penelitian Nia Legawati menunjukkan bahwa peserta didik lebih memahami materi yang diberikan serta menunjukkan bahwa peserta didik lebih termotivasi untuk berkarya lebih kreatif dengan menggunakan multimedia interaktif.

Selanjutnya untuk melengkapi referensi peneliti juga mengambil penelitian dari Zildjian Abu Rizal dalam penelitiannya yang berbentuk Skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Keterampilan Kelas VII di SMPN 15 Yogyakarta” pada tahun 2013. Relevansi antara penelitian yang dilakukan oleh Zildjian Abu Rizal dengan penelitian ini terletak pada tujuan penelitian yaitu, untuk mengembangkan produk media pembelajaran khususnya media interaktif. Hasil penelitian Zildjian Abu Rizal berupa CD pembelajaran interaktif berupa program multimedia pembelajaran keterampilan kelas VII di SMPN 15 Yogyakarta. Sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan Zildjian Abu Rizal pada penelitian ini terletak pada subjek penelitian dan materi produk yang dihasilkan yaitu pembelajaran keterampilan kelas VII di SMPN 15 Yogyakarta.

Dari kedua penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian Nia Legawati, penelitian Zildjian Abu Rizal dan penelitian ini memiliki kesamaan dalam tujuan penelitian dan metodologi penelitian. Sehingga kedua penelitian ini sangat mendukung untuk memperbaiki penelitian yang sudah ada dan menjadi referensi penelitian ini. Tetapi juga penelitian ini memiliki beberapa perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nia Legawati dan Zildjian Abu Rizal yaitu

perbedaannya dapat dilihat dari subjek penelitian, materi produk, lokasi penelitian, serta program yang digunakan untuk membuat multimedia interaktif ini. Program yang digunakan untuk pengembangan media ini adalah *Adobe flash CS6* dengan menggunakan *action script* 3.0. Dari data yang peneliti dapatkan dalam laporan penelitian Legawati (2015:70) bahwa program yang digunakan dalam penelitiannya ialah *Adobe flash CS3* serta laporan penelitian yang dilakukan oleh Rizal (2013:55) bahwa program yang digunakannya ialah *Adobe flash player*. Dengan berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan Nia Legawati dan Zildjian Abu Rizal.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan *research and development* yang merupakan salah satu jenis dari metode penelitian. Menurut Sugiyono (2015:407) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *research and development* merupakan suatu metode penelitian yang digunakan dalam menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam hal ini Sukmadinata (2006:164) juga berpendapat bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses ataupun langkah-langkah dalam mengembangkan suatu produk baru ataupun menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk multimedia pembelajaran teknik jahit perca untuk kelas X di SMK Negeri 2 Sewon.

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran interaktif teknik jahit perca untuk SMK kelas X jurusan desain kriya tekstil, khususnya untuk SMK Negeri 2 Sewon yang selanjutnya akan dapat digunakan sebagai alat atau sarana dalam menyampaikan materi teknik jahit perca dalam proses belajar mengajar, sehingga proses belajar mengajar lebih bervariasi.

Peneliti akan mengembangkan multimedia interaktif menggunakan *Adobe flash CS6* dalam pembelajaran teknik jahit perca desain kriya tekstil kelas X.

Multimedia pembelajaran berbasis *Adobe flash CS6* ini berbentuk CD pembelajaran yang memuat materi teknik jahit perca. CD ini menyajikan teks, gambar, suara, dan video yang berkaitan dengan materi teknik jahit perca. Tujuannya ialah untuk memfasilitasi siswa dalam belajar teknik jahit perca sekaligus mengetahui efektifitas media pembelajaran yang dikembangkan di jurusan kriya tekstil SMK Negeri 2 Sewon.

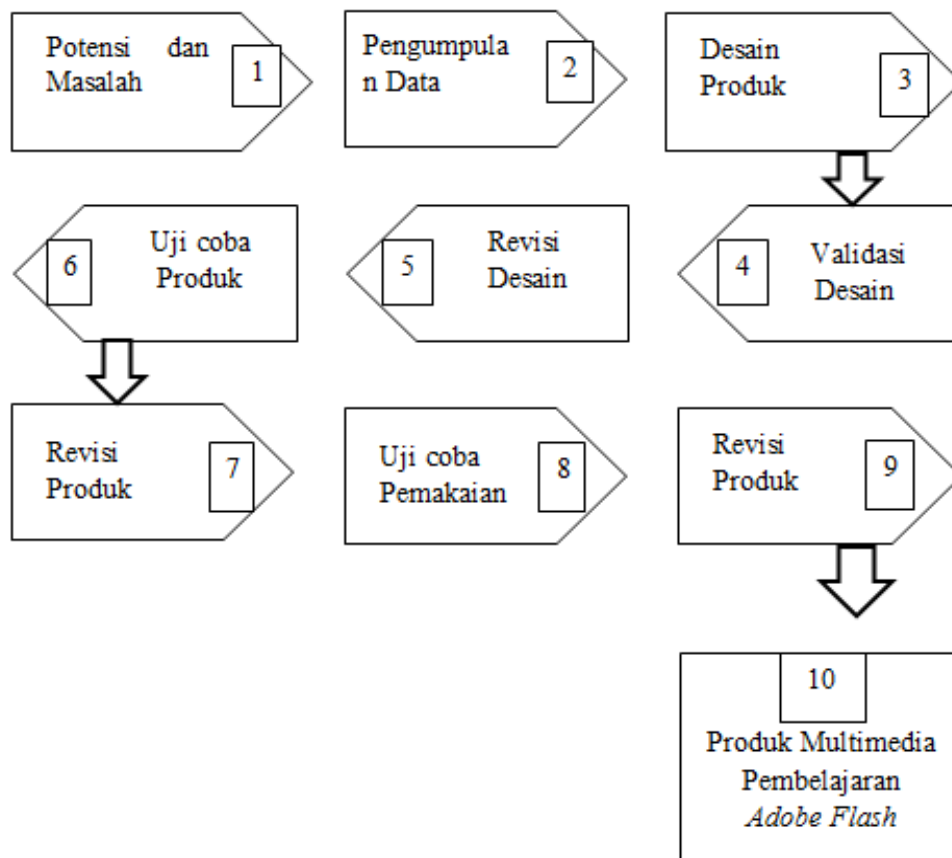
B. Prosedur Pengembangan

Prosedural penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian *research and development* yang dikembangkan Borg *and* Gall. Dalam penelitian dan pengembangan yang menyangkut pendidikan, Borg *and* Gall (Sugiyono, 2015:34) menjelaskan bahwa penelitian dan perkembangan dalam pendidikan didasarkan pada model penelitian dan pengembangan pada industri, di mana hasil penelitian digunakan untuk merancang produk baru dan prosedur, dan selanjutnya diuji lapangan secara sistematis, dievaluasi serta disempurnakan sampai memenuhi kriteria yang spesifik yaitu efektivitas, kualitas, serta memenuhi standar.

Perkembangan yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan penelitian pengembangan sebuah multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca di SMK Negeri 2 Sewon. Penelitian pengembangan ini dilakukan pada bulan Januari s/d April 2016 dengan mengikuti prosedur yang ada. Prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama yaitu mengembangkan

produk dan menguji keefektifan produk, dengan kata lain tujuan utama disebut sebagai fungsi pengembangan sedangkan tujuan kedua sebagai fungsi validasi.

Metode pengembangan multimedia menurut Borg *and* Gall dalam buku yang ditulis Sugiyono (2015: 409) digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Penelitian dan Pengembangan Menurut Borg *and* Gall
(Sumber: Sugiyono, 2015: 409)

Berikut penjabaran dari bagan tersebut dan pengaplikasiannya.

1. Potensi dan Masalah

Sebuah penelitian berangkat dari sebuah potensi atau masalah. Menurut Sugiyono (2015:55) potensi merupakan segala sesuatu yang memiliki

kemampuan/kapasitas untuk dikembangkan, setelah potensi tersebut dapat dikembangkan maka akan mempunyai nilai tambah. Dengan demikian potensi juga dapat diartikan segala sesuatu yang memiliki kapasitas apabila dikembangkan akan mempunyai nilai tambah.

Menurut Sugiyono (2015:11) tahap pertama dalam sebuah penelitian ialah metode survey atau kualitatif. Berdasarkan data tersebut selanjutnya dapat dirancang model penanganan yang efektif. Dalam mengetahui keefektifan model tersebut perlu diuji. Pengujian dapat menggunakan eksperimen setelah model teruji, sehingga dapat diaplikasikan dalam mengatasi masalah. Sebuah data potensi dan masalah tidak harus dicari sendiri, melainkan kita bisa mendapatkannya melalui laporan penelitian orang lain, dokumentasi laporan dari seseorang/perorangan atau instansi tertentu yang masih *up to date*.

Dalam penelitian pengembangan ini peneliti melakukan pengamatan saat melakukan kegiatan PPL di SMK Negeri 2 Sewon (September 2015) ditemukan fakta bahwa guru belum mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam proses kegiatan pembelajarannya. Pada pembelajaran teknik jahit perca khususnya, peserta didik disajikan beberapa contoh hasil karya teknik jahit perca untuk diamati dan kemudian peserta didik mempelajari materi yang ada pada buku pegangan peserta didik. Setelah itu guru menjelaskan secara singkat proses pembuatan teknik jahit perca. Contoh hasil karya teknik jahit perca yang diamati peserta didik sebagai media kurang bervariasi karena produk yang dibuat relatif sama dan kurang menarik untuk membuat karya yang lebih

bervariatif, untuk itu diperlukan media pendukung yang berisikan materi yang dapat melengkapi media yang sudah ada.

2. Pengumpulan Data

Setelah didapatkan potensi atau masalah, langkah selanjutnya ialah mengumpulkan berbagai data yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Pengumpulan data ini berupa analisis kebutuhan, *review* literatur, serta identifikasi faktor-faktor yang menimbulkan permasalahan sehingga perlu ada pengembangan produk baru. Kegiatan ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan kelas dan wawancara dengan guru teknik jahit perca kelas XI SMK Negeri 2 Sewon pada (September 2015). Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara diperoleh pokok persoalan yang dihadapi dalam pembelajaran dan analisis kebutuhan pembelajaran untuk menyusun latar belakang dan rumusan masalah dalam penelitian.

3. Desain Produk

Pada tahap ini ditetapkan rancangan produk untuk memecahkan masalah yang telah ditemukan pada tahap pertama. Hal-hal yang direncanakan antara lain menetapkan produk yang akan dikembangkan, merumuskan materi, mengidentifikasi kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap penelitian, menyiapkan peralatan yang akan digunakan, serta menentukan kegiatan yang akan dilakukan pada tahap selanjutnya.

Desain produk awal dilakukan pada 25 Januari s/d 30 Februari 2016 dengan langkah awal membuat *flow chart* dan *story board*. Menurut Darmawan (2013:42-43), *flow chart* merupakan penggambaran menyeluruh mengenai alur program, yang akan dibuat dengan simbol-simbol tertentu, sedangkan *story board* pada dasarnya merupakan pengembangan dari *flow chart* yang memberikan penjelasan secara lebih lengkap.

Kemudian langkah selanjutnya yaitu mengumpulkan bahan-bahan yang menunjang materi teknik jahit perca baik berupa bahan teks, grafis, animasi, video maupun *audio* yang kemudian disusun dalam *software adobe flash CS 6* sesuai dengan *story board*.

Proses pengembangan pembelajaran multimedia interatif ini dilakukan beberapa tahapan. Dalam tahap ini pengembangan produk pembelajaran multimedia interaktif menggunakan *Adobe flash action script 3.0* meliputi:

a. Membuat tampilan menu utama

Dalam tahap ini pengembangan multimedia interaktif menggunakan *adobe flash CS6 action script 3.0* dilakukan pembuatan tampilan menu utama yang bagus dan menarik. Tampilan menu utama multimedia interaktif disesuaikan dengan isi dalam media pembelajaran yang dibuat.

b. Membuat desain tampilan menu

Desain tampilan per menu merupakan pembeda antar menu. Tampilan menu tidak jauh berbeda dengan tampilan menu utama.

c. Penyusunan materi

Penyusunan materi dilakukan dengan referensi buku-buku yang meliputi tentang pembelajaran teknik jahit perca yang telah dikumpulkan dan dipilih materi-materi apa saja yang akan digunakan dalam multimedia interaktif yang dikembangkan.

d. Pembuatan video

Pada tahap ini pembuatan video yang meliputi langkah-langkah pembuatan jahit perca berdasarkan keteknikannya menjadi produk-produk yang fungsional maupun hiasan/dekoratif.

e. Memproduksi multimedia interaktif

Dalam pembuatan multimedia interaktif ini digunakan aplikasi *Adobe flash CS 6* untuk menyatukan materi dengan video dengan tampilan yang menarik. Kemudian disatukan lagi dalam satu multimedia interaktif. Produk ini dikatakan layak untuk digunakan setelah dilakukan uji validasi oleh ahli materi, ahli media, respon guru dan siswa calon pengguna.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan menilai apakah rancangan produk sudah baik dan layak untuk digunakan. Validasi desain dilakukan dengan menggunakan angket pada tanggal 8 s/d 14 Maret 2016. Penilaian disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan.

Menurut Sugiyono (2015:451) menjelaskan bahwa validasi produk dilakukan dengan meminta pendapat/tanggapan ahli dan praktisi yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Kegiatan validasi ini dimaksudkan apakah produk tersebut dari segi performa, sistem kerja, proses untuk memproduksi, dan kebutuhan pasar layak diproduksi atau tidak. Setiap ahli/pakar dimintai untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekurangannya. Oleh sebab itu, penelitian dan pengembangan ini membutuhkan ahli materi dan ahli media untuk memvalidasi produk multimedia ini.

Ahli materi merupakan orang yang benar-benar menguasai bidang tertentu yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan dalam multimedia tersebut. Ahli materi berperan untuk menentukan apakah materi teknik jahit perca ini telah layak dengan tingkat kedalaman materi dan kebenaran materi yang digunakan. Validasi ahli materi dilakukan dengan menggunakan angket yang berisi mengenai aspek pembelajaran serta aspek isi/materi pembelajaran teknik jahit perca yang akan disampaikan kepada siswa. Ahli materi pada penelitian pengembangan kali ini ialah Ibu Nur Syamsiyah Hayati yang merupakan guru mata pelajaran teknik jahit perca di SMK Negeri 5 Yogyakarta.

Ahli media ialah orang yang benar-benar menguasai bidang tertentu yang berkaitan dengan media khususnya dalam aspek tampilan dan aspek pemrograman untuk multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca. Ahli media berperan untuk menentukan apakah tampilan multimedia pembelajaran teknik jahit perca ini telah layak digunakan untuk siswa kelas X. Validasi ahli media dilakukan

dengan menggunakan angket yang berisi mengenai aspek tampilan dan aspek pemrograman untuk multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca yang akan disampaikan kepada siswa. Ahli media pada penelitian pengembangan ini ialah Bapak Herman Dwi Surjono yang merupakan Kaprodi sekaligus dosen pengajar di Prodi Teknologi Pembelajaran, Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta.

5. Revisi Desain

Revisi desain dilakukan pada tanggal 9 s/d 18 Maret 2016 dengan mengurangi kelemahan-kelemahan produk. Kelemahan-kelemahan tersebut didapatkan dari hasil validasi ahli materi dan ahli media yaitu salah satunya kelemahan produk pada bagian materi. Menurut ahli materi Ibu Nur Syamsiyah Hayati, pada bagian media pembelajaran interaktif ini pada proses tahapan pengerjaan dijelaskan cara memotong kain, cara penyelesaian karya teknik jahit perca tidak hanya di bis lebih dijelaskan cara yang lain, pada tahap penyambungan kain ditambahkan proses menjahit, dan *furing* tidak hanya menggunakan kain fislin. Sedangkan kelemahan yang disampaikan oleh ahli media Bapak Herman Dwi Surjono, pada bagian multimedia pembelajaran interaktif ini pada *title page* perlu info target *user* dan identitas mahasiswa, tombol *next* dan *back* sebaiknya berdekatan, Sumber yang bukan dari luar multimedia pembelajaran tidak perlu ditulis, ukuran *font* sebaiknya sama untuk setiap halaman dan jika video sedang berjalan *music background* jika bisa dicecilkan serta diberi waktu *play*.

Menurut Sugiyono (2015:414) setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya diuji coba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain, yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk tersebut.

6. Uji Coba Produk

Pengujian dilakukan untuk mendapatkan informasi apakah produk baru tersebut lebih efektif dan lebih efisien dibandingkan dengan sebelumnya. Sadiman (2012:181) mengatakan bahwa penilaian atau evaluasi media dimaksudkan untuk mengetahui apakah multimedia yang dikembangkan tersebut dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan atau tidak. Uji coba produk sangat penting dilakukan untuk mendapatkan data tentang kualitas multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca bagi guru teknik jahit perca dan peserta didik kelas X di SMK Negeri 2 Sewon yang telah dikembangkan. Data dari hasil uji coba tersebut dianalisis dan kemudian dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki dan menyempurnakan produk tersebut. Dengan uji coba produk ini, diharapkan kualitas produk yang dibuat dapat teruji secara empiris.

Sadiman (2012:182) juga menegaskan bahwa kegiatan pengujian dalam program pengembangan media pendidikan dititik beratkan pada kegiatan evaluasi formatif. Dalam uji coba formatif ada tiga tahapan evaluasi di antaranya: (1) uji coba perorangan, (2) uji coba kelompok kecil, (3) uji coba pemakaian kelompok

besar (uji coba lapangan), dan (4) respon guru. Pada tahap ini yang akan dilakukan ialah:

a. Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan dilakukan tanggal 21 Maret 2016 pada 6 peserta didik kelas X di SMK Negeri 2 Sewon yang diambil secara acak dari 3 kelas X desain kriya tekstil guna menilai multimedia pembelajaran interaktif melalui angket yang sudah disediakan oleh peneliti. Selanjutnya menganalisis hasil dari angket yang sudah diisi oleh siswa dan melakukan revisi multimedia interaktif berdasarkan hasil penilaian peserta didik kelas X desain kriya tekstil melalui angket. Hasil analisis angket tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran ini termasuk dalam kriteria sangat baik tetapi terdapat beberapa hal yang harus direvisi tahap I.

b. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba pada kelompok kecil dilakukan tanggal 22 Maret 2016 pada 15 peserta didik kelas X desain kriya tekstil di SMK Negeri 2 Sewon yang diambil secara acak dan selanjutnya memberi penilaian mengenai multimedia pembelajaran tersebut dengan angket yang sudah disediakan oleh peneliti. Selanjutnya menganalisis hasil dari angket yang sudah diisi oleh peserta didik yang hasilnya menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca ini termasuk dalam kriteria sangat baik tetapi terdapat beberapa hal yang harus direvisi tahap II.

7. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah menganalisa hasil evaluasi siswa melalui angket uji coba lapangan terhadap siswa kelas X desain kriya tekstil SMK Negeri 2 Sewon.

8. Uji Coba Pemakaian

Pada uji coba pemakaian ini dilakukan dengan cara uji coba kelompok besar. Uji coba ini dilakukan kepada siswa sejumlah 30 siswa kelas X desain kriya tekstil SMK Negeri 2 Sewon pada tanggal 24 Maret 2016 yang selanjutnya memberi penilaian mengenai multimedia pembelajaran tersebut dengan angket yang sudah disediakan oleh peneliti. Selanjutnya menganalisis hasil dari angket yang sudah diisi oleh peserta didik dan melakukan revisi multimedia berdasarkan hasil penilaian peserta didik kelas X desain kriya tekstil melalui angket.

Pada proses uji coba ini juga melibatkan 2 guru yang mengampu mata pelajaran teknik jahit perca kelas X desain kriya tekstil, untuk mendapatkan tanggapan mereka mengenai pembelajaran teknik jahit perca saat uji coba berlangsung. Dengan mengisi angket yang sudah disediakan oleh peneliti. Selanjutnya menganalisis hasil angket yang sudah diisi oleh guru.

9. Revisi Produk

Revisi pada tahap ini tidak dilakukan pada produk multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca yang dihasilkan, karena pada uji coba

perorangan dan uji coba kelompok kecil sudah dilakukan revisi dan pada uji coba pemakaian tidak ditemukan kesalahan.

10. Pembuatan Produk Massal

Tahap ini dilakukan pada bulan April 2016, tahap ini merupakan tahap akhir dalam pengembangan produk yaitu memproduksi multimedia pembelajaran yang telah memenuhi kriteria kelayakan.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Sewon. Terpilihlah SMK Negeri 2 Sewon, karena pembelajaran teknik jahit perca di sekolah ini belum menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dan contoh karya yang digunakan sebagai media untuk diamati kurang bervariasi karena contoh-contoh karya tersebut relatif senada dan kurang memotivasi peserta didik untuk berkarya lebih kreatif lagi.

Multimedia ini dibuat dengan tujuan meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pelajaran dan meningkatkan daya kreasi serta keterampilan peserta didik. Selain itu juga fasilitas yang ada di sekolah tersebut mendukung pelaksanaan pembelajaran ini.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 31 Agustus 2015 s/d April 2016. Adapun rincian pelaksanaan pengembangan dan uji coba multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1: Waktu Penelitian

No	Nama Kegiatan	Pelaksanaan		
		Waktu	Tempat	Subjek
1	Analisis Kebutuhan	31 Agustus s/d 30 September 2015	SMK Negeri 2 Sewon	Guru Teknik Jahit Perca & Siswa Kelas XI Jurusan Kriya Tekstil
2	Pengembangan Produk Awal	25 Januari s/d 30 Februari 2016	-	-
3	Validasi Instrumen Angket (ahli materi, ahli media, peserta didik, respon guru)	25 Januari s/d 11 Februari 2016	FIP UNY	Ibu Sisca Rahmadonna
4	Validasi Ahli Materi	2 Maret 2016	SMKN 5 Yogyakarta	Ibu Nur Syamsiyah Hayati
5	Validasi Ahli Media	4 Maret 2016	Prodi Teknologi Pembelajaran Pascasarjana UNY	Bapak Herman Dwi Surjono
6	Revisi Tahap 1	6 Maret 2016	-	-
7	Uji Coba Perorangan	21 Maret 2016	SMKN 2 Sewon	Siswa Kelas X Desain Kriya Tekstil
8	Revisi Tahap II	21 Maret 2016	-	-
9	Uji Coba Kelompok Kecil	22 Maret 2016	SMKN 2 Sewon	Siswa Kelas X Desain Kriya Tekstil
10	Revisi Tahap III	22 s/d 23 Maret 2016	-	-
11	Uji Coba	24 Maret	SMKN 2 Sewon	Siswa Kelas X

	Kelompok Besar	2016		Desain Kriya Tekstil
12	Respon Guru	21 s/d 24 Maret 2016	SMKN 2 Sewon	Ibu Imtikhanah dan Ibu Tukirah
13	Revisi Tahap Akhir	25 s/d 30 Maret 2016	-	-
14	Produksi Massal	April 2016	SMKN 2 Sewon	Siswa Kelas X & Guru Teknik Jahit Perca Jurusan Desain Kriya Tekstil

D. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba lapangan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X desain kriya tekstil SMK Negeri 2 Sewon. Uji coba dilakukan dalam 3 tahap. Jumlah peserta didik kelas X yang diampu oleh 2 guru mata pelajaran teknik jahit perca adalah 72 peserta didik dengan rincian:

- 1) Kelas X T1 sebanyak : 25 peserta didik
- 2) Kelas X T2 sebanyak : 24 peserta didik
- 3) Kelas X T3 sebanyak : 23 peserta didik

Subjek penelitian ini diperoleh dengan cara memilih peserta didik yang benar-benar mewakili populasi target, yaitu pemilihan sampel dari perwakilan siswa kurang pandai, sedang, dan pandai.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara dapat juga kita sebut sebagai metode pengumpulan data berupa tanya jawab yang dilakukan secara langsung, secara sistematis, dan terarah

sesuai tujuan dari penelitian. Seperti yang dijelaskan Moleong (2010:186) bahwa wawancara merupakan percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan tersebut dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) sebagai pengaju pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) sebagai orang yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut. Wawancara pada penelitian ini dilakukan guna mengetahui analisis kebutuhan terhadap pemilihan materi yang akan dikembangkan dalam produk multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca ini. Adapun kisi-kisi wawancara dengan guru dan siswa dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 2: Kisi-kisi Wawancara dengan Guru

No	Aspek	Pokok-pokok Item
1	Pembelajaran	Hambatan Silabus RPP Media Sarana Prasarana
2	Materi	Isi materi

Table 3: Kisi-kisi Wawancara dengan Peserta Didik

No	Aspek	Pokok-pokok Item
1	Pembelajaran	Hambatan Media yang digunakan
2	Materi	Isi materi

2. Pengamatan atau Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung ke lapangan untuk memperoleh keterangan mengenai proses pembelajaran teknik jahit perca. Sustrisno Hadi (dalam Sugiyono, 2015:203)

mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting ialah proses-proses pengamatan dan ingatan.

Moleong (2014:175) menjelaskan bahwa pengamatan atau observasi berguna untuk mengoptimalkan kemampuan peneliti dari segi motif, kepercayaan, perhatian, perilaku tak sadar, kebiasaan, dan sebagainya. Metode observasi ini digunakan untuk mengetahui respon atau tanggapan peserta didik kelas X desain kriya tekstil SMKN 2 Sewon terhadap multimedia interaktif teknik jahit perca yang telah dikembangkan.

3. Kuesioner atau Angket

Sugiyono (2015:199) menjelaskan kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Riduwan (2013:25) juga menjelaskan bahwa kuesioner atau angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain bersedia memberikan *response* (responden) sesuai dengan permintaan pengguna. Angket digunakan untuk memperoleh penilaian dari ahli materi, ahli media, respon guru, serta peserta didik terhadap kelayakan produk multimedia interaktif teknik jahit perca yang sedang dikembangkan dengan menggunakan Skala *likert*.

Menurut Sugiyono (2015:165) skala *likert* merupakan skala pengukuran keseluruhan tentang suatu topik, pendapat atau pengalaman. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, serta pendapat seseorang atau

sekelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, rancangan suatu produk, proses membuat produk serta produk yang telah dikembangkan atau diciptakan. Nilai yang digunakan 1-5 dengan kriteria sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik. Instrumen yang digunakan berupa lembar angket/kuesioner yang digunakan untuk mengukur kelayakan produk yang dikembangkan oleh ahli media, ahli materi, siswa calon pengguna dan guru mata pelajaran teknik jahit perca. Ahli media, ahli materi, siswa calon pengguna, dan guru mata pelajaran menilai dari aspek pembelajaran, penyajian materi, tampilan, pemrograman, manfaat, kemudahan media, dan keterlaksanaan pembelajaran.

Untuk analisis data dari angket dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Angket yang diisi oleh responden, diperiksa kelengkapan jawabannya, dan selanjutnya disusun sesuai dengan kode responden.
- b. Mengkualifikasikan jawaban dari setiap pertanyaan dengan memberikan skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya.
- c. Membuat tabulasi data (hasil penelitian dirangkum dalam tabel).
- d. Menghitung persentase dari tiap-tiap aspek.
- e. Dari presentase yang diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam tabel.

Berikut kisi-kisi instrumen lembar validasi ahli materi, ahli media dan uji coba peserta didik serta respon guru mata pelajaran.

Tabel 4: Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

Instrumen	Aspek	Deskriptor	No Butir
Ahli Materi	1. Pembelajaran	1. Kejelasan rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar.	1,2
		2. Kemudahan dalam memahami materi.	3
		3. Keruntutan penyajian materi.	4
		4. Kejelasan petunjuk penggunaan media dan petunjuk pengerjaan latihan soal.	5,9
		5. Pemberiaan motivasi, contoh karya, dan kesempatan kepada siswa untuk belajar sendiri.	6,7,8
		6. kesesuaian dan kualitas soal serta penilaiannya.	10,11
	2. Materi	1. Kejelasan uraian materi, gambar, video, bahasa, serta proses pengerjaan yang disajikan melalui teks dan video.	1,6,7,8,9,
		2. Kesesuaian dan aktualisasi isi materi dengan situasi siswa.	2,3
		3. Keluasan materi yang diberikan.	4
		4. Ketepatan dan kejelasan contoh karya yang disajikan guna mendukung isi materi.	5

Tabel 5: Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media

Instumen	Aspek	Deskriptor	No Butir
Ahli Media	1. Tampilan	1. Kesesuaian dan konsistensi <i>layout</i> serta tampilan <i>background</i> yang digunakan dalam media interaktif.	1,2
		2. Keterbacaan teks dalam media interaktif yang meliputi jenis huruf, ukuran huruf, dan warna huruf.	3,4,5
		3. Kesesuaian pemilihan musik,	6,7,8

		gambar dan video dalam media interaktif.	
		4. Konsistensi penempatan tombol dan penyajian materi dalam media interaktif.	9,10
	2. Pemrograman	1. Interaktifitas dengan media.	1
		2. Kemudahan penggunaan media meliputi <i>button</i> /navigasi, memilih menu sajian, memilih materi, masuk dan keluar program media interaktif.	2,3,4,5
		3. Kejelasan dalam petunjuk penggunaan.	6
		4. Efisiensi sajian teks, gambar dan video media interaktif.	7,8,9

Tabel 6: Kisi-Kisi Lembar Uji Coba (Peserta Didik)

Instumen	Aspek	Deskriptor	No Butir
Peserta Didik	1. Tampilan	1. Kemerarikan tampilan	15
		2. Keterbacaan multimedia pembelajaran interaktif yang mencakup (kesesuaian jenis huruf, ukuran huruf, dan konsistensi penempatan tombol).	19,20, dan 21.
		3. Kelengkapan, kemerarikan, dan kesesuaian dari gambar yang disajikan.	14, 17, dan 18
		4. Kesesuaian dan kemerarikan audio dan video yang disajikan.	15, 22
	2. Penyajian materi	1. Penyajian materi sesuai KD dan indikator pencapaian.	2,3,
		2. Kemudahan dalam memahami materi yang disampaikan.	4, 12, dan 16
		3. Kesesuaian contoh yang diberikan.	13
		4. Kesesuaian latihan soal dengan materi serta pemberian penilaian/ <i>feedback</i> .	8,9,10, dan 11
	3. Manfaat	1. Memberikan motivasi dalam belajar.	6

		2. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sendiri.	7
		3. Kebebasan untuk memilih materi apa yang ingin dipelajari	24 dan 25
		4. Kemudahan menggunakan media pembelajaran interaktif.	1, 5,23,24, dan 27

Tabel 7: Kisi-kisi Lembar Respon Guru

Instrumen	Aspek	Deskriptor	No Butir	
Respon Guru	1. Penyajian Materi	1. Penyajian materi sesuai SK, KD dan indikator pencapaian.	2 dan 3	
		2. Keruntutan materi yang disajikan, terdiri dari keluasan, kedalaman dan kejelasan uraian materi.	5,6,13, dan 15	
		3. Kesesuaian materi dengan situasi siswa.	14	
		4. Kesesuaian soal dengan materi dan pemberian skor/nilai	9,10,11, dan 12	
		5. Kejelasan contoh, gambar, dan video yang digunakan.	16,17, dan 18	
	2. Kemudahan Media		1. Kemudahan dalam memahami materi.	4
			2. Kejelasan petunjuk penggunaan media dan petunjuk pengisian latihan soal.	6 dan 9
			3. Kemudahan dan penempatan tombol.	26 dan 28
			4. Kemudahan penggunaan media.	1, 21, 29,30, dan 31
			5. Kesesuaian tata letak teks dan gambar.	20
			6. Kesesuaian jenis huruf, ukuran huruf, warna huruf dan musik yang digunakan.	22, 23,24, dan 25
	3. Keterlaksanaan Pembelajaran		1. Memberikan motivasi dan kesempatan kepada siswa untuk giat belajar.	7 dan 8

		2. Mempermudah siswa untuk interaktif dalam proses pembelajaran.	27
		3. Kebebasan mempelajari materi.	30

4. Dokumentasi

Menurut Moleong (2014:216-219) dokumentasi merupakan setiap bahan tertulis ataupun *film*, dokumen terbagi atas dokumen pribadi dan dokumen resmi. Dokumen pribadi ialah catatan atau karangan seseorang secara tertulis mengenai tindakan, pengalaman, dan kepercayaannya. Maksud mengumpulkan dokumen pribadi ialah untuk memperoleh kejadian nyata mengenai situasi sosial dan berbagai faktor di sekitar subjek penelitian. Selanjutnya dokumen resmi, dokumen resmi terbagi atas dokumen internal dan dokumen eksternal. Dokumen internal berupa memo, pengumuman, instruksi, aturan suatu lembaga masyarakat. Selanjutnya dokumen eksternal berisi bahan-bahan informasi yang dihasilkan oleh suatu lembaga sosial, misalnya majalah, buletin, pernyataan, serta berita yang disiarkan kepada media massa.

Pedoman dokumentasi digunakan untuk mencari data terkait dengan fokus permasalahan. Yaitu pengembangan multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca yang layak digunakan dalam proses pembelajaran teknik jahit perca di SMK Negeri 2 Sewon. Pencarian dokumentasi dibatasi pada sumber tertulis yang dikeluarkan oleh satuan pendidikan yang berupa buku dan tulisan yang berkaitan dengan data penelitian. Adapun dokumen yang digunakan sebagai acuan pengumpulan data yang berhubungan dengan pembelajaran teknik jahit perca

untuk pembuatan multimedia interaktif seperti kurikulum, silabus, RPP, dan daftar nama siswa.

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini didapatkan peneliti melakukan analisis data dengan cara kualitatif dan kuantitatif guna merevisi produk pengembangan multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca. Menurut Moleong (2014:6) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk memahami fenomena mengenai apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain. Selain penelitian kualitatif penelitian ini juga menggunakan teknik analisis data bersifat kuantitatif, menurut Sugiyono (2015:14) penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Data kualitatif didapatkan dari masukan, tanggapan, kritik serta saran yang didapatkan dari hasil kajian ahli materi, ahli media yang disampaikan secara lisan sedangkan data kuantitatif didapatkan dari analisis angket ahli materi, ahli media, serta hasil serangkaian uji coba yang selanjutnya diolah menjadi data kualitatif dan dijadikan dasar untuk merevisi produk pengembangan multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca.

Data yang telah dianalisis, baik data kualitatif maupun data kuantitatif disajikan sebagai dasar untuk merevisi multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca yang sedang dikembangkan. Meskipun begitu, tidak semua data yang masuk dijadikan dasar dalam merevisi produk. Data yang dijadikan dasar dalam merevisi produk ialah data yang telah melalui analisis. Dalam proses analisis tersebut data harus dapat memenuhi kriteria sebagaimana diuraikan sebagai berikut:

1. Data Kualitatif

Data kualitatif yang dijadikan dasar dalam merevisi produk multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca yang sedang dikembangkan ialah data atau saran responden melalui angket/kuesioner. Menurut Moleong (2010:324) bahwa untuk menetapkan keabsahan (*trustworthiness*) diperlukan teknik pemeriksaan. Pelaksanaan teknik pemeriksaan didasarkan atas sejumlah kriteria tertentu. Kriteria yang digunakan yaitu:

- a) Kepercayaan (*credibility*), dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini adalah kebenaran data menurut ahli materi dan ahli media.
- b) Keteralihan (*transferrability*), dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini adalah kesesuaian data yang diperoleh dengan data yang ada di lapangan dan juga kesesuaian multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini dengan kriteria multimedia interaktif.
- c) Kepastian (*confirmability*), dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini adalah kepastian data yang diperoleh peneliti di lapangan.

2. Data Kuantitatif

Berdasarkan data kuantitatif, komponen yang memperoleh penilaian <50% dan kriteria yang ditetapkan akan direvisi. Hasil analisis yang didapatkan dari data kuantitatif dan kualitatif digunakan sebagai dasar dalam menentukan kelayakan produk hasil pengembangan. Data yang dihimpun melalui angket pada penelitian ini menggunakan skala *likert*. Sugiyono (2015:165) menjelaskan bahwa dalam penelitian dan pengembangan, skala *likert* digunakan untuk mengembangkan instrumen yang digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, serta pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, rancangan suatu produk, proses membuat produk dan produk yang telah dikembangkan atau diciptakan. Data yang diperoleh dari responden dianalisis untuk melakukan evaluasi terhadap produk. Data tersebut berupa penilaian dan saran terbuka yang dirangkum sebagai masukan dalam merevisi media yang dikembangkan. Data kualitatif diuraikan untuk mengetahui kualitas produk yang baik. Adapun kriteria skor dengan skala *likert* yang di dijelaskan oleh Riduwan (2013:15) dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8: Kriteria Skor dengan Skala *Likert*

Kriteria	Skor	Presentase
Sangat Baik	5	81-100
Baik	4	61-80
Kurang	3	41-60
Tidak Baik	2	21-40
Sangat Tidak Baik	1	0-20

Sugiyono (2015:280) juga menjelaskan bahwa untuk mencari rata-rata dalam memberikan penilaian produk yang dikembangkan digunakan rumus sebagai berikut:

Keterangan:

$$Me = \frac{\sum xi}{n}$$

Me = *Mean* (rata-rata)

Σ = *Epsilon* (baca jumlah)

xi = Nilai x ke i sampai ke n

n = Banyaknya Responden

Data yang diperoleh dari responden dianalisis untuk melakukan evaluasi terhadap produk. Data tersebut berupa penilaian dan saran terbuka yang dirangkum sebagai masukan dalam merevisi media yang dikembangkan. Data kualitatif diuraikan untuk mengetahui kualitas produk yang baik. Selanjutnya kriteria kelayakan media yang dikembangkan adalah apabila nilai rata-rata hasil uji coba lapangan minimal 3 dari gradasi 1-5 atau presentase minimal 50%. Nilai kelayakan produk minimal dengan kategori “baik” dari hasil penilaian ahli media, ahli materi, siswa calon pengguna dan guru mata pelajaran, maka produk hasil tersebut sudah dianggap layak digunakan sebagai sumber belajar.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Teknik Jahit Perca Kelas X Desain Kriya Tekstil di SMK Negeri 2 Sewon

Penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca ini melalui beberapa prosedur, yaitu: melakukan analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba produk, revisi tahap akhir, produksi massal. Prosedur penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca tersebut dijabarkan sebagai berikut.

1. Potensi dan Masalah

Hasil analisis potensi dan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini didapatkan dengan cara studi lapangan kondisi sekolah antara lain: observasi lokasi, wawancara dengan Ibu Imtikhanah. Selaku guru teknik jahit perca kelas X desain kriya tekstil di SMK Negeri 2 Sewon serta wawancara dengan beberapa peserta didik kelas X SMK Negeri 2 Sewon. Data yang diperoleh dari analisis potensi dan masalah tersebut sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran teknik jahit perca masih didominasi guru dalam proses pembelajaran.
- b. Proses pembelajaran teknik jahit perca selama ini dilakukan dengan menggunakan media konvensional yaitu menggunakan modul dan contoh hasil karya sebagai sumber belajar utama dalam pembelajaran.

- c. Keterbatasan waktu pertemuan untuk pembelajaran teknik jahit perca yang memiliki alokasi.
- d. waktu 5x45 menit sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tidak mencukupi apabila diterapkan pada pembelajaran yang sebenarnya.
- e. Belum adanya media pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk pembelajaran teknik jahit perca kelas X desain kriya tekstil SMK semester II.
- f. Peserta didik kelas X memerlukan suplemen belajar, yaitu media yang dapat merangsang dan membangkitkan motivasi belajar sebagai salah satu *alternative* sumber belajar yang dapat digunakan secara mandiri maupun kelompok.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru teknik jahit perca dan peserta didik tersebut dan hasil observasi hasil karya peserta didik yang kurang bervariasi dalam penerapan teknik, maka dapat diambil kesimpulan bahwa perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran interaktif teknik jahit perca berbasis multimedia di kelas X desain kriya tekstil SMK yang dapat membantu guru dalam memberikan pembelajaran khususnya teknik jahit perca dan dapat dijadikan suplemen pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efisien waktu. Keberadaan laboratorium komputer dan fasilitas yang cukup lengkap juga sangat mendukung untuk pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif.

2. Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dilakukan dengan cara analisis studi pustaka untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca ini

mengenai kurikulum, silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi teknik jahit perca pada tingkat kelas X desain kriya tekstil SMK serta menggali materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru mata pelajaran. Tahap selanjutnya yaitu menganalisis materi melalui diskusi dengan guru teknik jahit perca kelas X mengenai materi yang akan dikembangkan ke dalam multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca. Pengembangan materi dilakukan dengan catatan sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi mata pelajaran teknik jahit perca kelas X desain kriya tekstil semester

2. Kompetensi dasar tersebut diambil dari standar kompetensi sebagai berikut:

1. Membuat kriya tekstil dengan jahit perca.

Kompetensi dasar di antaranya:

a. Mendeskripsikan jenis jahit perca.

Sedangkan indikator pencapaian kompetensinya sebagai berikut:

- 1) Menjelaskan pengertian dan sejarah teknik jahit perca.
- 2) Mengidentifikasi dan menguraikan alat dan bahan teknik jahit perca sesuai dengan jenis, sifat dan fungsinya.
- 3) Mengidentifikasi dan menguraikan teknik-teknik jahit perca sesuai dengan jenis, sifat dan fungsinya.
- 4) Mengetahui dan memahami karya-karya yang dapat dibuat dengan menggunakan teknik jahit perca.
- 5) Menjelaskan dan menguraikan proses pengerjaan atau langkah kerja pembuatan karya teknik jahit perca.

- 6) Memahami kerusakan/gangguan yang sering terjadi pada waktu menjahit dengan mesin jahit.

Tahap selanjutnya yaitu menyesuaikan materi teknik jahit perca dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi kedalam sub materi pokok yang kemudian akan dikembangkan menjadi multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca. Sub materi pokok teknik jahit perca tersebut ialah:

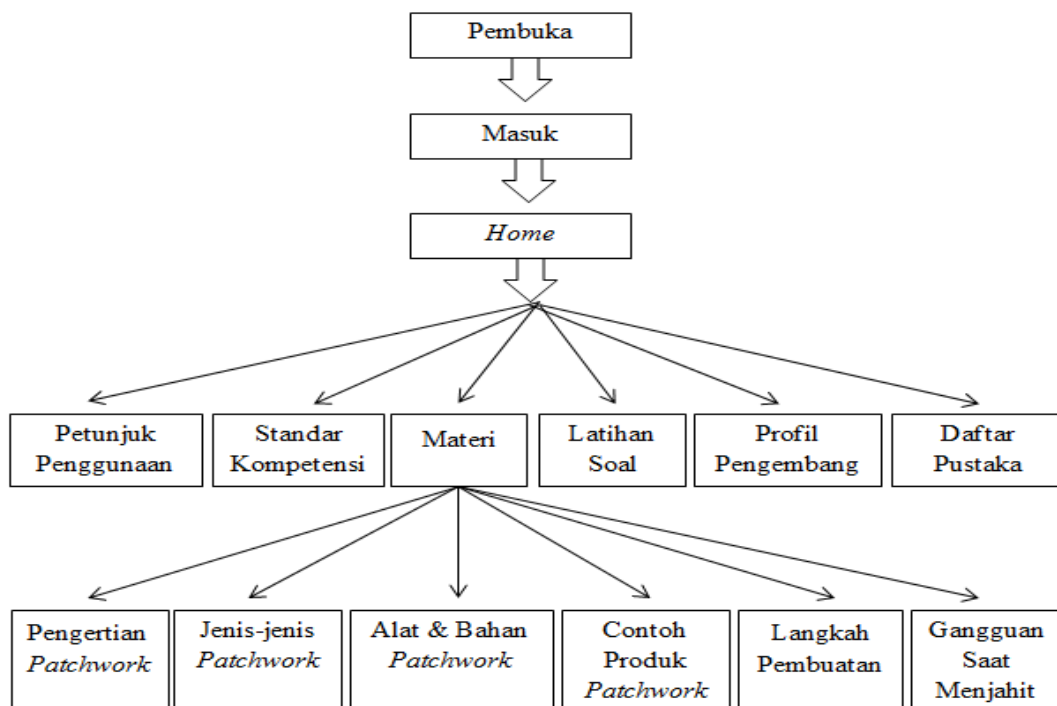
- a. Pengertian dan sejarah jahit perca/*Patchwork*.
- b. Alat dan bahan dalam membuat jahit perca.
- c. Teknik-teknik jahit perca.
- d. Contoh-contoh karya jahit perca.
- e. Langkah kerja pembuatan teknik jahit perca.
- f. Kerusakan/gangguan yang sering terjadi pada waktu menjahit dengan mesin jahit.

3. Pengembangan Desain Produk

Pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca ini dimulai pada tanggal 25 Januari s/d 30 Februari 2016. Tahap pertama yang dilakukan dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca ini adalah dengan menentukan format skrip yang akan digunakan dalam pengembangan. Format skrip yang digunakan pada penelitian dan pengembangan kali ini yaitu format *Drill and Practice*, di mana pada multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca ini disajikan bukan hanya uraian materi

saja tetapi juga video serta serangkaian latihan soal yang berkaitan dengan pembelajaran teknik jahit perca.

Kemudian tahap selanjutnya membuat diagram alur (*flow chart*). *Flow chart* bertujuan untuk mempermudah dalam perencanaan programnya. *Flow chart* pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca kali ini adalah sebagai berikut:

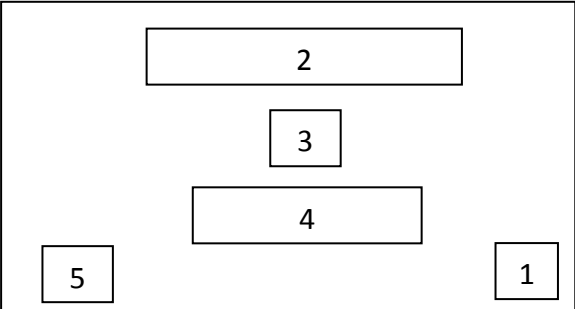
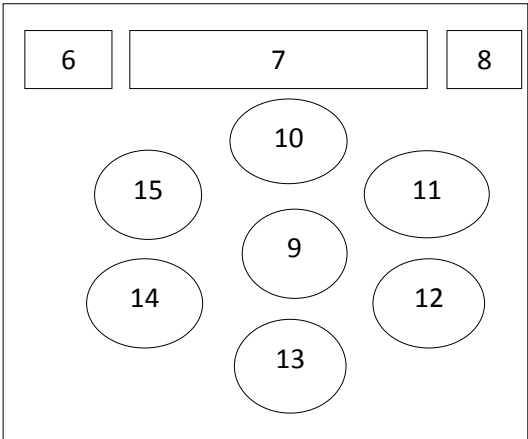


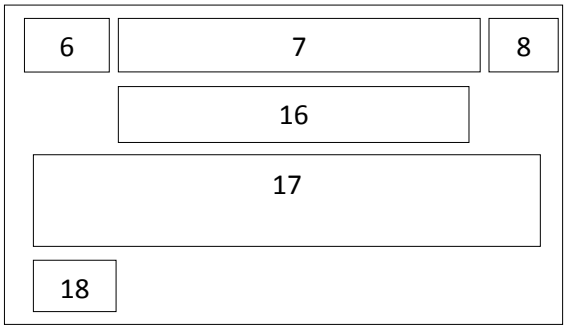
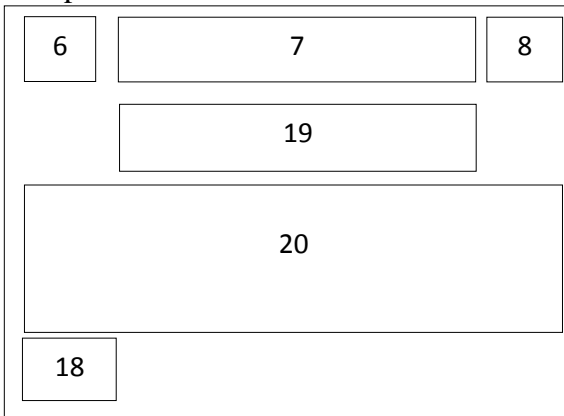
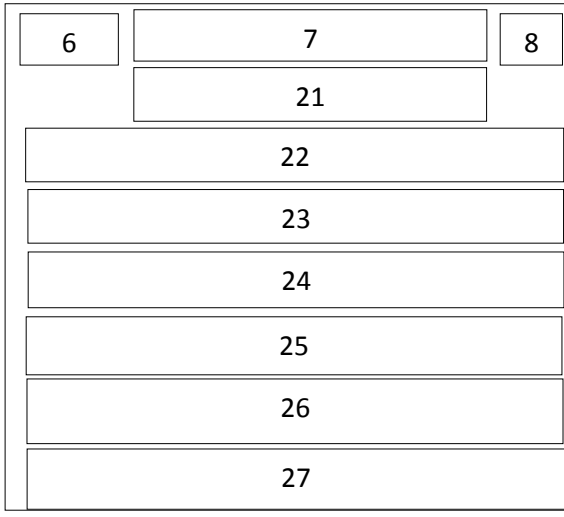
Gambar 3: Desain *Flow Chart* Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Teknik Jahit Perca
(Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)

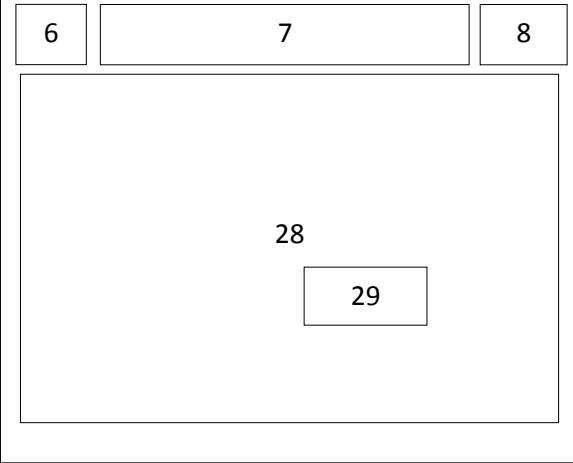
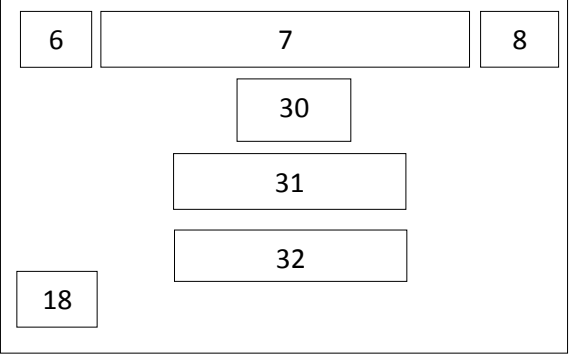
Tahap selanjutnya dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca kelas X desain kriya tekstil ini adalah membuat papan susunan gambar (*story board*) yang disusun secara runtun sesuai dengan konsep yang diharapkan. *Story board* bertujuan untuk mempermudah dalam rancangan alur, ilustrasi dan visualisasi setiap *scene* yang menggunakan kata-kata dalam

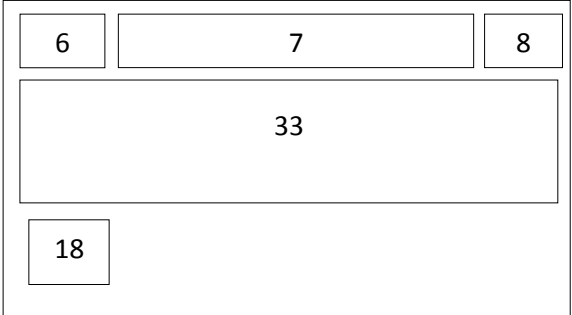
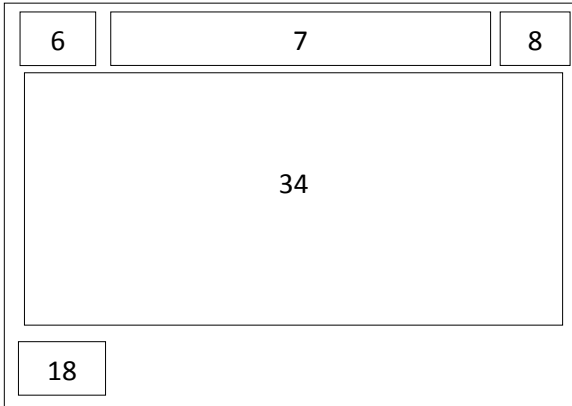
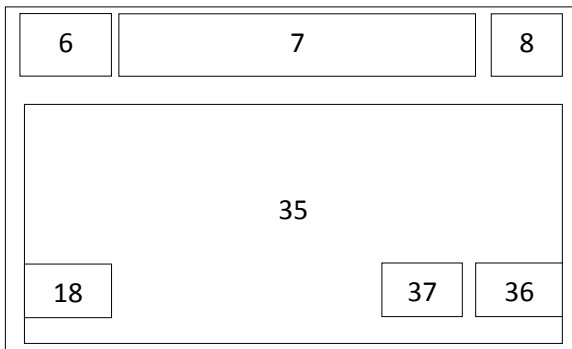
mengungkapkan suatu cerita. *Story board* pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca ini menjelaskan tampilan pembuka, tampilan petunjuk penggunaan, tampilan standar kompetensi, tampilan sub materi, tampilan isi materi, tampilan video langkah pembuatan, tampilan pengantar latihan soal, tampilan latihan soal, tampilan hasil tes, tampilan kunci jawaban, tampilan profil pengembang dan tampilan daftar pustaka. Berikut tabel *story board* multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca.

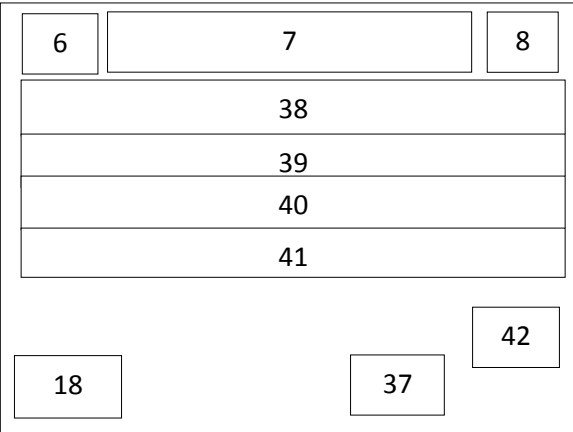
Tabel 9: Tabel Desain *Story Board*

No	Story Board	Keterangan
1.	<p>Pembuka</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol <i>EXIT</i> 2. Judul Multimedia Pembelajaran Interaktif 3. Logo UNY 4. Identitas mahasiswa dan Jurusan. 5. Tombol <i>MASUK</i> <p>Audio: Instrumen <i>backsound</i></p>
2.	<p>Home</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 6. Logo UNY 7. Judul multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca. 8. Waktu, tanggal, speaker, dan <i>full screen</i>. 9. <i>Home</i>. 10. Petunjuk penggunaan. 11. Kompetensi dasar. 12. Materi. 13. Latihan soal. 14. Profil pengembang. 15. Daftar pustaka. <p>Audio: Instrumen <i>backsound</i></p>

3.	<p>Petunjuk Penggunaan</p> 	<p>6. Logo UNY. 7. Judul multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca. 8. Waktu, tanggal, speaker, dan <i>full screen</i>. 16. Subjudul Petunjuk penggunaan. 17. Isi/draf petunjuk penggunaan. 18. Tombol <i>home</i></p> <p>Audio: Instrumen <i>backsound</i></p>
4.	<p>Kompetensi Dasar</p> 	<p>6. Logo UNY. 7. Judul multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca. 8. Waktu, tanggal, speaker, dan <i>full screen</i>. 18. Tombol <i>home</i>. 19. Sub judul kompetensi dasar. 20. Isi kompetensi dasar dan indikator.</p> <p>Audio: Instrumen <i>backsound</i></p>
5.	<p>Materi</p> 	<p>6. Logo UNY. 7. Judul multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca. 8. Waktu, tanggal, speaker, dan <i>full screen</i>. 18. Tombol <i>home</i>. 21. Sub judul materi. 22. Tombol sub materi "Sejarah & Pengertian Jahit Perca". 23. Tombol sub materi "Jenis-Jenis Jahit Perca". 24. Tombol sub materi</p>

		<p>“Alat & Bahan”.</p> <p>25. Tombol sub materi “Contoh Produk”.</p> <p>26. Tombol sub materi “Langkah Pembuatan”.</p> <p>27. Tombol sub materi “Gangguan Mesin Jahit”.</p> <p>Audio: Instrumen <i>background</i></p>
5.	<p>Latihan Soal</p> 	<p>6. Logo UNY.</p> <p>7. Judul multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca.</p> <p>8. Waktu, tanggal, speaker, dan <i>full screen</i>.</p> <p>28. Petunjuk penggunaan latihan soal.</p> <p>29. Tombol untuk memulai menjawab soal latihan</p> <p>Audio: Instrumen <i>background</i></p>
6.	<p>Skor</p> 	<p>6. Logo UNY.</p> <p>7. Judul multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca.</p> <p>8. Waktu, tanggal, speaker, dan <i>full screen</i>.</p> <p>18. Tombol <i>home</i>.</p> <p>30. Nilai anda.</p> <p>31. Tombol ulangi test.</p> <p>32. Tombol kunci jawaban.</p> <p>Audio: Instrumen <i>background</i></p>

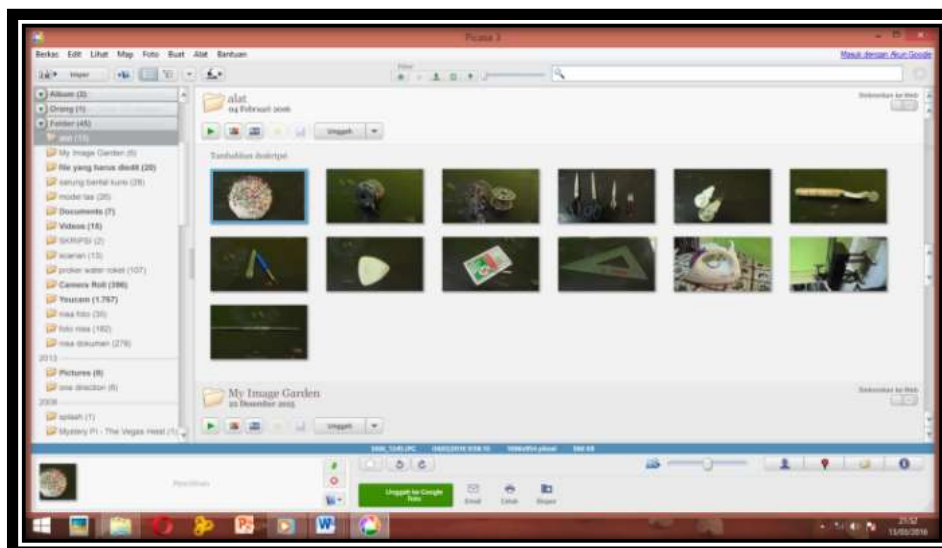
7.	<p>Kunci Jawaban</p>  <p>The screenshot shows a navigation bar with buttons labeled 6, 7, and 8. Below it is a large content area with the number 33 in the center. At the bottom left, there is a button labeled 18.</p>	<p>6. Logo UNY. 7. Judul multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca. 8. Waktu, tanggal, speaker, dan <i>full screen</i>. 18. Tombol <i>home</i>. 33. Kunci jawaban.</p> <p>Audio: Instrumen <i>backsound</i></p>
8.	<p>Profil Pengembangan</p>  <p>The screenshot shows a navigation bar with buttons labeled 6, 7, and 8. Below it is a large content area with the number 34 in the center. At the bottom left, there is a button labeled 18.</p>	<p>9. Logo UNY. 10. Judul multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca. 11. Waktu, tanggal, speaker, dan <i>full screen</i>. 18. Tombol <i>home</i>. 34. Profil pengembang.</p> <p>Audio: Instrumen <i>backsound</i></p>
9.	<p>Daftar Pustaka</p>  <p>The screenshot shows a navigation bar with buttons labeled 6, 7, and 8. Below it is a large content area with the number 35 in the center. At the bottom left, there is a button labeled 18. At the bottom right, there are two buttons labeled 37 and 36.</p>	<p>6. Logo UNY. 7. Judul multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca. 8. Waktu, tanggal, speaker, dan <i>full screen</i>. 18. Tombol <i>home</i>. 35. Daftar pustaka. 36. Tombol <i>next</i>. 37. Tombol <i>back</i>.</p> <p>Audio: Instrumen <i>backsound</i></p>

10.	<p>Langkah Pembuatan</p> 	<p>19. Logo UNY. 20. Judul multimedia pembelaj aran interaktif teknik jahit perca. 21. Waktu, tanggal, speaker, dan <i>full screen</i>. 22. Tombol <i>home</i>. 37. Tombol <i>back</i>. 38. Tombol video pola geometris. 39. Tombol video acak tak beraturan. 40. Tombol video tumpang tindih. 41. Tombol video jiplakan pola dan jelujur.</p> <p>Audio: Instrumen <i>background</i></p>
-----	--	--

Setelah *flow chart* dan *story board* dibuat, maka tahap selanjutnya adalah mengumpulkan bahan-bahan pendukung seperti gambar, foto, *sound*, video. Pengumpulan bahan-bahan produksi tersebut bersumber dari produksi sendiri yang didukung dari buku dan internet yang berhubungan dengan materi teknik jahit perca. *Software* utama yang digunakan pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca kali ini ialah *Adobe Flash CS6* sedangkan *software* pendukungnya yaitu *Picasa 3* dan *Cyberlink PowerDirector*

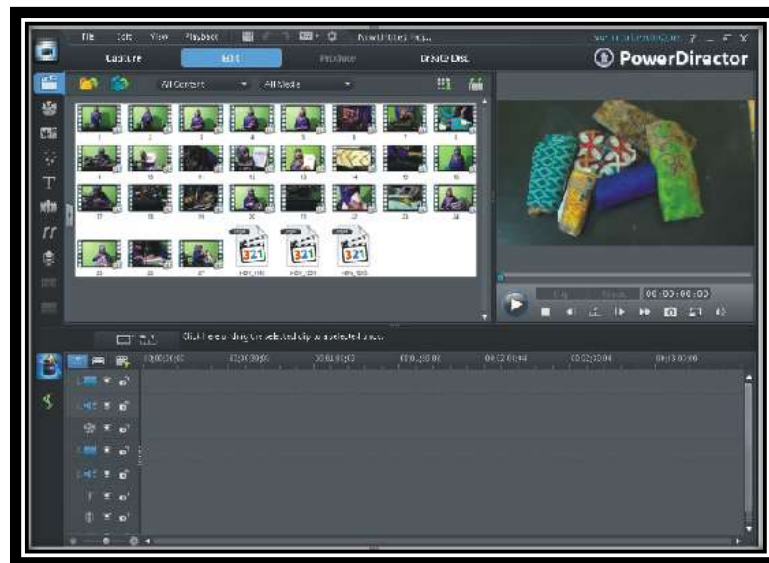
Cyberlink PowerDirector digunakan untuk membuat video proses langkah kerja pembuatan teknik jahit perca dengan cara menyusun foto-foto alat dan bahan yang digunakan untuk membuat karya teknik jahit perca yang bersumber dari dokumen peneliti untuk dijadikan sebuah video. Sebelum foto disusun terlebih

dahulu foto tersebut diedit menggunakan *Picasa 3*. Berikut tampilan dari pengeditan foto tersebut:



Gambar 4: Pengeditan Foto Menggunakan *Picasa 3*
(Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Februari 2016)

Setelah foto selesai diedit, tahap selanjutnya yaitu membuat video langkah pembuatan teknik jahit perca dengan menggunakan *Cyberlink PowerDirector*. video langkah pembuatan teknik jahit perca tersebut dibuat menggunakan video proses pembuatan teknik jahit perca hasil dokumentasi peneliti. Video tersebut dibuat dengan cara memotong bagian-bagian yang dirasa penting oleh peneliti dan sesuai dengan proses pembuatan teknik jahit perca. Video tersebut dilengkapi dengan langkah-langkah menggunakan mesin jahit sehingga memudahkan peserta didik untuk mengoperasikan mesin jahit. Berikut tampilan dari proses pembuatan video langkah pembuatan teknik jahit perca tersebut.



Gambar 5: Pengeditan Video Menggunakan *Cyberlink PowerDirector*.
(Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Februari 2016)

Proses selanjutnya mendesain *frame* sesuai dengan *flow chart* dan *story board* yang kemudian dilanjutkan dengan mengaplikasikannya ke dalam *software Adobe flash CS6* untuk diproses menjadi produk multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca desain kriya tekstil kelas X di SMK Negeri 2 Sewon. Berikut tampilan proses pembuatan multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca tersebut:



Gambar 6: Proses Pembuatan Multimedia Menggunakan *Adobe Flash CS6*
(Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Februari 2016)

Proses selanjutnya setelah multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca ini selesai ialah melakukan pengemasan pada produk. Produk multimedia pembelajaran interaktif tersebut dikemas dalam bentuk *compact disks/CD* sehingga lebih menarik, mudah disimpan serta mudah digunakan. Berikut tampilan stiker dan sampul CD:



Gambar 7: Stiker dan Sampul CD Multimedia Pembelajaran Interaktif Teknik Jahit Perca

(Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)

4. Validasi Produk

Sebelum memvalidasi produk, agar angket yang digunakan dalam memperoleh data untuk multimedia pembelajaran interaktif ini peneliti melakukan validasi instrumen angket terlebih dahulu. Validator instrumen pada kesempatan ini yaitu Ibu Sisca Rahmadonna yang merupakan dosen pengajar di jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan, FIP, UNY.

Setelah instrumen angket divalidasi barulah ke tahap validasi produk. Pada tahap validasi produk melibatkan ahli materi dan ahli media yang berkompeten di bidangnya sebagai validator. Ahli materi pada kesempatan ini yaitu Ibu Nur Syamsiyah Hayati yang merupakan salah satu tenaga pendidik

teknik jahit perca Desain Kriya Tekstil di SMK Negeri 5 Yogyakarta sedangkan untuk ahli media adalah Bapak Herman Dwi Surjono sebagai ahli media yang merupakan Kaprodi sekaligus dosen pengajar di Prodi Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.

Hasil validasi produk pada penelitian pengembangan ini dihimpun melalui angket penilaian yang diperoleh dari kedua ahli media tersebut yang kemudian diklasifikasikan menjadi berbagai aspek, serta dipusatkan pada kekurangan yang terdapat dalam komponen multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca kelas X desain kriya tekstil ini. Hal itulah yang perlu direvisi sehingga produk diharapkan menjadi semakin lebih baik serta layak untuk digunakan. Berikut data yang diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan validator instrumen, ahli materi dan ahli media:

a. Validator Instrumen

Validasi instrumen oleh Ibu Sisca Rahmadonna dilakukan sebanyak tiga kali pada tanggal 25 Januari s/d 11 Februari 2016 di Fakultas Ilmu Pendidikan UNY. Uji validasi instrumen angket ini terdiri dari 4 lembar instrumen angket yaitu: lembar angket ahli media, ahli materi, lembar uji coba respon guru, dan peserta didik. Validasi dilakukan dengan merevisi aspek-aspek yang sesuai oleh setiap calon pengisi angket dan tata bahasa yang digunakan, serta memberikan saran perbaikan. Berikut hal-hal yang disarankan oleh Ibu Sisca Rahmadonna pada saat memvalidasi instrumen di antaranya:

- 1) Tambahkan lembar uji coba untuk respon guru mata pelajaran teknik jahit perca untuk tingkat interaktif siswa saat menggunakan multimedia

pembelajaran interaktif ini, keruntutan materi yang disajikan, kesesuaian materi dengan situasi siswa, dan keluasan materi yang disampaikan sehingga pengetahuan yang didapatkan lebih banyak.

- 2) Sesuaikan dengan karakteristik pengguna yang meliputi penggunaan bahasa.
- 3) Bedakan instrumen untuk lembar uji coba dengan ahli media, ahli materi, respon guru, peserta didik dari segi bahasa yang digunakan.
- 4) Analisis kembali pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan pada ahli media, ahli materi, lembar uji coba respon guru, dan peserta didik sehingga tidak ada pertanyaan-pertanyaan yang sama.

Berikut ini lembar instrumen setelah direvisi sesuai saran validator instrumen Ibu Sisca Rahmadonna yaitu:

a) Instrumen Ahli Media

Tabel 10: Aspek Tampilan

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Propositional <i>layout</i> (tata letak teks dan gambar).					
2	Kesesuaian pemilihan <i>background</i> .					
3	Kesesuaian pemilihan huruf.					
4	Kesesuaian ukuran huruf.					
5	Kesesuaian pemilihan warna huruf.					
6	Kesesuaian pemilihan musik dengan materi.					
7	Kesesuaian pemilihan gambar dengan materi.					
8	Kesesuaian pemilihan video dengan materi.					
9	Konsistensi penempatan tombol.					
10	Konsistensi penyajian materi.					
	Jumlah					
	Presentase					

Tabel 11: Aspek Pemrograman

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tingkat interaktifitas dengan media.					

2	Penggunaan <i>button</i> /navigasi.					
3	Kemudahan dalam memilih menu sajian.					
4	Kebebasan dalam memilih materi yang ingin dipelajari.					
5	Kemudahan untuk masuk dan keluar dari media pembelajaran.					
6	Kejelasan dalam petunjuk penggunaan.					
7	Efisiensi teks yang disajikan.					
8	Efisiensi gambar yang disajikan.					
9	Video yang disajikan efisien.					
	Jumlah					
	Presentase					

b) Instrumen Ahli Materi

Tabel 12: Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan rumusan standar kompetensi.					
2	Kejelasan rumusan kompetensi dasar.					
3	Kemudahan dalam memahami materi.					
4	Keruntutan penyajian materi.					
5	Kejelasan memberikan petunjuk penggunaan media pembelajaran.					
6	Pemberian motivasi belajar.					
7	Pemberian contoh karya.					
8	Pemberian kesempatan kepada siswa untuk berlatih/belajar sendiri.					
9	Kejelasan petunjuk pengerjaan latihan soal.					
10	Kesesuaian soal dengan materi.					
11	Kualitas latihan soal dan penilaiannya.					
	Jumlah					
	Presentase					

Tabel 13: Aspek Materi/Isi

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan Uraian materi					
2	Kesuaian materi dengan situasi siswa.					
3	Aktualisasi isi materi (<i>up to date</i>).					
4	keluasan materi yang diberikan.					
5	Ketepatan dan kejelasan contoh karya yang disajikan guna mendukung isi materi.					

6	Kejelasan gambar yang ditampilkan.					
7	Kejelasan video yang di tampilkan.					
8	Kejelasan proses pengerjaan yang disajikan melalui teks dan video.					
9	Kejelasan bahasa yang digunakan.					
	Jumlah					
	Presentase					

c) Lembar Uji Coba Respon Guru

Tabel 14: Aspek penyajian materi, kemudahan media, dan keterlaksanaan pembelajaran.

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kemudahan untuk masuk ke media pembelajaran interaktif.					
2	Kejelasan rumusan kompetensi.					
3	Kejelasan rumusan kompetensi dasar.					
4	Kemudahan dalam memahami materi.					
5	Keruntutan materi yang disajikan.					
6	Kejelasan petunjuk penggunaan.					
7	Memberikan motivasi untuk lebih giat belajar.					
8	memberikan kesempatan untuk belajar sendiri/mandiri.					
9	Kejelasan petunjuk pengerjaan latihan soal.					
10	Pemberian kunci jawaban.					
11	Kesesuaian soal dengan materi.					
12	Pemberian skor/nilai baik.					
13	Kejelasan uraian materi.					
14	Kesesuaian materi dengan situasi siswa.					
15	Keluasan materi yang disampaikan, sehingga pengetahuan yang didapatkan lebih banyak.					
16	Kejelasan dan variasi contoh karya yang disajikan dalam materi pembelajaran.					
17	Kejelasan gambar yang disajikan.					
18	Kejelasan video yang disajikan, sehingga lebih mengerti dalam memahami materi.					
19	Kemudahan bahasa untuk dimengerti.					
20	Tata letak teks dan gambar sesuai.					
21	Kesesuaian <i>background</i> /latar belakang, sehingga tidak mengganggu materi yang akan disampaikan.					
22	Kesesuaian jenis huruf.					
23	Kesesuaian ukuran huruf.					
24	Kesesuaian warna huruf.					

25	Kesesuaian musik yang digunakan.					
26	Penempatan dan pemilihan tombol tidak membingungkan.					
27	Keinteraktifan saat menggunakan media pembelajaran.					
28	Kemudahan dalam menggunakan tombol.					
29	Kemudahan dalam memilih menu.					
30	Kebebasan mempelajari materi yang diinginkan.					
31	Kemudahan untuk keluar dari media pembelajaran.					
	Jumlah					
	Presentase					

d) Lembar Angket Uji Coba Peserta Didik

Tabel 15: Aspek tampilan, penyajian materi, dan manfaat.

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kemudahan masuk dalam media pembelajaran interaktif.					
2	Kejelasan rumusan kompetensi.					
3	Kejelasan rumusan kompetensi dasar.					
4	Kemudahan dalam memahami materi.					
5	Kejelasan petunjuk penggunaan.					
6	Memberikan motivasi untuk lebih giat belajar.					
7	Memberikan kesempatan untuk belajar sendiri/mandiri.					
8	Kejelasan petunjuk pengerjaan latihan soal					
9	Soal latihan yang diberikan sesuai dengan materi yang telah dipelajari.					
10	Pemberian skor/nilai setelah mengerjakan soal latihan langsung dan menarik.					
11	Pemberian kunci jawaban soal latihan.					
12	Kejelasan uraian materi.					
13	Kejelasan dan variasi contoh karya yang disajikan dalam materi pembelajaran.					
14	Kejelasan gambar yang disajikan.					
15	Kemenarikan dan kejelasan video yang disajikan, sehingga lebih mengerti dalam memahami materi.					
16	Kemudahan bahasa untuk dimengerti.					
17	Tata letak teks dan gambar sesuai					
18	Kesesuaian <i>background</i> /latar belakang, sehingga tidak mengganggu materi yang akan					

	disampaikan.					
19	Kejelasan jenis huruf.					
20	Kejelasan ukuran huruf.					
21	Kejelasan warna huruf.					
22	Kesesuaian musik yang digunakan.					
23	Penempatan dan pemilihan tombol tidak membingungkan.					
24	Kemudahan dalam menggunakan tombol.					
25	Kemudahan dalam memilih menu.					
26	Kebebasan mempelajari materi yang diinginkan.					
27	Kemudahan untuk keluar dari media pembelajaran.					
	Jumlah					
	Presentase					

b. Ahli Materi

Validasi produk oleh ahli materi yaitu Ibu Nur Syamsiyah Hayati dilakukan sebanyak satu kali pada tanggal 2 Maret 2016 di SMK Negeri 5 Yogyakarta. Uji validasi ahli materi ini terdiri dari 2 aspek yaitu: aspek pembelajaran dan aspek materi/isi. Sedangkan penilaian dilakukan dengan mengisi angket dengan skala interval 1-5 dan memberikan saran perbaikan. Berikut hasil data kedua aspek tersebut:

1) Aspek Pembelajaran

Validasi pada aspek pembelajaran dimaksud untuk mengetahui kualitas multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca kelas X desain kriya tekstil dari aspek pembelajaran. Butir-butir penilaian yang dinilai terdiri dari 11 butir indikator. Berdasarkan 11 indikator tersebut dapat dideskripsikan: 54.5% dikategorikan sangat baik, 45.4% dikategorikan baik, 0% dikategorikan cukup, 0% dikategorikan kurang dan 0% dikategorikan sangat kurang. Skor rata-rata pada aspek pembelajaran adalah 4.54 dan dikategorikan sangat baik. indikator

yang mendapatkan skor sangat baik yaitu: keruntutan penyajian materi, kejelasan memberikan petunjuk penggunaan media pembelajaran, pemberian motivasi belajar, pemberian contoh karya, kejelasan petunjuk pengerjaan latihan soal, dan kesesuaian soal dengan materi. Indikator yang mendapat kategori baik yaitu: kejelasan rumusan standar kompetensi, kejelasan rumusan kompetensi dasar, kemudahan dalam memahami materi, pemberian kesempatan kepada siswa untuk berlatih/belajar sendiri, dan kualitas latihan soal dan penilaiannya. Hasil validasi selengkapannya pada aspek pembelajaran oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 16: Hasil Penilaian Ahli Materi terhadap Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Kejelasan rumusan standar kompetensi	4	Baik
2.	Kejelasan rumusan kompetensi dasar	4	Baik
3.	Kemudahan dalam memahami materi	4	Baik
4.	Keruntutan penyajian materi	5	Sangat baik
5.	Kejelasan memberikan petunjuk penggunaan media pembelajaran	5	Sangat baik
6.	Pemberian motivasi belajar	5	Sangat baik
7.	Pemberian contoh karya	5	Sangat baik
8.	Pemberian kesempatan kepada siswa untuk berlatih/belajar sendiri	4	Baik
9.	Kejelasan petunjuk pengerjaan latihan soal	5	Sangat baik
10.	Kesesuaian soal dengan materi	5	Sangat baik
11.	Kualitas latihan soal dan penilaiannya	4	Baik
Jumlah		50	
Rata-rata		4.54	Baik

2) Aspek Materi/Isi

Validasi pada aspek materi dimaksud untuk mengetahui kualitas multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca kelas X desain kriya tekstil dari aspek isi materi. Butir-butir penilaian terdiri dari 9 butir indikator.

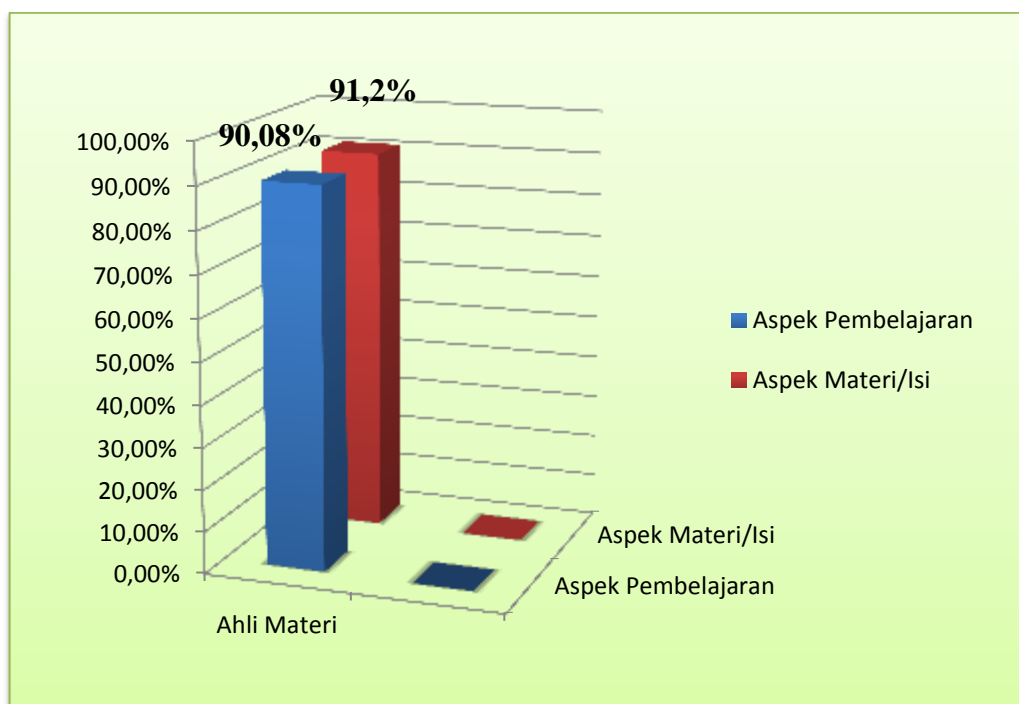
Berdasarkan 9 indikator tersebut dapat dideskripsikan: 55.5% dikategorikan sangat baik, 44.4% dikategorikan baik, 0% dikategorikan cukup, 0% dikategorikan kurang, dan 0% dikategorikan sangat kurang. Skor rata-rata pada aspek materi adalah 4.56 dan dikategorikan sangat baik. Indikator yang mendapat skor sangat baik yaitu: aktualisasi isi materi (*up to date*), ketepatan dan kejelasan contoh karya yang disajikan guna mendukung isi materi, kejelasan gambar yang ditampilkan, kejelasan video yang ditampilkan, dan kejelasan proses pengerjaan yang disajikan melalui teks dan video. Indikator yang dikategorikan baik yaitu: kejelasan uraian materi, kesesuaian materi dengan situasi siswa, keluasan materi yang diberikan, dan kejelasan bahasa yang digunakan. Hasil validasi selengkapnya pada aspek materi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 17: Hasil Penilaian Ahli Materi terhadap Aspek Materi/isi

No	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Kejelasan uraian materi	4	Baik
2.	Kesesuaian materi dengan situasi siswa	4	Baik
3.	Aktualisasi isi materi (<i>up to date</i>)	5	Sangat baik
4.	Keluasan materi yang diberikan	4	Baik
5.	Ketepatan dan kejelasan contoh karya yang disajikan guna mendukung isi materi	5	Sangat baik
6.	Kejelasan gambar yang disajikan	5	Sangat baik
7.	Kejelasan video yang ditampilkan	5	Sangat baik
8.	Kejelasan proses pengerjaan yang disajikan melalui teks dan video	5	Sangat baik
9.	Kejelasan bahasa yang digunakan	4	Baik
Jumlah		41	
Rata-rata		4.56	Baik

Berdasarkan hasil perhitungan persentase jumlah keseluruhan, aspek pembelajaran memperoleh 90.8% masuk dalam kategori sangat baik dan aspek

materi/isi memperoleh 91.2% masuk dalam kategori sangat baik. Berikut grafik hasil validasi ahli materi.



Gambar 8: Grafik Hasil Validasi Ahli Materi
(Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)

Berdasarkan rekap hasil validasi ahli materi di atas, sehingga dapat disimpulkan menurut ahli materi, multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca ini termasuk sangat baik, tetapi perlu sedikit perbaikan pada proses tahapan pengerjaan cara pemotongan kain dengan menggunakan pola dijelaskan lebih rinci antara bagian baik dan bagian buruk kain saat memotong kain. Menurut ahli materi kenapa hal tersebut perlu dijelaskan lebih rinci agar peserta didik tidak terbalik saat memotong kain.

Selanjutnya perbaikan dilakukan pada cara penyelesaian karya teknik jahit perca tidak hanya menggunakan cara penyelesaian bis, dijelaskan cara-cara penyelesaian teknik jahit jahit perca yang lain. Hal ini dilakukan agar peserta

didik dapat mengetahui cara-cara penyelesaian teknik jahit perca, dan tidak terpaku pada satu teknik penyelesaian saja.

Perbaikan selanjutnya yaitu pada tahap menyambung kain ditambahkan proses selanjutnya yaitu menjahit, sebab setelah proses penyambungan kain proses menjahit dengan menggunakan mesin jahit dan dilanjutkan dengan proses penyelesaian karya teknik jahit perca.

Selanjutnya perbaikan dilakukan untuk kain yang digunakan saat menjahit teknik jahit perca tidak hanya menggunakan kain fislin saja, melainkan juga menggunakan kain yang lainnya sesuai dengan keinginan pembuat karya, sebab kain fislin bukan satu-satunya kain yang dapat digunakan untuk *furing*, jika hal tersebut tidak diperbaiki peserta didik akan menganggap bahwa kain yang digunakan untuk *furing* hanyalah kain fislin saja.

c. Ahli Media

Validasi produk oleh ahli media yaitu Bapak Herman Dwi Surjono dilakukan sebanyak satu kali pada tanggal 4 Maret 2016. Uji validasi ahli media ini terdiri dari 2 aspek yaitu: aspek tampilan dan aspek pemrograman. Sedangkan penilaian dilakukan dengan mengisi angket dengan skala interval 1-5 dan memberikan saran perbaikan. Berikut hasil data kedua aspek tersebut.

1) Aspek Tampilan

Aspek tampilan meliputi 10 Indikator penilaian. Hasil penilaian aspek tampilan oleh ahli media dapat dideskripsikan 100% dikategorikan baik. Rata-rata skor penilaian pada aspek ini adalah 4 dan dikategorikan baik. Indikator yang dikategorikan baik adalah: Proposional *layout* (tata letak teks dan gambar),

kesesuaian pemilihan *background*, kesesuaian pemilihan huruf, kesesuaian ukuran huruf, kesesuaian pemilihan warna huruf, kesesuaian pemilihan musik dengan materi, kesesuaian pemilihan gambar dengan materi, kesesuaian pemilihan video dengan materi, konsistensi penempatan tombol dan konsistensi penyajian materi. Hasil penilaian lengkap oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 18: Hasil Penilaian Ahli Media terhadap Aspek Tampilan

No	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Proporsional <i>layout</i> (tata letak teks dan gambar)	4	Baik
2.	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	4	Baik
3.	Kesesuaian pemilihan huruf	4	Baik
4.	Kesesuaian ukuran huruf	4	Baik
5.	Kesesuaian pemilihan warna huruf	4	Baik
6.	Kesesuaian pemilihan musik dengan materi	4	Baik
7.	Kesesuaian pemilihan gambar dengan materi	4	Baik
8.	Kesesuaian pemilihan video dengan materi	4	Baik
9.	Konsistensi penempatan tombol	4	Baik
10.	Konsistensi penyajian materi	4	Baik
Jumlah		40	
Rata-rata		4	Baik

2) Aspek Pemrograman

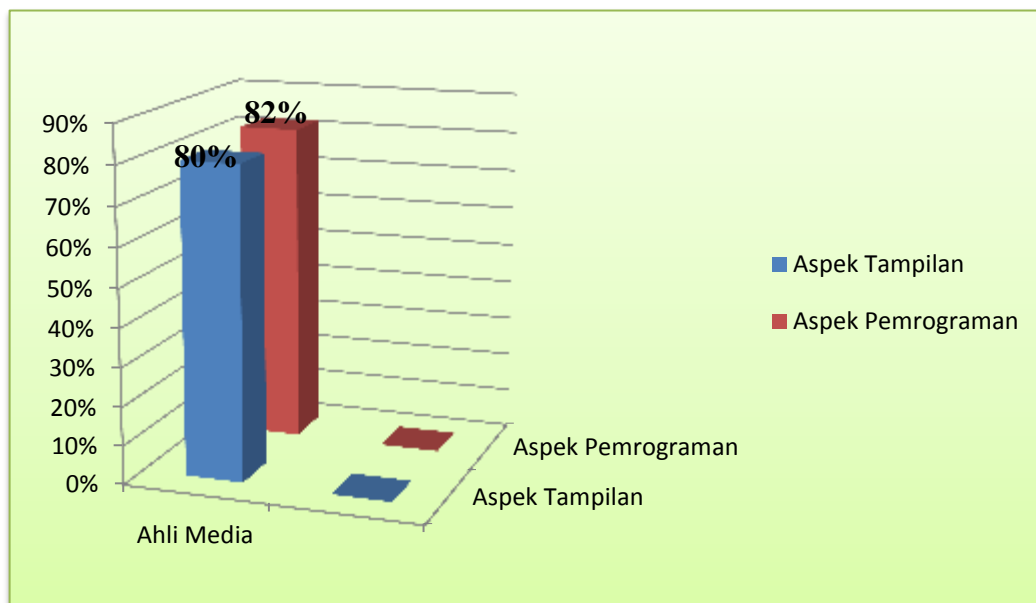
Aspek pemrograman meliputi 9 indikator. Hasil penilaian aspek pemrograman oleh ahli media dapat dideskripsikan 100% dikategorikan baik. Skor penilaian pada aspek ini adalah 4 dan 5 dan dikategorikan baik dan sangat baik. Indikator yang dikategorikan baik ialah: tingkat interaktifitas dengan media, penggunaan *button*/navigasi, kemudahan untuk masuk dan keluar dari media pembelajaran, kejelasan dalam petunjuk penggunaan, efisiensi teks yang disajikan, efisiensi gambar yang disajikan, dan video yang disajikan efisien. Serta

skor penilaian pada aspek 5 dan dikategorikan sangat baik ialah: kemudahan dalam memilih menu sajian dan kebebasan dalam memilih materi yang ingin dipelajari.

Tabel 19: Hasil Penilaian Ahli Media terhadap Aspek Pemrograman

No	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Tingkat interaktifitas dengan media	4	Baik
2.	Kemudahan <i>button</i> /navigasi	4	Baik
3.	Kemudahan memilih menu sajian	5	Sangat Baik
4.	Kebebasan memilih materi yang ingin dipelajari	5	Sangat Baik
5.	Kemudahan untuk masuk dan keluar dari media pembelajaran	4	Baik
6.	Kejelasan dalam petunjuk penggunaan	4	Baik
7.	Efisiensi teks yang disajikan	4	Baik
8.	Efisiensi gambar yang disajikan	4	Baik
9.	Video yang disajikan efisien	4	Baik
Jumlah		38	
Rata-rata		4.3	Baik

Berdasarkan hasil perhitungan persentase jumlah keseluruhan, aspek tampilan memperoleh 80% masuk dalam kategori baik dan aspek pemrograman memperoleh 82% masuk dalam kategori sangat baik. Berikut grafik hasil validasi ahli media.



Gambar 9: Grafik Hasil Validasi Ahli Media
(Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)

Berdasarkan hasil penilaian ahli media di atas, sehingga dapat disimpulkan menurut ahli media, multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca ini termasuk kategori sangat baik, tetapi perlu sedikit perbaikan dan penambahan pada:

- a. *Title page*
- b. Tata letak tombol *Back* dan *Next*
- c. Sumber gambar
- d. Ukuran *font*
- e. Waktu *play* video dan *icon speaker*
- f. Foto profil pengembang

Perbaikan pada *title page* menurut ahli media perlu dilakukan sebab *title page* pada desain produk awal belum memenuhi syarat multimedia pembelajaran yang ideal karena belum mencantumkan informasi target pengguna dan identitas

pengembang multimedia tersebut. Hal ini dilakukan supaya pengguna dapat mengetahui siapa target multimedia pembelajaran yang sedang dikembangkan dan siapa pengembang multimedia pembelajaran tersebut hanya dengan melihat tampilan awal multimedia pembelajaran tersebut.

Selanjutnya perbaikan dilakukan pada tombol *back* dan *next*, desain tombol *back* dan *next* menurut ahli media sebenarnya sudah sesuai tetapi perlu adanya perubahan dari segi tata letak. Tata letak tombol yang di desain oleh peneliti terlalu jauh sehingga dikhawatirkan calon pengguna multimedia pembelajaran ini akan kesulitan untuk menekan tombol *back* dan *next*. Oleh karena itu, tata letak tombol *back* dan *next* diubah tata letaknya menjadi berdekatan sehingga memudahkan calon pengguna multimedia pembelajaran.

Perbaikan selanjutnya dilakukan pada sumber gambar dalam *scene sub* materi sebab sumber pada *page* ini ialah peneliti sendiri menurut ahli media jika sumber yang bukan dari luar media tidak perlu ditulis, sehingga perlu dilakukan perbaikan dengan cara menghilangkan nama pengembang dalam sumber gambar pada *scene sub* materi.

Selanjutnya perbaikan dilakukan pada *page menu* sebab ukuran *font* pada *page* ini tidak sama dan terlihat kurang rapi menurut ahli media, sehingga perlu dilakukan perbaikan dengan cara menyamakan ukuran *font* pada *page* tersebut agar terlihat lebih rapi.

Selanjutnya perbaikan dilakukan *page video* sebab waktu *play video* dan *icon speaker* tidak sesuai antara menyala/aktif dan mati/tidak aktif, sehingga perlu

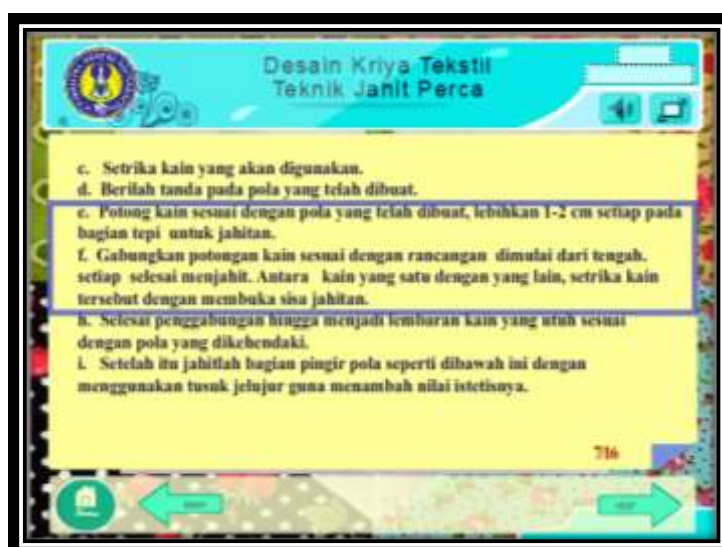
dilakukan penambahan waktu *play* video agar pengguna multimedia pembelajaran ini mengetahui durasi video tersebut serta mengubah *icon speaker* pada semua *page* harus sesuai antara menyala/aktif dan mati/tidak aktif.

Selanjutnya perbaikan dan penambahan yang terakhir menurut ahli media yaitu penambahan foto pada *page* profil pengembang sebab foto pengembang diperlukan, sehingga pengguna yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif ini mengetahui profil lengkap pengembang multimedia tersebut.

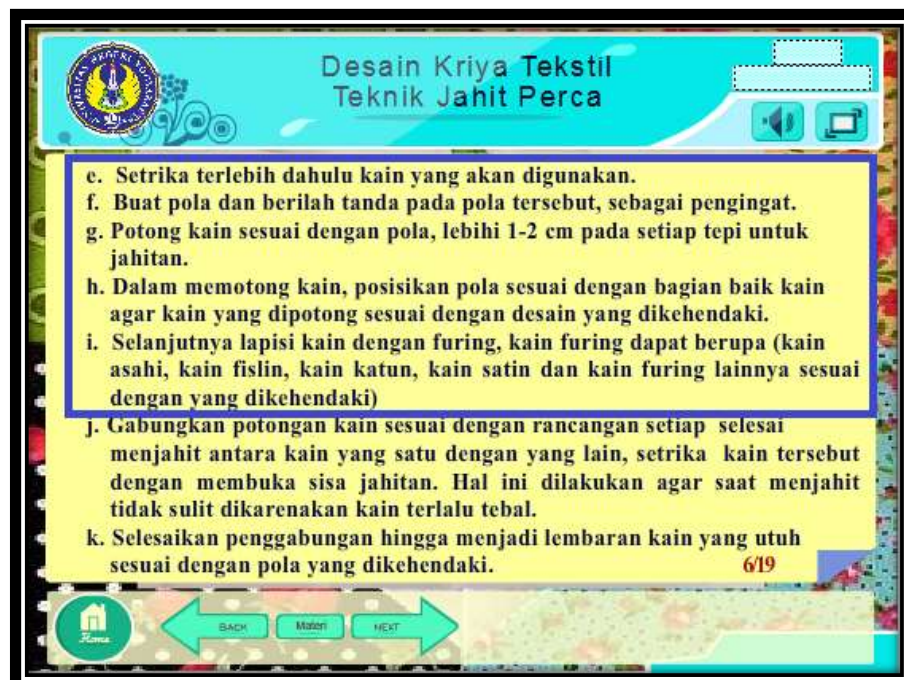
5. Revisi Tahap I

Revisi desain dilaksanakan pada (Maret 2016) revisi desain dilakukan untuk memperbaiki produk dengan cara mengurangi kelemahan-kelemahan produk. Kelemahan-kelemahan tersebut didapatkan dari hasil validasi ahli materi dan ahli media. Berikut hasil perbaikan yang dilakukan sesuai dengan saran:

- a. Proses tahapan pengerjaan pada dijelaskan cara memotong kain.

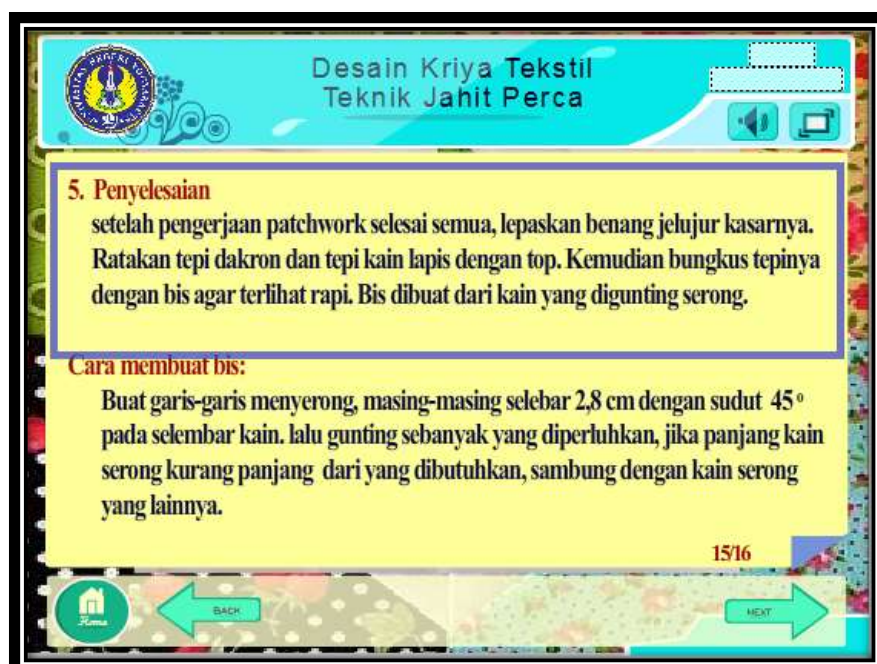


Gambar 10: Tahap Pengerjaan Pemotongan Kain Sebelum Revisi
(Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)

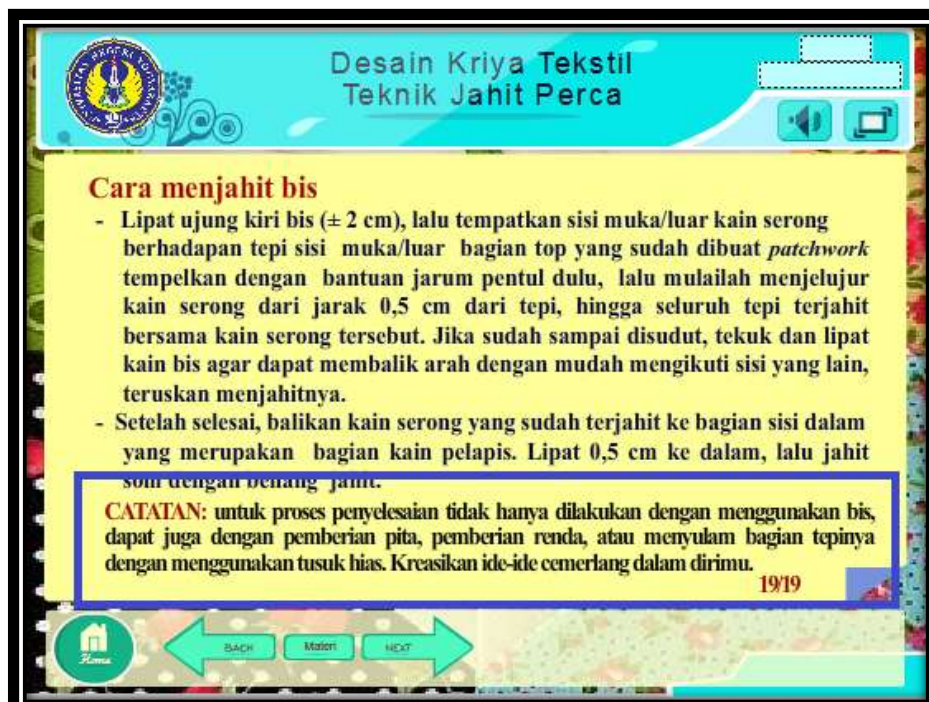


Gambar 11: Tahap Pengerjaan Pemotongan Kain Setelah Revisi
(Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)

- b. Cara penyelesaian karya teknik jahit perca tidak hanya di bis dijelaskan cara yang lain.

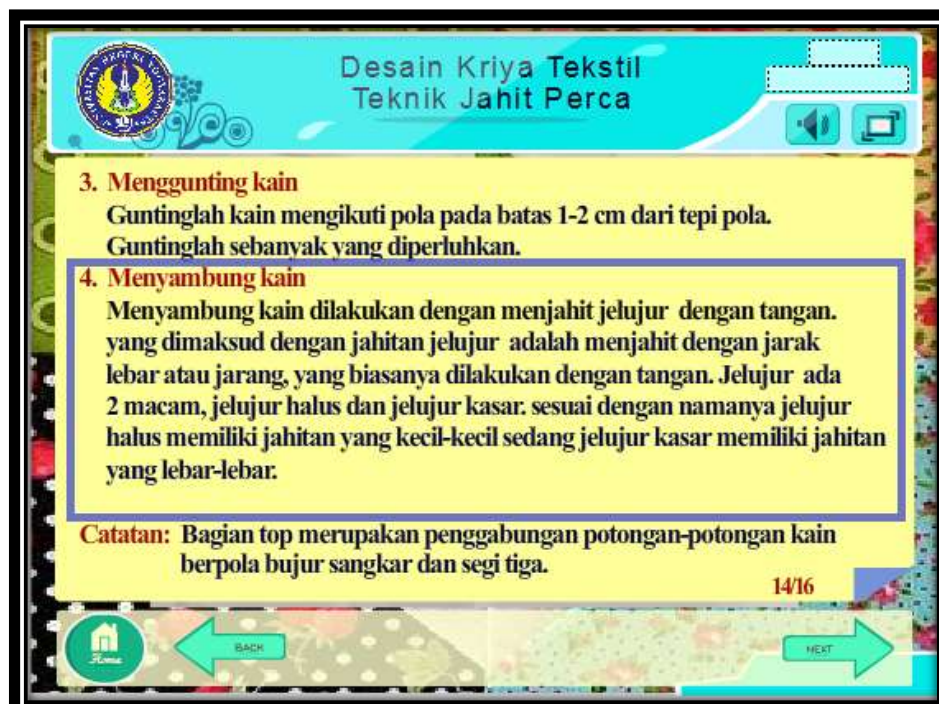


Gambar 12: Tahap Penyelesaian Karya Teknik Jahit Perca Sebelum Revisi
(Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)

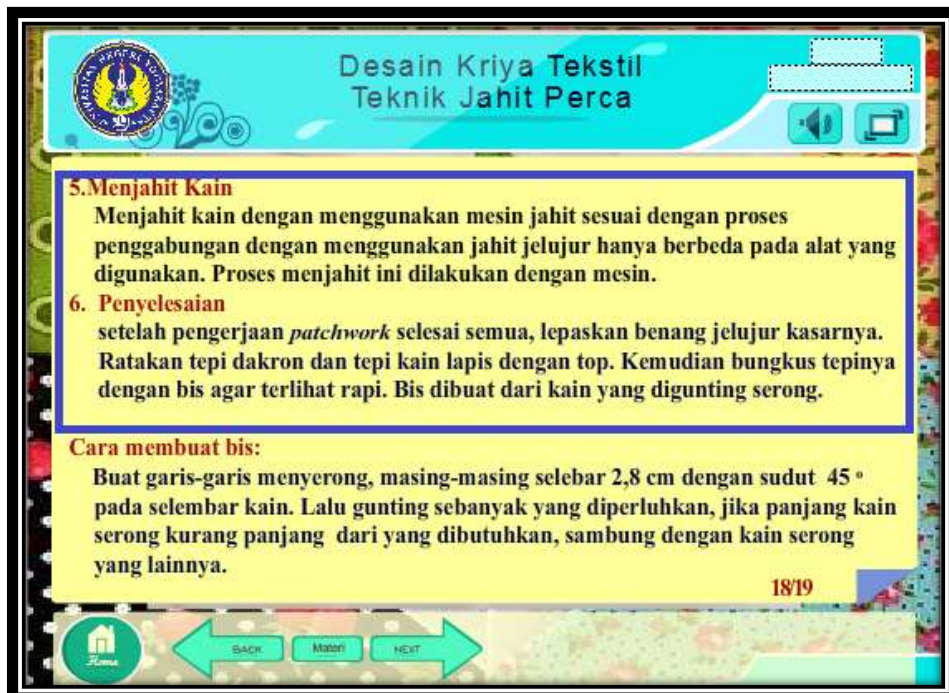


Gambar 13: Tahap Penyelesaian Karya Teknik Jahit Perca Setelah Revisi (Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)

- c. Pada tahap penyambungan kain ditambahkan proses menjahit.



Gambar 14: Tahap Penyambungan Kain dan Menjahit Sebelum Revisi (Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)



Gambar 15: Tahap Penyambungan Kain dan Menjahit Setelah Revisi
(Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)

- d. *Furing* tidak hanya menggunakan kain fislin



Gambar 16: *Furing* tidak hanya Menggunakan kain Fislin Sebelum Revisi
(Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)



Gambar 17: *Furing* tidak hanya Menggunakan kain Fislin Setelah Revisi (Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)

- e. *Title page* perlu ditambah info target *user* dan identitas pengembang.



Gambar 18: *Title Page* Sebelum Revisi (Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)



Gambar 19: Title Page Setelah Revisi
(Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)

f. Tombol *back* dan *next*



Gambar 20: Tata Letak Tombol *Back* dan *Next* Sebelum Revisi
(Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)



Gambar 21: Tata Letak Tombol *Back* dan *Next* Setelah Revisi
(Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)

- g. Sumber gambar yang bukan dari luar multimedia pembelajaran tidak harus ditulis.



Gambar 22: Sumber Gambar Sebelum Revisi
(Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)



Gambar 23: Sumber Gambar Setelah Revisi
(Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)

h. Ukuran *font* harus konsisten



Gambar 24: Ukuran *Font* Sebelum Revisi
(Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)



Gambar 25: Ukuran *Font* Setelah Revisi
(Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)

- i. Waktu *play video* dan *icon speaker* perlu ditambah dan diubah



Gambar 26: Waktu *Play Video* & *Icon Speaker* Sebelum Revisi
(Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)



Gambar 27: Waktu *Play Video* & *Icon Speaker* Setelah Revisi
(Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)

- j. Foto profil pengembang



Gambar 28: Foto Profil Pengembang Sebelum Revisi
(Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)



Gambar 29: Foto Profil Pengembang Setelah Revisi
(Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)

6. Uji Coba Produk

a. Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan melibatkan 6 peserta didik kelas X desain kriya tekstil SMK Negeri 2 Sewon yang diambil secara acak dari kelas Tekstil 2. Pelaksanaan uji coba berdurasi 2 jam pelajaran atau 90 menit pada tanggal 21 Maret 2016. Tujuan coba ini adalah untuk mendapatkan masukan guna perbaikan produk. Lokasi uji coba dilaksanakan di salah satu ruangan di SMK Negeri 2 Sewon. Uji coba dilakukan diruangan lain dikarenakan ruang lap komputer sedang disterilkan dari kegiatan pembelajaran untuk persiapan CBT ujian nasional (UN) kelas 3 yang akan dilaksanakan pada bulan April 2016. Adapun hasil uji coba perorangan multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca kelas X ini dilakukan dengan menggunakan laptop peserta didik, karena di sekolah tersebut sebagian besar siswa membawa laptop guna menunjang proses pembelajaran. berikut alur pelaksanaan uji coba perorangan:

- 1) Penjelasan maksud dan tujuan penelitian kepada peserta didik bersamaan dengan men-*copy* multimedia pada setiap laptop peserta didik. Selanjutnya peneliti memperkenalkan sekaligus memberikan penjelasan singkat mengenai multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca kelas X dan angket yang harus diisi oleh peserta didik. Kemudian diikuti dengan pembagian angket pada peserta didik.



Gambar 30: Memperkenalkan Multimedia Pembelajaran Interaktif Teknik Jahit Perca pada Peserta didik
(Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)

- 2) Setelah semua siap, peserta didik memulai mencoba multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca tersebut.



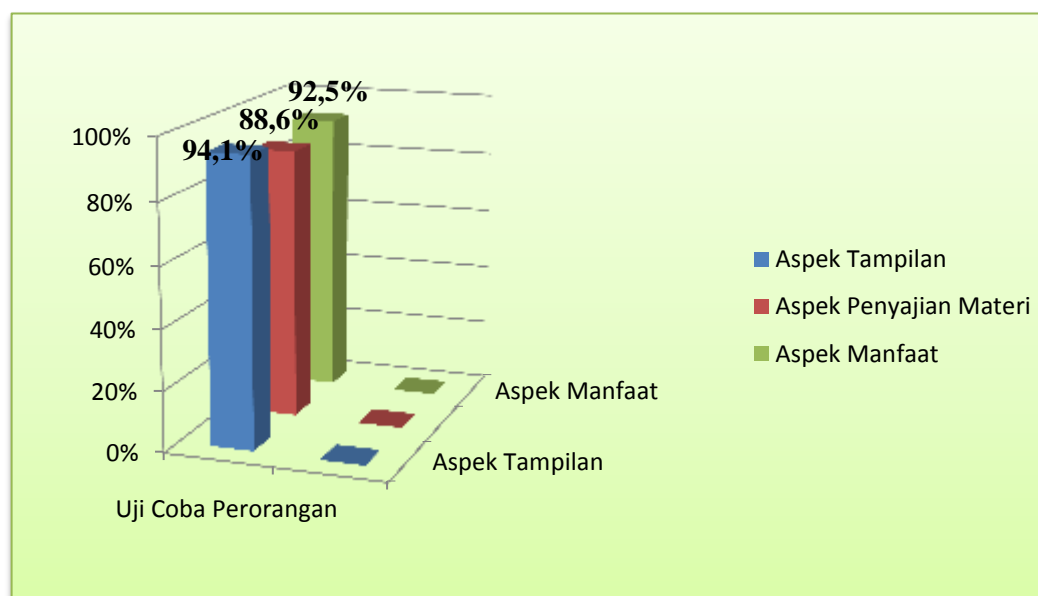
Gambar 31: Peserta Didik Mencoba Multimedia Pembelajaran Interaktif Teknik Jahit Perca
(Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)

Selanjutnya mengisi angket yang telah dibagi sebelumnya untuk menilai kelayakan multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca kelas X sesuai dengan respon peserta didik masing-masing.



Gambar 32: Peserta Didik Memberikan Penilaian pada Angket
(Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)

Angket yang dibagikan pada peserta didik tersebut terbagi menjadi 3 aspek yaitu: aspek tampilan, aspek penyajian materi, dan aspek manfaat. Adapun hasil rata-rata persentase uji coba perorangan multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca kelas X desain kriya tekstil ini. Persentase aspek tampilan yaitu 94.1%, persentase aspek penyajian materi yaitu 88.6%, dan persentase aspek manfaat yaitu 92.5%. Rata-rata dari ketiga aspek tersebut ialah 91.7% termasuk dalam kategori sangat baik. Berikut grafik hasil penilaian peserta didik uji coba perorangan.



Gambar 33: Grafik Hasil Penilaian Peserta Didik Uji Coba Perorangan
(Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)

Multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca ini setelah dilakukan uji coba perorangan ternyata masih perlu sedikit perbaikan lagi pada aspek pemrograman bagian video tidak urut sesuai dengan teknik-teknik jahit perca sehingga membingungkan untuk membuka video yang mana terlebih dahulu. Berdasarkan hasil uji coba perorangan tersebut dapat disimpulkan bahwa

multimedia ini layak dilakukan uji coba berikutnya dengan perbaikan pada pemrograman video pada multimedia tersebut sehingga sesuai dengan urutan teknik-teknik jahit perca.

b. Revisi Tahap II

Revisi produk pada tahap ini dilakukan sesuai dengan hasil uji coba perorangan yang telah dilakukan sebelumnya. Perbaikan dilakukan pada pemrograman urutan video yang tidak urut sesuai dengan urutan teknik-teknik jahit perca. Pemrograman pada video direvisi karena dinilai membingungkan peserta didik saat membuka video tersebut. Oleh karena itu perlu perbaikan ulang *Syntax* pemrograman. Revisi telah dilakukan pada multimedia tersebut dan tahap selanjutnya ialah uji coba kelompok kecil.



Gambar 34: Urutan Video Sebelum Revisi
(Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)

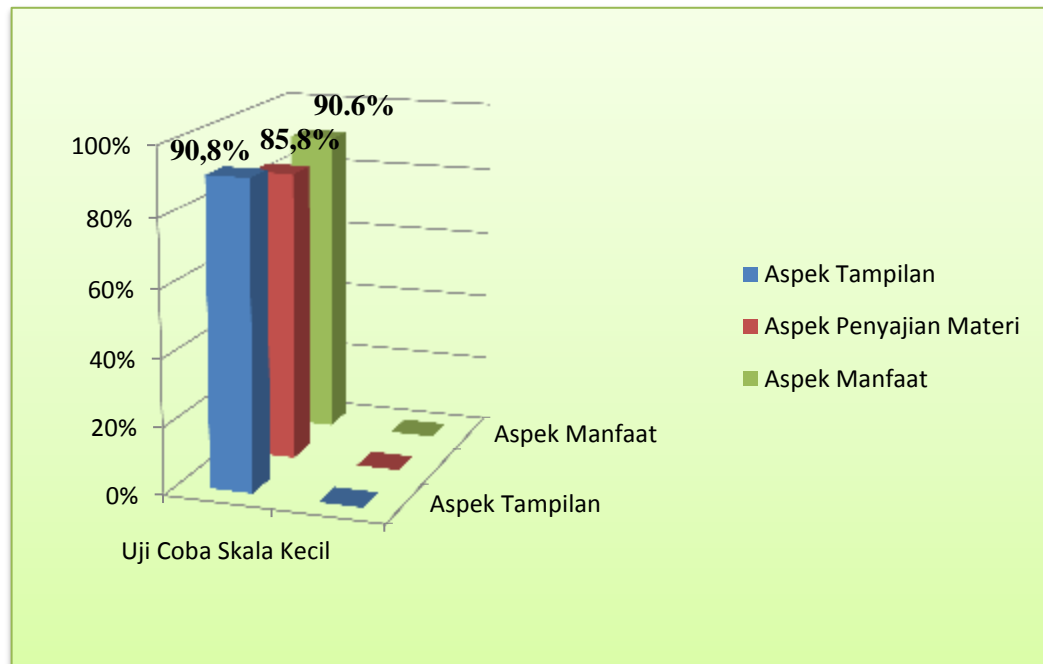


Gambar 35: Urutan Video Setelah Revisi
(Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)

c. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 22 Maret 2016 dengan melibatkan 15 peserta didik kelas X T1 desain kriya tekstil SMK Negeri 2 Sewon. Alur pelaksanaan uji coba kelompok kecil sama dengan alur uji coba sebelumnya yang intinya terbagi ke dalam 3 tahap yaitu: pengenalan produk, uji coba produk dan pengisian angket. Hasil uji coba kelompok kecil ini memperlihatkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit yang sedang dikembangkan dalam kategori sangat baik dengan rincian: persentase aspek tampilan yaitu 90.8%, persentase aspek penyajian materi yaitu 85.8%, dan persentase aspek manfaat

yaitu 90.6%. Rata-rata dari keseluruhan aspek tersebut yaitu 89.1%. Berikut grafik hasil penilaian peserta didik uji coba kelompok kecil.



Gambar 36: Grafik Hasil Penilaian Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil (Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)

Multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca ini setelah dilakukan uji coba kelompok kecil ternyata masih perlu sedikit perbaikan lagi pada pemrograman bagian tampilan skor, tampilan skor 100 pada multimedia ini tidak terlihat 100 di karenakan bidang untuk skor terlalu kecil sehingga skor yang memiliki 3 point angka untuk angka terakhir menjadi tidak terlihat. Oleh karena itu dirasa perlu untuk melakukan perbaikan pada tampilan skor, sehingga skor yang memiliki 3 point angka tercantum dalam bidang skor.



Gambar 37: Suasana Kelas pada Saat Uji Coba
(Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)



Gambar 38: Skor yang Diperoleh Peserta Didik pada saat Uji Coba Kelompok Kecil
(Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)

7. Revisi Tahap III

Revisi tahap III dilaksanakan pada (Maret 2016) berdasarkan hasil penilaian uji coba kelompok kecil dapat diketahui bahwa multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca ini masih perlu dilakukan perbaikan pada pemrograman tampilan skor sehingga dapat menampilkan skor utuh yang didapatkan oleh masing-masing peserta didik. Pemrograman pada tampilan skor direvisi karena dinilai tampilan untuk skor yang diperoleh peserta didik tidak terlihat pada skor yang mempunyai tiga point angka, misalnya skor 100 akan terlihat 10 saja. Oleh karena itu perlu perbaikan ulang *syntax* pemograman.

Revisi telah dilakukan pada multimedia tersebut dan kesalahan terletak pada *syntax* pemograman pada tampilan skor. Tahap selanjutnya adalah uji coba massal.



Gambar 39: Tampilan Nilai Sebelum Revisi
(Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)

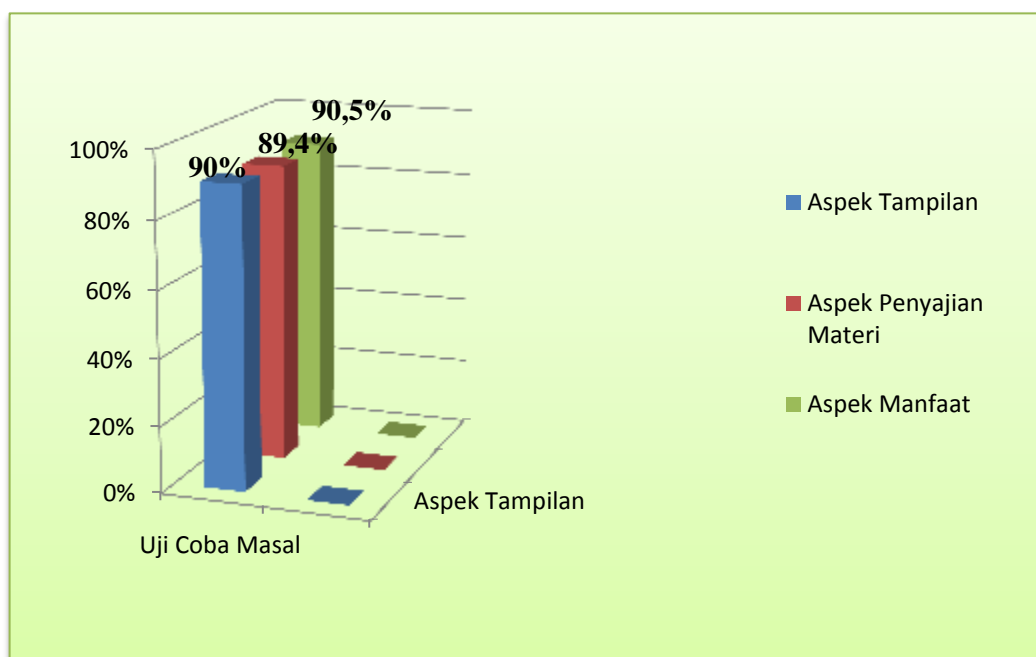


Gambar 40: Tampilan Nilai Setelah Revisi
(Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)

8. Uji Coba Massal

Uji coba massal dilaksanakan pada tanggal 24 Maret 2016 dengan melibatkan 30 peserta didik yang dipilih secara acak dari kelas yang berbeda. Alur pelaksanaan pada uji coba massal ini sama dengan uji coba sebelumnya yang intinya terdiri dari 3 tahapan yaitu: tahap pengenalan produk, uji coba produk, dan terakhir penilaian produk menggunakan angket. Berdasarkan hasil penilaian menggunakan angket melalui uji coba massal ini memperlihatkan bahwa multimedia ini layak untuk digunakan sebagai alat bantu penyampaian materi dalam pembelajaran teknik jahit perca untuk peserta didik kelas X desain kriya tekstil SMK Negeri 2 Sewon, dengan rincian: persentase aspek tampilan yaitu 90%, persentase aspek penyajian materi yaitu 89.4%, dan persentase aspek

manfaat yaitu 90.5%. Rata-rata persentase dari ketiga aspek tersebut ialah 89.9% masuk dalam kategori sangat baik. Berikut grafik penilaian peserta didik uji coba massal.



Gambar 41: Grafik Hasil Penilaian Peserta Didik Uji Coba Massal
(Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)

B. Respon terhadap Multimedia Pembelajaran Interaktif Teknik Jahit Perca

1. Respon Guru Mata Pelajaran

Dalam mengetahui tingkat interaktif dan kualitas multimedia pembelajaran dikembangkan, maka peneliti mengambil respon guru mata pelajaran pada saat uji coba multimedia pembelajaran berlangsung yang dilaksanakan pada tanggal 21, 22, dan 24 Maret 2016 dengan melibatkan 2 guru mata pelajaran teknik jahit perca. Guru mata pelajaran tersebut yaitu Ibu Imtikhanah dan Ibu Tukirah, dalam mengisi lembar angket Ibu Imtikhanah dan Ibu Tukirah melakukan pengamatan pada saat uji coba dilakukan. Lembar respon guru ini terdiri dari 3 aspek yaitu:

aspek penyajian materi, aspek kemudahan media, dan aspek keterlaksanaan pembelajaran. Sedangkan penilaian dilakukan dengan mengisi angket dengan skala interval 1-5 dan memberikan saran perbaikan.

Hasil rata-rata respon Ibu Imtikhanah dan Ibu Tukirah, selaku guru yang mengampu mata pelajaran teknik jahit perca pada multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca kelas X ini adalah termasuk dalam kategori sangat baik dengan rincian: persentase aspek penyajian materi yaitu 82%, persentase aspek kemudahan media yaitu 84%, dan persentase aspek keterlaksanaan pembelajaran yaitu 84%. Rata-rata dari keseluruhan aspek tersebut ialah 83.3%. Berikut grafik penilaian guru mata pelajaran teknik jahit perca terhadap multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca.



Gambar 42: Grafik Hasil Respon Guru Mata Pelajaran Teknik Jahit Perca (Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)

Berdasarkan respon guru di atas diketahui bahwa multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca ini masuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, tidak perlu dilakukan revisi produk akhir. Berdasarkan hal tersebut pula, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca ini telah layak untuk dijadikan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran teknik jahit perca bagi peserta didik kelas X.

2. Respon Peserta Didik

Seperti yang telah dijelaskan pada BAB III, teknik pengumpulan data untuk respon peserta didik terhadap multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca ini menggunakan teknik pengamatan atau observasi secara langsung dan menghasilkan data kualitatif serta menggunakan teknik pengisian angket setelah uji coba multimedia pembelajaran dan menghasilkan data kuantitatif mengenai respon peserta didik tersebut.

Pada hakekatnya respon merupakan tanggapan terhadap rangsangan atau stimulus tertentu. Sehingga respon peserta didik terhadap pembelajaran multimedia interaktif teknik jahit perca dapat diartikan sebagai pendapat peserta didik terhadap pembelajaran multimedia interaktif teknik jahit perca. Dalam hal ini dalam mengetahui respon peserta didik dapat dilihat melalui persepsi, sikap dan partisipasinya terhadap multimedia pembelajaran tersebut.

Respon pada prosesnya didahului oleh sikap seseorang untuk bertindak laku apabila ia mendapatkan suatu rangsangan atau stimulus tertentu dan individu

yang berperan sebagai pengendali antara stimulus dan respon sehingga yang menentukan bentuk respon individu terhadap stimulus adalah aktor individu itu sendiri dan faktor dari luar. Faktor dari luar yang dapat berpengaruh yaitu dapat berupa kebudayaan, lingkungan, kelompok dan sebagainya yang akhirnya dapat menentukan bentuk respon yang ditampilkan seseorang. Respon seseorang dapat berbentuk positif maupun negatif, apabila respon positif maka orang yang bersangkutan akan menunjukkan tindakan atau sikap yang menunjukkan atau memperlihatkan, menerima, mengakui, menyetujui, dan melaksanakan objek yang ada di lingkungan individu tersebut berada. Sedangkan respon negatif merupakan tindakan atau sikap yang menunjukkan atau memperlihatkan penolakan atau tidak menyetujui terhadap objek yang ada di lingkungan individu tersebut. Objek yang dijadikan sebagai stimulus pada kesempatan ini ialah multimedia pembelajaran teknik jahit perca.

Multimedia pembelajaran teknik jahit perca ini dikembangkan guna mengaktifkan dan memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, dapat menambah ketertarikan peserta didik untuk belajar teknik jahit perca selama proses pembelajaran berlangsung. Materi dalam multimedia teknik jahit perca ini disampaikan secara *visual* dan *verbal* mengatasi perbedaan gaya belajar peserta didik sehingga memudahkan pemahaman terhadap materi. Unsur *audio* ditunjukkan dengan pemberian *background*. Bagi peserta didik dengan gaya belajar *visual*, yaitu individu yang lebih mudah memahami materi dengan membaca isi materi disediakan pula pengaturan *volume* suara sehingga peserta didik dapat mengecilkan atau mematikan suara *background* jika merasa terganggu

konsentrasinya. Begitu juga dengan peserta didik dengan gaya belajar audio-visual, multimedia ini secara otomatis disajikan dengan visual dan audio sekaligus, yaitu terdapat teks materi dan *background*.

Pada pelaksanaan uji coba ditemukan bahwa penggunaan gambar, teks, *audio* dan *video* dalam multimedia interaktif teknik jahit perca lebih meningkatkan perhatian peserta didik. Melalui multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca ini ternyata peserta didik dapat lebih mudah memahami isi materi. Hal ini dapat dilihat dari tanggapan beberapa peserta didik yaitu respon yang diberikan oleh (Wika Arwati P, Suryani, Fina Jazimatul, Adnes Windi, Aisyi Nafiah, dan Mita Dewi) pada saat uji coba kelompok kecil (22 Maret 2016) yang memberikan tanggapan bahwa menurut peserta didik multimedia pembelajaran teknik jahit perca ini sangat menarik dan lebih memotivasi mereka untuk belajar, dengan multimedia pembelajaran interaktif ini peserta didik lebih memahami materi teknik jahit perca dengan lebih mudah, multimedia pembelajaran interaktif ini mudah digunakan karena multimedia pembelajaran ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan serta letak dan bentuk tombol-tombol navigasi yang mudah dipahami oleh pengguna sehingga pengguna dapat mengoperasikan multimedia pembelajaran ini sesuai keinginannya. Multimedia ini juga memberikan banyak ilmu tentang teknik jahit perca melalui contoh karya yang diberikan pada multimedia pembelajaran teknik jahit perca ini dapat memotivasi peserta didik untuk berkarya lebih kreatif lagi dengan menggunakan semua keteknikan jahit perca. Selain itu juga pada saat uji coba massal (24 Maret 2016) salah satu peserta didik yaitu Siti Lestari mengutarakan bahwa “Dengan multimedia ini, walaupun

tidak ada guru kami masih bisa belajar dengan baik dan menyenangkan”. menurut Tya Dewi R “Dalam pembelajaran multimedia ini dapat menambah semangat belajar karena latihan soal yang diberikan menarik sehingga kami ingin mengetahui jawaban yang benar dengan cara mempelajari kembali materi sebelumnya”.

Multimedia interaktif teknik jahit perca yang dikembangkan ini dibuat agar dapat memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri. Multimedia ini dapat digunakan kapan saja, dan dimana saja peserta didik ingin belajar. misalnya dengan menggunakan komputer di sekolah maupun komputer atau komputer/*laptop* di rumah. Pada umumnya peserta didik sekarang ini juga telah mampu mengoperasikan komputer ataupun *laptop* dengan baik sehingga pembelajaran menggunakan multimedia seperti ini dapat dilakukan peserta didik secara mandiri tanpa bimbingan orang lain. Ditambah lagi dengan adanya petunjuk penggunaan serta perintah yang memudahkan peserta didik mengoperasikan sendiri multimedia ini.

Berdasarkan hasil pengamatan, peserta didik terlihat sangat antusias saat melakukan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif teknik jahit perca ini. Peserta didik sangat tertarik dan memotivasi karena multimedia ini merupakan hal baru bagi mereka. Pada saat mengerjakan latihan soal peserta didik terlihat penuh semangat untuk mengerjakan soal pada multimedia ini. Ketika hasil penilaian belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), peserta didik mengulanginya kembali dengan mempelajari materi terlebih dahulu kemudian mencoba kembali mengerjakan soal latihan dengan harapan dapat membenarkan

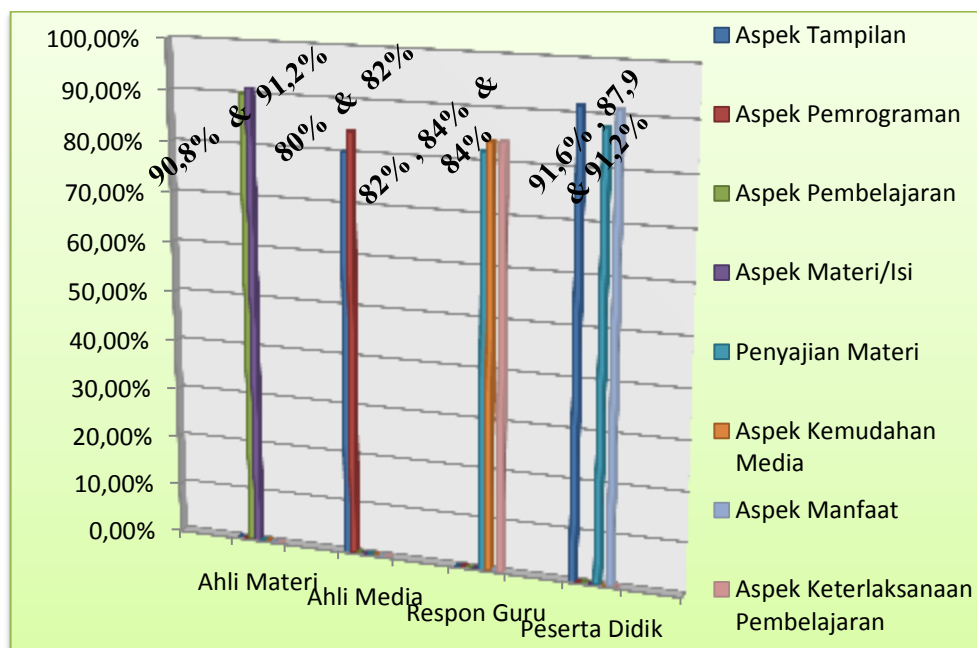
jawaban yang semula salah. Hal tersebut menunjukkan bahwa multimedia ini dapat membangun kemandirian peserta didik dalam belajar yang terlihat dalam usaha peserta didik untuk mencari tahu jawaban yang belum benar dengan membaca isi materi lagi dengan kemampuan mereka sendiri.



Gambar 43: Antusiasme Peserta Didik saat Uji Coba Massal
(Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)

Pada akhir uji coba massal peneliti dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan pembelajaran tersebut. Peserta didik mengutarakan pendapatnya secara langsung pada peneliti bahwa multimedia pembelajaran teknik jahit perca yang sedang dikembangkan ini secara tidak langsung memberikan banyak pengalaman dan referensi mengenai teknik jahit perca pada peserta didik, dengan materi-materi pada multimedia pembelajaran tersebut membuat peserta didik lebih kreatif lagi untuk mencoba membuat karya yang setara dengan contoh-contoh yang diberikan dalam multimedia ini atau bahkan lebih. Tidak hanya itu saja, peserta didik bahkan memberikan masukan pada peneliti untuk membuat multimedia pembelajaran serupa untuk mata pelajaran khususnya makrame, sulam dan pelajaran lainnya agar pembelajaran lebih bervariasi dan tidak membosankan.

Berikut grafik nilai rata-rata validasi ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran teknik jahit perca dan peserta didik.



Gambar 44. Grafik Nilai Rata-rata Validasi Ahli Materi, Ahli Media, Respon Guru, dan Uji Coba (Peserta Didik).
(Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca untuk kelas X desain kriya tekstil di SMK Negeri 2 Sewon ditinjau dari proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca untuk kelas X desain kriya tekstil dan respon peserta didik terhadap multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca untuk kelas X, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Proses Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Teknik Jahit Perca untuk Kelas X Desain Kriya Tekstil

Pengembangan multimedia interaktif teknik jahit perca ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall (dalam Sugiyono, 2015:409) dengan langkah sebagai berikut:

- a. Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi yang berupa kegiatan observasi dan pengamatan terhadap proses pembelajaran dan hasil karya teknik jahit perca kelas X desain kriya tekstil di SMK Negeri 2 Sewon yang menghasilkan kesimpulan bahwa perlu dilakukan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca berbasis multimedia di kelas X desain kriya tekstil SMK Negeri 2 Sewon yang dapat membantu guru dalam memberikan pembelajaran.

- b. Pengumpulan data, kegiatan yang dilakukan dalam pengumpulan data antara lain merumuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, menentukan *software* yang mendukung pengembangan multimedia, serta menyiapkan materi, mengumpulkan foto/gambar, audio dan video. Pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca ini menggunakan *software Adobe Flash CS6 action scrip 3.0*.
- c. Mengembangkan produk awal, tahap yang dilakukan dalam pengembangan multimedia pembelajaran teknik jahit perca yaitu dengan menggunakan format skrip, membuat diagram alur (*flow chart*), membuat papan susun gambar (*story board*), mengumpulkan bahan pendukung pembuatan multimedia, proses pembuatan multimedia, kemudian melakukan pengemasan pada produk.
- d. Validasi Produk, tahap validasi produk melibatkan peran ahli instrumen oleh Ibu Sisca rahmadonna dengan kesimpulan bahwa instrumen tersebut layak untuk diuji cobakan, ahli materi oleh Ibu Nur syamsiyah Hayati dengan rerata skor semua aspek 91% masuk dalam kategori sangat baik. sedangkan validasi menurut ahli media oleh Bapak Herman Dwi Surjono dengan rerata skor semua aspek 82.25% masuk kategori sangat baik.
- e. Revisi Tahap I, meskipun sudah layak untuk digunakan tetapi multimedia interaktif ini masih perlu sedikit perbaikan sesuai saran yang diberikan ahli materi dan ahli media. Saran-saran tersebut di antaranya: perbaikan pada *title page* sebab *title page* pada desain produk awal belum memenuhi syarat media pembelajaran yang ideal karena belum mencantumkan informasi target

pengguna dan identitas pengembang multimedia tersebut, dan juga pada tombol *back* dan *next*, desain tombol *back* dan *next* sebenarnya sudah sesuai tetapi perlu adanya perubahan dari segi tata letak. Tata letak tombol yang di desain oleh peneliti terlalu jauh sehingga dikhawatirkan calon pengguna multimedia pembelajaran ini akan kesulitan untuk menekan tombol *back* dan *next*, selanjutnya sumber gambar dalam *scene* sub materi sebab sumber pada *page* ini ialah peneliti sendiri jika sumber yang bukan dari luar multimedia tidak perlu ditulis, sehingga perlu dilakukan perbaikan dengan cara menghilangkan nama pengembang dalam sumber gambar pada *scene* sub materi, serta *page menu* sebab ukuran *font* pada *page* ini tidak sama dan terlihat kurang rapi, sehingga perlu dilakukan perbaikan dengan cara menyamakan ukuran *font* pada *page* tersebut agar terlihat lebih rapi, selanjutnya *page video* sebab waktu *play video* dan *icon speaker* tidak sesuai antara menyala/aktif dan mati/tidak aktif, sehingga perlu dilakukan penambahan waktu *play video* agar pengguna multimedia pembelajaran ini mengetahui durasi video tersebut serta mengubah *icon speaker* pada semua *page* harus sesuai antara menyala/aktif dan mati/tidak aktif, dan juga penambahan foto pada *page* profil pengembang sebab foto pengembang diperlukan, sehingga pengguna yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif ini mengetahui profil lengkap pengembang media tersebut.

- f. Uji coba perorangan dilakukan di SMK Negeri 2 Sewon dengan melibatkan 6 peserta didik kelas X sebagai subjek uji coba. Berdasarkan hasil uji coba tersebut multimedia interaktif ini termasuk dalam kategori sangat baik dengan

persentase aspek tampilan yaitu 94.1%, persentase aspek penyajian materi yaitu 88.6%, dan persentase aspek manfaat yaitu 92.5%. Rata-rata dari ketiga aspek tersebut ialah 91.7%, namun multimedia interaktif ini masih perlu sedikit perbaikan lagi pada aspek pemrograman bagian video tidak urut sesuai dengan teknik-teknik jahit perca sehingga membingungkan untuk membuka video yang mana terlebih dahulu.

- g. Melakukan revisi berdasarkan hasil uji coba perorangan. Revisi terletak pada bagian *syntax coding* pemrograman pada urutan video.
- h. Uji coba kelompok kecil dilakukan di SMK Negeri 2 Sewon dengan melibatkan 15 peserta didik kelas X sebagai subjek uji coba. Berdasarkan hasil penilaian uji coba ini dapat diketahui bahwa multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca yang dikembangkan ini termasuk dalam kategori sangat baik dengan persentase aspek tampilan yaitu 90.8%, persentase aspek penyajian materi yaitu 85.8%, dan persentase aspek manfaat yaitu 90.6%. Rata-rata dari ketiga aspek tersebut yaitu 89.1%. Namun multimedia interaktif ini masih perlu sedikit perbaikan lagi pada pemrograman bagian tampilan skor, tampilan skor 100 pada multimedia ini tidak terlihat 100 di karenakan bidang untuk skor terlalu kecil sehingga skor yang memiliki 3 point angka untuk angka terakhir menjadi tidak terlihat.
- i. Melakukan revisi berdasarkan hasil penilaian uji coba kelompok kecil. Berdasarkan uji coba tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca ini telah layak untuk dijadikan

multimedia pembelajaran dalam pembelajaran teknik jahit perca bagi peserta didik kelas X desain kriya tekstil setelah revisi sesuai saran.

- j. Uji coba massal dilakukan di SMK Negeri 2 Sewon dengan melibatkan 30 peserta didik kelas X desain kriya tekstil sebagai subjek uji coba. Berdasarkan hasil penilaian uji coba ini dapat diketahui bahwa multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca yang dikembangkan ini termasuk dalam kategori sangat baik dengan persentase aspek tampilan yaitu 90%, persentase aspek penyajian materi yaitu 89.4%, dan persentase aspek manfaat yaitu yaitu 90.5%. Rata-rata persentase dari ketiga aspek tersebut ialah 89.9%.

2. Respon Guru Mata Pelajaran dan Peserta Didik terhadap Multimedia Pembelajaran Teknik Jahit Perca untuk Kelas X Desain Kriya Tekstil
a. Respon Guru Mata Pelajaran

Respon guru mata pelajaran diambil untuk mengetahui tingkat interaktif dan kualitas multimedia pembelajaran. dalam pengambilan respon guru melibatkan 2 guru mata pelajaran teknik jahit perca. Guru mata pelajaran tersebut yaitu Ibu Imtikhanah dan Ibu Tukirah dengan melakukan pengamatan pada saat uji coba dilakukan. Hasil rata-rata respon guru mata pelajaran terhadap multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca kelas X ini termasuk dalam kategori sangat baik dengan rincian: persentase aspek penyajian materi yaitu 82%, persentase aspek kemudahan media yaitu 84%, dan persentase aspek keterlaksanaan pembelajaran yaitu 84%. Rata-rata keseluruhan aspek tersebut tersebut ialah 83.3%.

b. Respon peserta didik

Respon peserta didik terhadap multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca untuk kelas X ini baik, terlihat dari reaksi peserta didik yang antusias saat menggunakan multimedia tersebut, menurut mereka dengan multimedia pembelajaran interaktif ini peserta didik lebih memahami materi teknik jahit perca, multimedia pembelajaran interaktif tersebut mudah digunakan serta memberikan banyak ilmu mengenai teknik jahit perca, contoh karya yang diberikan serta video langkah-langkah pembuatan karya teknik jahit perca tersebut dapat memotivasi siswa untuk berkarya lebih kreatif lagi. Nilai rata-rata peserta didik yaitu: persentase aspek tampilan yaitu 91.6%, persentase aspek penyajian materi yaitu 87.9%, dan persentase aspek manfaat yaitu 91.2%, rata-rata ketiga aspek tersebut ialah 90.2% dikategori sangat baik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang diperoleh, maka saran yang diberikan adalah:

1. Bagi SMK Negeri 2 Sewon, agar memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif ini sebagai alternatif suplemen dalam proses pembelajaran serta menambah lagi koleksi produk-produk multimedia lainnya.
2. Bagi Ibu Imtikhanah dan Ibu Tukirah agar dapat memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif ini sebagai alternatif suplemen dalam proses pembelajaran.

3. Bagi peserta didik, agar lebih aktif mengakses serta memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif yang sudah diberikan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulah, Ishak & Deni Darmawan. 2013. *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Agnew, Palmer W. Anne S. Kellerman & Jeannine Meyer. 1996. *Multimedia in the Classroom*. Amerika: MediaLink Associates, inc.
- Amirin, M. Tatang, dkk. 2013. *Manajemen pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Ananta, Haneda, dan Enda Sutjihati. 2009. *Kreasi Trendy Sulam Perca*. Jakarta: Kriya Pustaka.
- Arifin, Zainal. 2013. *Evaluasi Pembelajaran Prinsip Teknik Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Ed. 1. Cet.4. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- _____. 2004. *Media Pembelajaran*. Ed.1, Cet.5. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- _____. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Astuti, Puji Latifah. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran Matematika SMP Kelas VIII. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Sekretariat Negara RI Kepala Biro Peraturan Perundangan Bidang Politik dan Kesejahteraan Rakyat. 2008. Peraturan Pemerintah No 74 Tahun 2008 Tentang Guru. Jakarta: Sekretariat Negara RI Kepala Biro Peraturan Perundangan Bidang Politik dan Kesejahteraan Rakyat.
- Chaplin, J.P. 2006. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Darmawan, Deni. 2013. *Inovasi Pendidikan*. Cetakan pertama. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Effendi, Onong Uehjana. 1999. *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*. Cet. Ke-12. Bandung: Rosda karya.

- Gulo, W. 2004. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Grasindo.
- Hamalik, Oemar. 1983. *Media Pendidikan*. Cet. 4. Bandung: P.T. Alumni.
- Hamruni. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Mandiri.
- Handayani, Sri. 2004. *Membuat Sarung Bantal Kursi dengan Teknik Perca*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan Penataran Guru Kesenian.
- Legawati, Nia. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kerajinan Ikat Celup Kelas X di SMK Negeri 3 Purworejo. *Skripsi*. Yogyakarta: UNY.
- Moleong, Lexy J. 2010. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Poerwadarminta. 1999. *Psikologi Komunikasi*. Cet. Ke-3. Jakarta: UT.
- Rizal, Zildjian Abu. 2013. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Keterampilan Kelas VII di SMP Negeri 15 Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta: UNY.
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rosyada, Dede. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Referensi (GP Press Group).
- Sadiman, S. Arif. 2003. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud.
- _____. 2005. *Media Pendidikan*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- _____. 2012. *Media Pendidikan*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Sarwono, Sarlito W. 2012. *Pengantar Psikologi Umum*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Salim, Peter dan Yenni Salim. 1991. *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Englis Modern Press.
- Shimamura, Mieko. 1997. *Seni Keterampilan Seni Patchwork & Quilting untuk Pelengkap Interior Rumah*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Cetakan pertama. Yogyakarta: Kaukab Dipantara.

- Siswoyo, Dwi. 2011. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Subandi, Ahmad. 1982. *Psikologi Sosial*. 1982. Cet. Ke-11. Jakarta: Bulan Bintang.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suryono & Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Cetakan ke empat. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tilaar, H.A.R. 2013. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendikia.
- Walgito, Bimo. 2005. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Widodo, S. Chomsin dan Jasmadi, STP. 2008. *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, Kompas Gramedia.
- Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Yamin, Martinis. 2003. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press.

LAMPIRAN

1. Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan Daftar nilai tengah semester kelas x desain kriya tekstil.
2. Pengembangan multimedia pembelajaran
 - a. Daftar pertanyaan wawancara guru
 - b. Daftar pertanyaan wawancara peserta didik
 - c. Surat keterangan validasi instrumen
 - d. Surat keterangan validasi & lembar validasi ahli materi
 - e. Surat keterangan validasi & lembar validasi ahli media
 - f. Lembar respon guru
 - g. Lembar uji coba peserta didik
3. *Curriculum Vitae*
 - a. *Curriculum Vitae* Validator Instrumen
 - b. *Curriculum Vitae* Ahli Materi
 - c. *Curriculum Vitae* Ahli Media
 - d. *Curriculum Vitae* Guru Mata Pelajaran
4. Hasil penelitian
 - a. Hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca.
 - b. Analisis data uji coba produk “multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca kelas x desain kriya tekstil SMK Negeri 2 Sewon”.
 - c. Dokumentasi penyerahan produk “multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca kelas x desain kriya tekstil SMK Negeri 2 Sewon”.
 - d. Sarana pendukung produk “multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca kelas x desain kriya tekstil SMK Negeri 2 Sewon”.
5. Surat menyurat
 - a. Surat permohonan izin penelitian dari Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Universitas Negeri Yogyakarta Fakultas Bahasa dan Seni.
 - b. Surat keterangan/perizinan dari Pemerintah Daerah DIY.
 - c. Surat keterangan/izin dari Pemerintah Kabupaten Bantul, Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
 - d. Surat keterangan telah melaksanakan penelitian di SMK Negeri 2 Sewon.
 - e. Surat keterangan telah diwawancarai.
 - f. Surat pernyataan akan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif oleh guru.

LAMPIRAN I

SILABUS

RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

Daftar Nilai Tengah Semester Kelas X Desain Kriya Tekstil



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL

SMK 2 SEWON

Alamat: **Unit 1:** Jl. Parangtritis Km 7, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463472
Unit 2 (Induk): Cangkringmalang, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp./Fax. 0274-6463179, 6463476
Email: smksewon2@yahoo.co.id, Website: www.smk2sewon.sch.id, Kode Pos 55186, Yogyakarta



SILABUS

Nama Sekolah : SMK N 2 Sewon
Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan
Kelas / Semester : X,XI / 2,3
Standar Kompetensi : Membuat kriya tekstil dengan teknik jahit perca
Kode Kompetensi : 086.KK 08
Durasi pembelajaran : 108 jam @ 45 menit

KOMPETENSI DASAR	NILAI PENDIKAR, AFEKSI DAN KEWIRAUSAHAAN	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
8.1. Mendeskripsikan jenis jahit perca	<ul style="list-style-type: none">Religius, disiplin, toleransi, rasa ingin tahu, kreatif, tanggung jawab, menghargai karya orang lain, kerja keras, mandiri, dan peduli lingkungantanggung jawab dan menghargai karya orang lain	<ul style="list-style-type: none">Pengertian jahit percadijelaskan sesuai jenisnyaJenis, macam dan sifat alat dan bahan untuk jahit percadijelaskan sesuai	<ul style="list-style-type: none">Pengertian jahit percaJenis, sifat, fungsi alat untuk jahit perca.Jenis, sifat, fungsi bahan untuk jahit percaMacam-macam jenis jahit percaBahan pembantu untuk	<ul style="list-style-type: none">Menjelaskan pengertian jahit percaMenjelaskan sifat dan fungsi alat untuk jahit perca secara manualMenjelaskan sifat dan fungsi alat untuk jahit perca secara masinalMenyebutkan jenis dan fungsi bahan	<ul style="list-style-type: none">Tes tertulisObservasi (pengamatan)Praktek	4	6		<ul style="list-style-type: none">Desain Kerajinan Tekstil (1995) Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

KOMPETENSI DASAR	NILAI PENDIKAR, AFEKSI DAN KEWIRAUSAHAAN	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
		<ul style="list-style-type: none"> • Macam – macam teknik jahit perca dijelaskan sesuai prosedur yang benar • Bahan Bantu untuk jahit perca dijelaskan sesuai fungsinya 	jahit perca	<ul style="list-style-type: none"> • untuk jahit perca • Menjelaskan sifat – sifat bahan untuk jahit perca • Membuat lembaran /guntingan perca dengan berbagai macam dan Jenis 					<p>an</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kria Tekstil, Budiyono, dkk Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
8.2. Menjahit perca dengan pola beraturan	<ul style="list-style-type: none"> • Religius, disiplin, toleransi, rasa ingin tahu, kreatif, tanggung jawab, menghargai karya orang lain, kerja keras, mandiri, dan peduli lingkungan tangungawab dan menghargai karya orang lain 	<ul style="list-style-type: none"> • Pola dan alat disiapkan sesuai kebutuhan dan standar • Perca lembaran dengan pola beraturan dibuat sesuai dengan kegunaannya 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan pola dan alat sesuai dengan kebutuhan dan standar • Menjahit perca lembaran dengan cara jiplakan (tempalte) pola geometris dibuat sesuai dengan jenis dan fungsinya • Menjahit perca lembaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Teliti dan cermat dalam menjahit perca lembaran dengan pola beraturan • Menjelaskan komposisi rancangan • Menjelaskan pola geometris teknik template dan pola tumpang tindih. • Menjelaskan teknik penyambungan • Menguraikan teknik menjahit perca 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi (pengamatan) • Praktek 	4	24		<ul style="list-style-type: none"> • Desain Kerajinan Tekstil (1995) Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan • Kria

KOMPETENSI DASAR	NILAI PENDIKAR, AFEKSI DAN KEWIRAUSAHAAN	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
			dengan cara tumpang tindih	lembaran dengan pola beraturan sesuai dengan jenis dan fungsinya <ul style="list-style-type: none"> Menyelesaikan pekerjaan sampai tahap akhir Menjahit perca lembaran dengan pola beraturan sesuai dengan fungsinya 					Tekstil, Budiyono, dkk Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
8.3. Menjahit perca dengan pola tidak beraturan	<ul style="list-style-type: none"> Religius, disiplin, toleransi, rasa ingin tahu, kreatif, tanggung jawab, menghargai karya orang lain, kerja keras, mandiri, dan peduli lingkungan tanggungjawab dan menghargai karya orang lain 	<ul style="list-style-type: none"> Jahit perca dikerjakan dengan menggunakan teknik jelujur secara tepat sesuai dengan rancangan Berbagai macam cara menjahit perca dikerjakan dengan pola tak beraturan 	<ul style="list-style-type: none"> Teknik menjahit perca lembaran dengan pola tak beraturan dibuat sesuai dengan jenis dan fungsinya Menjahit perca lembaran dibuat dengan pola tak beraturan sesuai dengan urutan kerja 	<ul style="list-style-type: none"> Teliti dan cermat dalam menjahit perca lembaran dengan pola tidak beraturan Menjelaskan komposisi rancangan Menjelaskan pola tidak beraturan Menjelaskan teknik penyambungan Menguraikan teknik menjahit perca lembaran dengan pola tidak beraturan sesuai dengan jenis dan 	<ul style="list-style-type: none"> Observasi (pengamatan) Praktek 	4	24		<ul style="list-style-type: none"> Desain Kerajinan Tekstil (1995) Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Kria Tekstil, Budiyono,

KOMPETENSI DASAR	NILAI PENDIKAR, AFEKSI DAN KEWIRAUSAHAAN	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
				fungsinya <ul style="list-style-type: none"> Menyelesaikan pekerjaan sampai tahap akhir Menjahit perca lembaran dengan pola tidak beraturan sesuai dengan fungsinya 					dkk Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
8.4. Membuat kria jahit perca dalam bentuk lembaran untuk berbagai fungsi	<ul style="list-style-type: none"> Religius, disiplin, toleransi, rasa ingin tahu, kreatif, tanggung jawab, menghargai karya orang lain, kerja keras, mandiri, dan peduli lingkungan tanggung jawab dan menghargai karya orang lain 	<ul style="list-style-type: none"> Menjahit perca lembaran dibuat dengan pola beraturan. Jahit perca berupa lembaran dibuat dengan teknik penyambungan sesuai dengan komposisi rancangan 	<ul style="list-style-type: none"> Teknik menjahit perca dengan pola beraturan teknik tumpang tindih dan teknik jelujur, berupa lembaran untuk berbagai jenis dibuat sesuai dengan jenis dan fungsinya Teknik menjahit perca berupa lembaran dibuat sesuai dengan komposisi rancangan 	<ul style="list-style-type: none"> Teliti dan cermat dalam membuat jahit perca pola beraturan berupa lembaran untuk berbagai fungsi Menjelaskan komposisi rancangan dan teknik penyambungan Menjelaskan teknik menjahit perca berupa lembaran untuk berbagai jenis dan fungsinya Menjelaskan teknik jahit perca berupa lembaran dibuat dengan teknik penyambungan 	<ul style="list-style-type: none"> Observasi (pengamatan) Praktek 	4	42		<ul style="list-style-type: none"> Desain Kerajinan Tekstil (1995) Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Kria Tekstil, Budiyono, dkk Direktorat Pembinaan

KOMPETENSI DASAR	NILAI PENDIKAR, AFEKSI DAN KEWIRAUSAHAAN	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
				sesuai dengan komposisi rancangan • Membuat jahit perca berupa lembaran dibuat dengan teknik penyambungan sesuai dengan komposisi rancangan untuk berbagai fungsi					n Sekolah Menengah Kejuruan

Keterangan :

TM : Tatap muka

PS : Praktek disekolah (2 jam Praktek disekolah setara dengan 1 jam tatapmuka)

PI : Praktek di Industri (4 jam Praktek di Dudi / disetara dengan 1 jam tatapmuka)

Sewon, 4 Januari 2016

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Guru Mata Pelajaran

Dra. Imtikhanah, M.Pd.
NIP. 196705122005012 007



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL
SMK 2 SEWON



Alamat: **Unit 1:** Jl. Parangtritis Km 7, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463472
Unit 2 (Induk): Cangkringmalang, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp./Fax. 0274-6463179, 6463476
Email: smksewon2@yahoo.co.id, Website: www.smk2sewon.sch.id, Kode Pos 55186, Yogyakarta

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama sekolah	: SMK Negeri 2 Sewon
Mata Pelajaran	: Pembuatan Kriya Tekstil dengan Teknik Jahit Perca
Kelas / Semester	: X / Genap
Pertemuan Ke	: 1
Alokasi Waktu	: 5 x 45 menit
Tahun Pelajaran	: 2015/2016
Standar Kompetensi	: Membuat Kria Tekstil dengan Teknik Jahit Perca
Kompetensi Dasar	: Mendeskripsikan Jenis Jahit Perca
KKM	: 75
Pembentukan Karakter	: 1. Religius 2. Kerja keras 3. Rasa ingin tahu 4. Gemar membaca 5. Tanggung jawab 6. Disiplin

I. INDIKATOR

Pertemuan 1

- Menjelaskan pengertian dan sejarah teknik jahit perca.
- Mengidentifikasi dan menguraikan alat dan bahan teknik jahit perca sesuai dengan jenis, sifat dan fungsinya.
- Menidentifikasi dan menguraikan teknik-teknik jahit perca sesuai dengan jenis, sifat dan fungsinya.
- Mengetahui dan memahami karya-karya yang dapat dibuat dengan menggunakan teknik jahit perca.
- Menjelaskan dan menguraikan proses pengerjaan atau langkah kerja pembuatan karya teknik jahit perca.
- Memahami kerusakan/gangguan yang sering terjadi pada waktu menjahit dengan mesin jahit.

II. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

- Peserta didik dapat menjelaskan pengertian dan sejarah teknik jahit perca.
- Peserta didik mampu mengidentifikasi serta menguraikan alat dan bahan teknik jahit perca sesuai dengan jenis, sifat, dan fungsinya.

- Peserta didik dapat mengidentifikasi dan menguraikan teknik-teknik jahit perca sesuai dengan jenis, sifat dan fungsinya.
- Peserta didik dapat mengetahui karya-karya apa saja yang dapat dibuat dengan menggunakan teknik jahit perca.
- Peserta didik dapat menjelaskan dan menguraikan proses pengerjaan atau langkah kerja pembuatan karya teknik jahit perca.
- Peserta didik dapat mengatasi gangguan-gangguan apa saja yang dihadapi pada saat menjahit dengan menggunakan mesin jahit.

III. MATERI AJAR

- Pengertian dan sejarah jahit perca/*Patchwork*.
- Alat dan bahan dalam membuat jahit perca.
- Teknik-teknik jahit perca.
- Contoh-contoh karya jahit perca.
- Langkah kerja pembuatan teknik jahit perca.
- Kerusakan/gangguan yang sering terjadi pada waktu menjahit dengan mesin jahit.

1. Sejarah & Pengertian Jahit Perca (*Patchwork*).

a. Sejarah Jahit Perca (*Patchwork*)

Seni *Patchwork* Amerika telah ada sejak abad ketujuh belas, yang diawali dengan munculnya arus perpindahan para penduduk Eropa ke Amerika. Para imigran yang bermaksud menetap dan mulai kehidupan baru di Amerika itu sebelumnya tidak pernah menyangka bahwa suhu di sana amat dingin, merekapun akhirnya menggunakan sisa-sisa kain yang ada untuk ditempelkan ke dinding atau dipakai sebagai selimut. Sejak saat itu *patchwork* menjadi kebutuhan vital untuk melindungi mereka dari hawa dingin. Pakaian-pakaian bekas yang masih dapat digunakan mereka potong dan kemudian disambung dengan potongan-potongan kain yang lain, dan hasilnya mereka gunakan.

Beberapa waktu kemudian, pada saat kehidupan para imigran tersebut mulai membaik dan tanah mereka membuah hasil, karya *patchwork* mulai berubah. mereka tidak lagi asal saja menggabungkan dan mengkombinasikan kain-kain perca tersebut. mereka mulai menciptakan pola-pola tertentu hingga hasilnya lebih indah dan menarik.

Kini jahit perca (*patchwork*) telah dikenal di mana-mana. banyak orang yang membuatnya dengan berbagai pola dan bentuk. berbagai pameran mengenai seni yang satu ini pun kerap diselenggarakan, bukan hanya di Amerika tetapi juga di Jepang dan Eropa.

b. Pengertian Jahit Perca (*Patchwork*)

- **Perca**

perca adalah sisa-sisa guntingan kain yang ada setelah membuat pakaian atau karya kerajinan tekstil lainnya.

- **Jahit Perca/tambal seribu/*patchwork***

Jahit Perca/tambal seribu/*patchwork* adalah proses pembuatan suatu produk kerajinan tekstil yang terbuat dari potongan-potongan kain/perca yang digabungkan dengan cara dijahit sesuai dengan rencana. jahit perca pada dasarnya dipelajari keteknikannya bukan pada bahannya.

2. ALAT JAHIT PERCA

Di bawah ini terdapat alat yang digunakan dalam membuat karya jahit perca yang dikemukakan oleh (Budiyono, 2008:244-250)

- **Mesin jahit** : untuk menjahit bahan yang sudah dipola



Mesin jahit manual



Mesin jahit high speed

- **Mesin zig-zag**

Bersifat multifungsi antara lain dapat digunakan untuk membuat lubang kancing, membuat hiasan sesuai dengan program mesin jahit zig-zag.



- **Mesin Obras**

Untuk menjahit bagian pinggiran kain dan pinggiran jahitan agar serat kain tidak lepas dan rapi.



- **Spul/kumparan:** untuk menggulung benang bawah.



- **Sekoci :** tempat spul/kumparan.



- **Jarum**

1. **Jarum tangan** : untuk menjahit secara manual.
2. **Jarum mesin** : untuk menjahit dengan menggunakan mesin jahit. Jarum ini mempunyai beberapa macam ukuran contohnya: 11, 13, 15, 16, 17, 18, dan seterusnya.
3. **Jarum pentul** : alat bantu untuk menyemat bahan yang akan dijahit.



1



2



3

- **Gunting**

1. **Gunting kain** : untuk menggunting kain

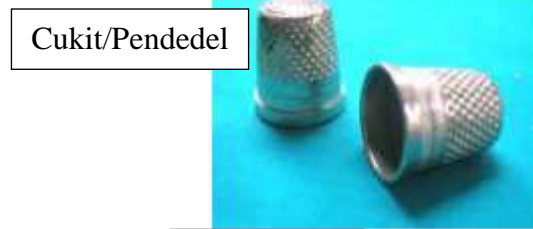
2. **Gunting kertas** : untuk menggunting kertas
3. **Gunting benang** : untuk menggunting benang



- **Meteran** : untuk mengukur bahan
- **Cukit/ pendedel** : untuk membuka jahitan yang salah atau tidak digunakan
- **Rader** : untuk memberi tanda jahitan pada kain
- **Tudung jari** : untuk melindungi jari pada saat menjahit dengan menggunakan jarum tangan



Meteran



Cukit/Pendedel

Rader

Tudung Jari

- **Bantalan jarum** : tempat menyimpan jarum.
- **Telusupan benang** : digunakan untuk memasukan benang pada jarum.
- **Karbon jahit** : untuk menandai jahitan dengan menggunakan rader.
- **Pensil dan alat mewarnai** : digunakan untuk membuat desain.



- **Kapur jahit** : untuk menandai bahan yang akan digunting.
- **Setrika** : untuk menyetrikan dan merapikan jahitan serta bahan yang akan digunakan.
- **Meja Setrika** : digunakan untuk alas pada saat menyetrikan.



3. BAHAN JAHIT PERCA

Di bawah ini terdapat bahan yang digunakan dalam membuat karya jahit perca yang dikemukakan oleh (Budiyono, 2008:251-254)

- **Kain katun/polos** : sebagai bahan dasar.
- **Kain transparan** : sebagai bahan tambahan/penunjang
- **Kain blacu/polos** : Bsebagai bahan dasar dan furing.
- **Kain asahi** : sebagai bahan furing



- **Kain bermotif** : untuk bahan dasar
- **Tali** : untuk bahan pengisi tali
- **Dakron** : untuk bahan pengisi lembaran dan pengisi susulan
- **Koldore** : untuk pengisi susulan





4. Jenis-jenis Jahit Perca (*Patchwork*)

Ada beberapa jenis jahit perca (*patchwork*) ditinjau dari cara pembuatannya yaitu:

a. Cara acak (tak beraturan)

Jahit perca cara acak (tak beraturan) adalah teknik jahit dengan menggabungkan guntingan-guntingan kain dengan bentuk dan ukuran potongannya tidak sama, kemudian guntingan-guntingan tersebut dijahit sesuai dengan desain. berikut ini adalah contoh karya jahit perca teknik acak.



Jahit perca cara acak
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

b. Cara jiplakan pola (*template*)

Jahit perca teknik jiplakan pola adalah teknik jahit dengan menggabungkan guntingan-guntingan kain yang dipola terlebih dahulu, dan selanjutnya dijahit sesuai dengan rencana.



Jahit perca jjiplakan pola (*template*)

(Sumber : Buku "Kriya Tekstil Jilid 2" oleh Budiyono)

c. Cara tumpang tindih (*overlapping*)

Jahit perca teknik tumpang tindih adalah teknik jahit menggabungkan guntingan-guntingan kain yang dipola terlebih dahulu dengan cara meletakkan pola bagian tengah di atas kain yang telah disiapkan dan selanjutnya dijahit bagian tepinya, kemudian tindihlah dengan pola berikutnya dengan cara dijahit dengan arah dari tengah ketepi hingga selesai secara keseluruhan.



Jahit perca tumpang tindih (*overlapping*)

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

d. Cara jahit jelujur

Jahit jelujur adalah teknik yang biasanya digunakan untuk memberi kesan keindahan.

Untuk menggabungkannya tetap dikerjakan dengan teknik jahit mesin. Cara ini sifatnya hanya penghias, maka dapat diterapkan baik pada teknik acak, teknik template, teknik overlapping, maupun tekkn pola geometris.



Jahit perca cara jahit jelujur

(Sumber: Buku "Kriya Tekstil Jilid 2" oleh Budiyo)

e. Cara pola geometris

Teknik jahit perca menggabungkan guntingan kain dengan bentuk pola-pola geometris (segi tiga, segi empat, segi lima, dan bentuk-bentuk lainnya) yang terukur dan selanjutnya dijahit sesuai dengan desain.



Cara pola geometris

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Tahap pengerjaan *patchwork*

Hasil *patchwork* umumnya terdiri atas 3 bagian/lapisan yaitu:

1. Bagian paling atas/sisi luar yang disebut top. bagian ini merupakan bagian penggabungan potongan kain perca yang digunting sesuai pola tertentu, membentuk suatu hasil *patchwork* yang diinginkan.
2. Bagian tengah yang disebut dakron. Dakron terbuat dari bahan poliester berbentuk spons.

3. Bagian paling bawah/sisi dalam yang disebut kain lapis/alas. Kain lapis bisa berupa sebidang kain polos maupun bercorak.

Tahap-tahap pengerjaan *patchwork*

1. Membuat pola

- Dengan bantuan pensil dan penggaris, gambar pola yang diinginkan diatas kertas karton, lalu gunting sesuai pola.
- Beri tanda pola yang sudah jadi, misalnya dengan huruf A, B, C, dan seterusnya.

2. Menjiplak pola pada kain

Letakan kain perca diatas kertas ampelas. kertas ampelas akan membuat kain tidak bergeser pada saat pola dijiplak pada kain tersebut. Jiplaklah pola pada kain dengan pensil. Tambahkan 1-2 cm dari tepi pola pada setiap sisinya untuk lipatan jahitan. Jiplak pola sebanyak yang diperlukan.

3. Menggunting kain

Guntinglah kain mengikuti pola pada batas 1-2 cm dari tepi pola.

Guntinglah sebanyak yang diperlukan.

4. Menyambung kain

Menyambung kain dilakukan dengan menjahit jelujur dengan tangan yang dimaksud dengan jahitan jelujur adalah menjahit dengan jarak lebar atau jarang, yang biasanya dilakukan dengan tangan. Jelujur ada 2 macam, jelujur halus dan jelujur kasar. sesuai dengan namanya jelujur halus memiliki jahitan yang kecil-kecil sedang jelujur kasar memiliki jahitanyang lebar-lebar.

Catatan: Bagian top merupakan penggabungan potongan-potongan kain berpola bujur sangkar dan segi tiga.

5. Penyelesaian

Setelah pengerjaan patchwork selesai semua, lepaskan benang jelujur kasarnya. Ratakan tepi dakron dan tepi kain lapis dengan top. Kemudian bungkus tepinya dengan bis agar terlihat rapi. Bis dibuat dari kain yang digunting serong.

Cara membuat bis:

- Buat garis-garis menyerong, masing-masing selebar 2,8 cm dengan sudut 45° pada selembar kain. lalu gunting sebanyak yang diperlukan, jika panjang kain serong kurang panjang dari yang dibutuhkan, sambung dengan kain serong yang lainnya.

Cara menjahit bis

- Lipat ujung kiri bis (± 2 cm), lalu tempatkan sisi muka/luar kain serong berhadapan tepi sisi muka/luar bagian topyang sudah diuat patchwork tempelkan dengan bantuan jarum pentul dulu, lalu mulailah menjelujur kain serong dari jarak 0,5 cm dari tepi, hingga seluruh tepi terjahit bersama kain serong tersebut. Jika sudah sampai disudut, tekuk dan lipat kain bis agar dapat membalik arah dengan mudah mengikutisisi yang lain, teruskan menjahitnya.
- Setelah selesai, balikan kain serong yang sudah terjahit ke bagian sisi dalam yang merupakan bagian kain pelapis. Lipat 0,5 cm ke dalam, lalu jahit som dengan benang jahit.

5. KERUSAKAN / GANGGUAN YANG SERING TERJADI PADA WAKTU MENJAHIT DENGAN MESIN JAHIT

- **Terdengar suara lain dalam mesin**
 - a. Kemungkinan ada sisa2 benang atau kotoran pada rumah skoci
 - b. Kemungkinan karena kurangnya minyak pelumas atau oli mesin
- **Jarum sering patah/putus**
 - a. Pemasangan jarum kurang tepat/terbalik
 - b. Pemasangan skrup/ mur jarum kurang tepat dan kurang kuat
 - c. Pemasangan sepatu mesin kurang benar/miring sehingga menutup lubang jarum
 - d. Jarum terlalu halus/kecil tidak sesuai dengan benang dan kain .
 - e. Penempatan skoci kurang tepat pada rumah skoci
 - f. Pada waktu menjahit bahan tidak boleh ditarik
- **Benang sering putus**
 - a. Benang terlalu tegang atau benang terkait
 - b. Pemasangan jarum terbalik / kurang pas
 - c. Jarum dalam keadaan bengkok / tumpul
 - d. Cara pemasangan benang tidak tepat

- e. Kedudukan jarum tidak tepat
- f. Jarum dan benang terlalu halus tidak sesuai dg kain yang dijahit
- g. Benang terlalu besar untuk lubang jarum
- h. Benang sudah terlalu lama dipakai
- i. Kualitas benang kurang baik
- j. Pengatur benang atas atau sekerup scoci terlalu kencang
- k. Keluarnya benang dari scoci kurang sempurna
- l. Scoci sudah karatan
- **Jahitan berkerut**
 - a. Benang terlalu tegang
 - b. Tusuk jahitan (hasil setikan) terlalu kuat
 - c. Ukuran jarum tidak sesuai dengan kain yang dijahit
 - d. Benang atas dan bawah berbeda ukuran/kualitasnya
- **Setikan meloncat-loncat**
 - a. Mesin sudah lama dipakai, sehingga ada kotoran dibawah plat gigi
 - b. Pemasangan jarum terlalu tinggi atau terlalu rendah
 - c. Ukuran benang atas dan bawah berbeda
 - d. Memasang benang tidak pada jalurnya
 - e. Cara mengikal benang pada spul terlalu kendur dan tidak rata
 - f. Scoci terlalu kendur/ terlalu kencang
- **Benang atas menjelujur atau tegangannya terlalu kuat atau tegangan bawah terlalu kendur**
 - a. Cara mengatasi diusahakan yang diatur hanya tegangan atas, yaitu dg memutar skrup pengatur tegangan. Kalau dg jalan ini hasil setikan belum betul, baru menegangkan/mengendorkan skrup scoci.

IV. Metode pembelajaran

- CTL (*Contextual Teaching and Learning*).

V. KEGIATAN PEMBELAJARAN

NO	KEGIATAN	WAKTU
1.	<p>Kegiatan awal :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka dengan salam pembuka • Guru memimpin berdoa dengan tujuan penanaman pembiasaan pada diri peserta didik bahwa mencari ilmu adalah ibadah, pengembangan diri hendaknya selaras antara imtaq dan iptek. • Guru mengadakan presensi kehadiran peserta didik • Guru mengadakan tanya jawab untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik tentang jahit perca. • Guru mempersiapkan peserta didik secara psikis dan 	15 Menit

	<p>fisik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memotivasi peserta didik untuk belajar dengan semaksimal mungkin dalam rangka menyiapkan masa depan, supaya bisa trampil, mandiri dan bisa buka usaha sendiri (berwirausaha) 	
2.	<p>Kegiatan Inti :</p> <p>1. Kegiatan eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membuka media pembelajaran interaktif dan dilanjutkan membaca serta memahami pengertian jenis alat dan bahan, teknik-teknik dan contoh karya jahit perca. • Peserta didik menjelaskan sejarah dan pengertian dan macam-macam jahit perca serta menunjukkan contoh2 gambar motif dan produk jahit perca dengan menggunakan media pembelajaran berupa media pembelajaran interaktif menggunakan <i>adobe flash</i> , menunjukkan contoh-contoh benda jadi ,contoh-contoh desain motif ,dan contoh-contoh pola untuk jahit perca. • Peserta didik menjelaskan macam-macam bahan dan alat yang akan digunakan untuk jahit perca. • Peserta didik menjelaskan bagaimana proses menggunakan mesin jahit manual yang akan digunakan untuk jahit perca. • Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk membuat desain yang nantinya akan menjadi karya jahit perca dengan menggunakan kertas dan desain motif yang di contohkan oleh guru. <p>2. Kegiatan elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • peserta didik mencoba membuat desain jahit perca. • peserta didik menjadikan gambar-gambar contoh karya yang terdapat dalam media interaktif sebagai acuan dalam membuat desain jahit perca. • Peserta didik mencoba membuat pola 1:1 sesuai dengan desain yang dibuat. • Guru memfasilitasi dan menyediakan media pembelajaran interaktif yang berisikan contoh motif atau desain jahit perca. 	190 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memotivasi dan memfasilitasi peserta didik untuk membuat produk jahit perca yang berkualitas dan laku dijual. <p>3. Kegiatan Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • peserta didik melaporkan dan mengkonsultasikan tugas yang akan dibuat kepada guru. • Guru memberikan arahan, bagaimana proses menggunakan mesin jahit dengan benar serta menjelaskan hal-hal apa saja yang menghambat pada saat menjahit. • Guru dan peserta didik menyimpulkan/klarifikasi hasil tugas 	
3.	<p>Kegiatan Akhir :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan/rangkuman dari kegiatan pembelajaran • Guru mengadakan tanya jawab dari materi yang diberikan secara bergantian • Guru memberi tugas untuk membuat desain motif dan pola produk yang akan dibuat • Guru memberi tugas pada peserta didik untuk menyiapkan dan mengadakan alat-alat yang digunakan untuk menjahit perca. • Guru menginformasikan kegiatan tindak lanjut dan pembelajaran berikutnya. • Pembelajaran ditutup dengan doa dan salam penutup. 	20 Menit

VI. ALAT, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

ALAT DAN BAHAN PEMBELAJARAN (MEDIA PEMBELAJARAN)

- Modul dan bahan referensi
- Media pembelajaran interaktif yang berisikan pengertian, alat, bahan, teknik, dan contoh pola jahit perca.
- Komputer, Laptop dan LCD

SUMBER BELAJAR

- Kria Tekstil (jilid 2), Budiono dkk, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Departemen Pendidikan Nasional, 2005.
- Media Interaktif Teknik Jahit Perca, Ria Agustini, Universitas Negeri Yogyakarta. 2016.

VII. PENILAIAN

1. Jenis penilaian : Tes
2. Bentuk penilaian : Subjektif
3. Instrumen Penilaian :
4. Aspek yang dinilai

No	Kegiatan/Aspek yang dinilai	%
1.	Pendidikan Karakter	15 %
2.	langkah persiapan (penyiapan alat dan bahan).	10 %
3.	Tes/Penguasaan materi	25 %
4.	Keaktifan peserta didik di kelas.	20 %
5.	Hasil Tugas/karya	30 %
	Jumlah	100 %

5. Soal Pre tes

- Soal Essay (uraian)
 - a. Apa pengertian jahit perca?
 - b. Apa nama lain jahit perca?
 - c. Sebutkan alat dan bahan jahit perca?
 - d. Sebutkan teknik-teknik jahit perca?
 - e. Hal-hal apa yang menyebabkan jarum mesin jahit sering putus ketika digunakan?

6. Lembar Tugas Peserta Didik

NO	JENIS TUGAS	BAHAN DAN ALAT	DIMANFAATKAN UNTUK
1.	Laporan hasil jahit perca	Kertas HVS, kertas doorslag, pensil warna.	Pelengkap interior ruang makan (tutup galon, tutup kulkas, tutup magic jar, tutup tudung saji)

7. Rencana Perbaikan dan Pengayaan

NO	KOMPETENSI DASAR	RENCANA PERBAIKAN	RENCANA PENGAYAAN
1	Mendesripsikan Teknik Jahit perca	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat ringkasan materi macam-macam teknik jahit perca - Membuat ringkasan macam-macam bahan dan alat yang digunakan untuk jahit tinda beserta fungsinya 	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari materi jahit perca melalui berbagai sumber - Membuat desain motif dan pola besar untuk jahit perca teknik

			acak tak/ beraturan
--	--	--	------------------------

Sewon, 18 Maret 2016

Mengetahui
Guru Pembimbing,



Dra. Intikhanah, M.Pd.
NIP. 19670512 200501 2 007

Mahasiswa,



Ria Agustini
NIM. 12207249001



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL

SMK 2 SEWON

Alamat: Unit 1: Jl. Parangtritis Km 7, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463472
Unit 2 (Induk): Congkringmlang, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp./Fax. 0274-6463179, 6463476
Email: smk2sewon2@yahoo.co.id, Website: www.smk2sewon.sch.id, Kode Pos 55186, Yogyakarta



DAFTAR NILAI SEMESTER GASAL
TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Sekolah : SMK N 2 SEWON
Bidang Studi Keahlian : Desain dan Produksi Kriya
Kompetensi Keahlian : Desain dan Produksi Kriya Tekstil

Mata Pelajaran : Teknik Jahit Perca
Kelas / Semester : X KT 1 / Ganjil

NO	TANGGAL												Kehadiran				Tuntas Belajar	
	SK-KD / TUGAS	KD 1	KD 2	KD 3	Nilai Rata-rata KD	Tgs 1	Tg2	Tg3	Nilai MID Semester	Nilai UAS	Nilai Rata-rata	Ket / Predikat	S	I	A	Hadir	Ya	Tidak
1	Adnes Windi	70	78		74	80			82		78.667	13	0	0	0	12	v	-
2	Aisyi Nafiah	75	77		76	80			78		78	18	0	0	0	12	v	-
3	Alvira Deniar	70	72		71	70			75		72	15	0	0	1	12	#NAME?	v
4	Dias Deatri	75	72		73.5	70			74		72.5	20	0	0	0	12	#NAME?	v
5	Elvina Anggraini	80	89		84.5	80			76		80.167	8	0	0	0	12	v	-
6	Emi Fitrianiingsih	80	76		78	80			90		82.667	2	0	0	0	12	v	-
7	Erta Safitri	88	75		81.5	80			60		73.833	16	0	0	0	12	#NAME?	v
8	Estu Rohani	75	78		76.5	89			75		80.167	17	0	0	1	11	v	-
9	Fiki Nur Rohman	70	70		70	80			48		66	6	0	0	0	12	#NAME?	v
10	Fina Jazimatul	80	77		70	75			85		76.667	9	0	0	0	12	v	0
11	Hesti Suryanti	72	76		74	78			87		79.667	7	0	0	0	12	v	-
12	Makrifatul Hikma	80	72		76	80			77		77.667	21	0	0	0	12	v	-
13	Mei Rina Susanti	74	71		72.5	78			80		76.833	11	0	0	0	12	v	-
14	Mita Dewi Lestari	75	75		75	80			86		80.333	3	0	0	0	12	v	-

15	Narifka Racma	70	61		65.5	78			73		72.167	23	0	0	0	12	#NAME?	v
16	Suryani	70	70		70	79			70		73	1	0	0	0	12	#NAME?	v
17	Tya Dewi	70	80		75	75			76		75.333	4	0	0	0	12	v	-
18	Umi Nur Khasanah	70	74		72	80			80		77.333	10	0	0	0	12	v	-
19	Wika Arwanti	80	89		84.5	85			81		83.5	5	1	0	0	11	v	-
20	Sri Hartini	80	80		80	78			70		76	12	0	0	0	12	v	0
21	Ratna Eka Pradina	70	66		68	80			70		72.667	19	0	0	0	12	#NAME?	v
22	Sita Resmi	75	71		73	75			74		74	22	0	0	0	12	#NAME?	v
23	Siti Lestari	65	70		80	82			68		76.667	14	0	0	0	12	v	-
24	Wahyuni	80	70		75	75			70		80		0	0	0	11	v	0
25																		
	Rata-rata	74.75	74.54		74.813	78.625			75.208		76.341	-	0	0	0.1	11.875	-	-
	Nilai Maksimal	88	89		84.5	89			90		83.5	23	1	0	1	12	#NAME?	0
	Nilai Minimum	65	61	0	65.5	70	0	0	48	0	66	1	0	0	0	11	#NAME?	0

KKM : 75
 Jumlah Siswa : 25
 Deskripsi Pembelajaran : Membuat produk kriya tekstil dengan teknik jahit perca benda fungsional

Sewon, 17 Desember 2015
 Guru Mata Pelajaran Teknik Jahit Perca


 Dwi Intikmah, M.Pd.
 NIP 19675122005012007



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL
SMK 2 SEWON

Jalan Dki 1, B. Pangsabiro Kan 1, Tinahbaya, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6403472
Lini 2 Gedung Ceplogrengging, Tinahbaya, Sewon, Bantul, Telp.Fax. 0274-6403170, 6403470
Email: pndikan@kabupatibantul.go.id, Website: www.smk2sewon.sch.id, Kode Pos 55186, Yogyakarta



**DAFTAR NILAI SEMESTER GASAL
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Sekolah
Bidang Studi Keahlian
Kompetensi Keahlian

SMK N. 2 SEWON
Desain dan Produksi Kriya
Desain dan Produksi Kriya Tekstil

Mata Pelajaran
Kelas / Semester

Teknik Jahit Perca
: X KT 2 / Ganjil

NO	TANGGAL												Kehadiran				Tuntas Belajar
	SK-KD / TUGAS	KD 1	KD 2	KD 3	Nilai Rata-rata KD	Tgs 1	Tgs 2	Tgs 3	Nilai MID Semester	Nilai UAS	Nilai Rata-rata	Ket / Presibab	S	I	A	Hadir	
	NAMA SISWA																
1	Afrodina Restainika Hamam	80	80		80	80			85		81,667	13	0	0	0	12	TUNTAS
2	Angga Wahyudi	75	80		77,5	75			70		74,167	18	0	0	0	12	TIDAK TUNTAS
3	Asnafi Triyanto	70	72		71	78			75		74,667	15	0	0	1	12	TIDAK TUNTAS
4	Sani Hambaya	85	80		82,5	86			80		82,833	20	0	0	0	12	TUNTAS
5	Aini Nafisah	88	85		86,5	85			80		83,833	8	0	0	0	12	TUNTAS
6	Arifka Kevin Ramanda	80	80		80	87			88		85	2	0	0	0	12	TUNTAS
7	Arifana Rismandani	80	80		80	80			76		80	16	0	0	0	12	TUNTAS
8	Ayu Puji Astuti	80	81		80,5	77			76		77,833	17	0	0	1	13	TUNTAS
9	Ersanti Ratna utami	85	86		85,5	80			75		80,167	6	0	0	0	12	TUNTAS
10	Diah Nur Wijayanti	75	77		70	75			75		73,333	9	0	0	0	12	TIDAK TUNTAS
11	Dita Lestari	80	83		81,5	85			80		82,167	7	0	0	0	12	TUNTAS
12	Eka Nur Khasanah	69	72		70,5	78			77		75,167	21	0	0	0	12	TUNTAS
13	Elin Nur Febriana	75	80		77,5	82			88		82,5	11	0	0	0	12	TUNTAS
14	Ema Febriana	80	82		81	80			86		82,333	3	0	0	0	12	TUNTAS
15	Fajer Kurniati	70	80		75	85			78		79,333	23	0	0	0	12	TUNTAS

16	Febriyanti	89	91		90	79			77		82	1	0	0	0	12	TUNTAS
17	Lyan Permatasari	70	70		70	80			65		71,667	4	0	0	0	12	TIDAK TUNTAS
18	Mellawati Handayani	70	74		72	80			90		80,667	10	0	0	0	12	TUNTAS
19	Nanda Afiska Yumanti	80	85		82,5	78			81		80,5	5	1	0	0	11	TUNTAS
20	Nasrillah Hidayanti	75	78		76,5	80			76		77,5	12	0	0	0	12	TUNTAS
21	Popy Widyastuti	64	66		65	78			70		71	19	0	0	0	12	TIDAK TUNTAS
22	Septi Hermuningsih	80	71		75,5	87			80		80,833	22	0	0	0	12	TUNTAS
23	Suci Nur Khasah	81	83		82	80			68		76,667	14	0	0	0	12	TUNTAS
24	Tri Dewi Lestari	81	80		80,5	85			78		81,167		0	0	0	12	TUNTAS
25	Vivi Widayastuti	80	78		79	87			78		81,333		0	0	0	12	TUNTAS
	Rata-rata	77,68	78,96		78,08	81,08			78,08		79,133	-	0,04	0	0,08	11,92	-
	Nilai Maksimal	89	91		90	87			90		85	23	1	0	1	12	0
	Nilai Minimal	64	66	0	65	75	0	0	65	0	71	1	0	0	0	11	0

KKM

: 75

Jumlah Siswa

: 23

Deskripsi Pembelajaran

: Membuat produk kriya tekstil dengan teknik jahit perca berupa benda fungsional

Sewon, 4 September 2015
 Guru Mata Pelajaran Teknik Jahit Perca



028-496007231984032005



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL
SMK 2 SEWON

Alamat: Uvd 1.3. Parangrejo Km 7, Tinubuharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6403412
Unit 2 (Indak) Cingkringmalang, Tinubuharjo, Sewon, Bantul, Telp./Fax. 0274-6463179, 6463476
Email: smk2sewon2@sewon.go.id, Website: www.smk2sewon.sch.id, Kode Pos 55186, Yogyakarta



**DAFTAR NILAI SEMESTER GASAL
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Sekolah
Bidang Studi Keahlian
Kompetensi Keahlian

: SMK N 2 SEWON
: Desain dan Produksi Kriya
: Desain dan Produksi Kriya Tekstil

Mata Pelajaran
Kelas / Semester

: Teknik Jaitu Perca
: X KT 3 / Ganjil

NO	TANGGAL											Kehadiran				Tuntas Belajar		
	SK-KD / TUGAS	KD 1	KD 2	KD 3	Nilai Rata-rata KD	Tgs 1	Tgs 2	Tgs 3	Nilai MID Semester	Nilai UAS	Nilai Rata-rata	Ket / Predikat	S	I	A	Hadir	Ya	Tidak
	NAMA SISWA																	
1	Afrika Maharani	70	78		74	80			80		78	13	0	0	0	12	v	-
2	Ahmad Syaiful Anwar	75	77		76	80			75		77	18	0	0	0	12	v	-
3	Catur Bangun Pangestu	77	72		74.5	77			75		75.5	15	0	0	1	12	v	-
4	Endi Noviansyah	65	72		68.5	70			74		70.833	20	0	0	0	12	#NAME?	v
5	Iekham Nur saputra	88	90		89	80			76		81.667	8	0	0	0	12	v	-
6	Rio Bernada Septiyanto	80	87		83.5	80			92		85.167	2	0	0	0	12	v	-
7	Zafan Fauzi	70	75		72.5	80			58		70.167	16	0	0	0	12	#NAME?	v
8	Erika Dwi Alfanita	80	81		80.5	77			76		77.833	17	0	0	1	11	v	-
9	Ertanti Rahma utami	85	86		85.5	80			75		80.167	6	0	0	0	12	v	-
10	Sari Rahmawati	75	77		70	75			75		73.333	9	0	0	0	12	#NAME?	v
11	Devlynni	72	76		74	78			87		79.667	7	0	0	0	12	v	-
12	Emi Nur Cholifah	69	72		70.5	78			77		75.167	21	0	0	0	12	v	-
13	Eva Agustina Rukmantari	74	71		72.5	78			80		76.833	11	0	0	0	12	v	-
14	Ika Mei Syarah	80	82		81	80			86		82.333	3	0	0	0	12	v	-
15	Krisnawati	58	61		59.5	78			73		70.167	23	0	0	0	12	0	v

16	Lilis dewi Pratiwi	89	91		90	79			77		82	1	0	0	0	12	v	-
17	Mufidatul Afifah	85	89		87	75			76		79.333	4	0	0	0	12	v	-
18	Rafida Sari	70	74		72	80			90		80.667	10	0	0	0	12	v	-
19	Viccha Anggraini	80	85		82.5	78			81		80.5	5	1	0	0	11	v	-
20	Titania Dwi saputri	75	78		76.5	80			76		77.5	12	0	0	0	12	v	-
21	Tri Utami	64	66		65	78			70		71	19	0	0	0	12	#NAME?	v
22	Uswatun Hasanah	69	71		70	73			75		72.667	22	0	0	0	12	#NAME?	v
23	Vivi Alviani	81	83		82	80			68		76.667	14	0	0	0	12	v	-
	Rata-rata	75.261	78		76.37	78			77.043		77.138	-	0.0435	0	0.087	11.913	-	-
	Nilai Maksimal	89	91		90	80			92		85.167	23	1	0	1	12	#NAME?	0
	Nilai Minimum	58	61	0	59.5	70	0	0	58	0	70.167	1	0	0	0	11	#NAME?	0

KKM

: 75

Jumlah Siswa

: 23

Deskripsi Pembelajaran

: Membuat produk kriya tekstil dengan teknik jahit perca berupa benda fungsional

Sewon, 17 Desember 2015
Guru Mata Pelajaran Teknik Jahit Perca



Desmitrihanah, M.Pd.
NIP. 19675122005012007

LAMPIRAN II

Daftar Pertanyaan Wawancara Guru

Daftar Pertanyaan Wawancara Peserta Didik

Surat Keterangan Validasi Instrumen

Surat Keterangan Validasi & Lembar Validasi Ahli Materi

Surat Keterangan Validasi & Lembar Validasi Ahli Media

Lembar Respon Guru

Lembar Uji Coba Peserta Didik

Instrumen wawancara dengan guru:

1. Kurikulum apa yang diterapkan di SMKN 2 Sewon?
2. Seperti apa proses belajar mengajar teknik jahit perca yang diterapkan di SMKN 2 Sewon khususnya pada materi teknik-teknik jahit perca kelas X?
3. Hambatan apa saja yang sering terjadi pada saat proses belajar mengajar teknik jahit perca khususnya pada materi teknik-teknik jahit perca?
4. Seperti apa silabus yang digunakan dalam pembelajaran teknik jahit perca?
5. Seperti apa Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan diterapkan jika silabus yang digunakan seperti itu?
6. Apakah pada saat proses pembelajaran teknik jahit perca khususnya pada materi teknik-teknik jahit perca menggunakan alat bantu atau media?
7. Jika menggunakan, media seperti apa yang digunakan dalam proses pembelajaran?
8. Apakah dalam pembelajaran teknik jahit perca sudah pernah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif?
9. Jika belum pernah menggunakan, mengapa tidak mencoba menggunakan media tersebut dalam pembelajaran?
10. Apakah ibu/bapak dapat mengoperasikan komputer?
11. Apakah di SMKN 2 Sewon terdapat laboratorium komputer atau ruangan multimedia yang dapat digunakan dalam pembelajaran menggunakan multimedia interaktif?

12. Jika akan dilakukan suatu kegiatan pengembangan media interaktif khususnya pada materi teknik-teknik jahit perca, media yang seperti apa yang seharusnya dikembangkan?

Instrumen wawancara dengan peserta didik:

1. Kurikulum apa yang di terapkan di SMKN 2 Sewon?
2. Seperti apa proses belajar mengajar teknik jahit perca yang diterapkan di SMKN 2 Sewon khususnya pada materi teknik-teknik jahit perca kelas X?
3. Hambatan apa yang dijumpai saat proses belajar mengajar teknik jahit perca khususnya pada materi teknik-teknik jahit perca?
4. Apakah pada saat proses pembelajaran teknik jahit perca khususnya teknik-teknik jahit perca menggunakan alat bantu atau media?
5. Jika menggunakan, media seperti apa yang digunakan dalam proses pembelajaran?
6. Apakah dalam pembelajaran teknik jahit perca sudah pernah ,gunakan multimedia pembelajaran interaktif?
7. Apakah di SMKN 2 Sewon ini terdapat laboratorium komputer atau ruang multimedia yang dapat digunakan dalam pembelajaran menggunakan multimedia interaktif?
8. Jika akan dilakukan seatu kegiatan pengembangan media interaktif khususnya pada materi teknik-teknik jahit perca, media yang seperti apa yang seharusnya dikembangkan?



SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sisca Rahmadonna, M.Pd.
NIP : 198407242008122004
Unit Kerja : Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri
Yogyakarta

telah memvalidasi perangkat pembelajaran dari tugas akhir skripsi yang berjudul
"Pengembangan Media Interaktif Teknik Jahit Perca Kelas X Desain Kriya Tekstil
SMK Negeri 2 Sewon" yang disusun oleh:

Nama : Ria Agustini
NIM : 12207249001
Prodi : Pendidikan Kriya

Setelah memperhatikan instrumen tersebut, maka masukan untuk peneliti adalah
seperti yang tercantum dalam lampiran.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan semestinya.

Yogyakarta, 11 Februari 2016

Validator

Sisca Rahmadonna, M.Pd.

NIP 19840724200812 2 004

Lampiran

Komentar/Saran Validator

-
- Kesesuaian dengan karakteristik pengguna.
 - Bedakan instrumen untuk lembar udicoba dengan ahli media dan ahli media dari segi bahasa yang digunakan
-



SURAT KETERANGAN VALIDASI MATERI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dra. Nur Svamsiyah Hayati
NIP : 19680308 200701 2 014
Unit Kerja : Desain Kriya Tekstil Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5
Yogyakarta

telah memvalidasi perangkat pembelajaran dari tugas akhir skripsi yang berjudul
"Pengembangan Media Interaktif Teknik Jahit Perca Kelas X Desain Kriya Tekstil SMK
Negeri 2 Sewon" yang disusun oleh:

Nama : Ria Agustini
NIM : 12207249001
Prodi : Pendidikan Kriya

Setelah memperhatikan materi tersebut, maka masukan untuk peneliti adalah seperti yang
tercantum dalam lampiran.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan semestinya.

Yogyakarta, 14 Maret 2016

Validator

Dra. Nur Svamsiyah Hayati

NIP 19680308 200701 2 014

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TEKNIK
JAHIT PERCA KELAS X DESAIN KRIYA TEKSTIL SMK NEGERI 2
SEWON**

Mata Pelajaran : Teknik Jahit Perca
 Kelas/Semester : X/Genap
 Materi : Teknik Jahit Perca
 Evaluator : Dra. Nur Syamsiyah Hayati
 Peneliti : Ria Agustini
 Tanggal : Maret 2016

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi dibidang tekstil khususnya teknik jahit perca mengenai kualitas materi dalam media pembelajaran interaktif teknik jahit perca untuk SMK kelas X yang dikembangkan.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian:

1	: Sangat Kurang
2	: Kurang
3	: Cukup
4	: Baik
5	: Sangat Baik

4. Mohon diberikan tanda check (v) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat siswa.
5. Mohon memberikan saran/komentar pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan rumusan standar kompetensi.				✓	
2	Kejelasan rumusan kompetensi dasar.				✓	
3	Kemudahan dalam memahami materi.				✓	

4	Keruntutan penyajian materi.					✓
5	Kejelasan memberikan petunjuk penggunaan media pembelajaran.					✓
6	Pemberian motivasi belajar.					✓
7	Pemberian contoh karya.					✓
8	Pemberian kesempatan kepada siswa untuk berlatih/belajar sendiri.				✓	
9	Kejelasan petunjuk pengerjaan latihan soal.					✓
10	Kesesuaian soal dengan materi.					✓
11	Kualitas latihan soal dan penilaiannya.				✓	
	Jumlah					
	Presentase					

B. Aspek Materi/Isi

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan Uraian materi				✓	
2	Kesuaian materi dengan situasi siswa.				✓	
3	Aktualisasi isi materi (<i>up to date</i>).					✓
4	keluasan materi yang diberikan.				✓	
5	Ketepatan dan kejelasan contoh karya yang disajikan guna mendukung isi materi.					✓
6	Kejelasan gambar yang ditampilkan.					✓
7	Kejelasan video yang di tampilkan.					✓
8	Kejelasan proses pengerjaan yang disajikan melalui teks dan video.					✓
9	Kejelasan bahasa yang digunakan.				✓	
	Jumlah					

Presentase	
------------	--

Komentar dan Saran:

1. Pada proses tahapan pengerjaan, pola bagian (Bagian baik dan buruk kain di perdas untuk cara memotong kain).
2. Cara penyelesaian bidak hanya di bis tetapi ditambahkan cara lain.
3. Pada tahap menyambung kain ditambahkan proses selanjutnya yaitu mendahit.
4. Untuk Furing dengan kain fislid ditambahkan kain-kain furing yang lainnya.

Kesimpulan:

- a. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- b. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak untuk uji lapangan

Yogyakarta, 14 Maret 2016
Ahli Materi



Dra. Nur Syamsiyah Hayati
NIP 19680308 200701 2 014

LEMBAR ANGKET RESPON GURU

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TEKNIK JAHIT PERCA KELAS X DESAIN KRIYA TEKSTIL SMK NEGERI 2 SEWON

Petunjuk pengisian:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh guru mata pelajaran.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi guru mata pelajaran dan peserta didik/ calon pengguna, mengenai kualitas materi dalam media pembelajaran interaktif teknik jahit perca untuk SMK kelas X yang dikembangkan.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian:

1	: Sangat Kurang
2	: Kurang
3	: Cukup
4	: Baik
5	: Sangat Baik

4. Mohon diberikan tanda check (v) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat siswa.
5. Mohon memberikan komentar pada tempat yang telah disediakan.

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kemudahan untuk masuk ke media pembelajaran interaktif.					
2	Kejelasan rumusan kompetensi.					
3	Kejelasan rumusan kompetensi dasar.					
4	Kemudahan dalam memahami materi.					
5	Keruntutan materi yang disajikan.					
6	Kejelasan petunjuk penggunaan.					
7	Memberikan motivasi untuk lebih giat belajar.					
8	memberikan kesempatan untuk belajar sendiri/mandiri.					
9	Kejelasan petunjuk pengerjaan latihan soal.					
10	Pemberian kunci jawaban.					
11	Kesesuaian soal dengan materi.					
12	Pemberian skor/nilai baik.					
13	Kejelasan uraian materi.					

14	Kesesuaian materi dengan situasi siswa.					
15	Keluasan materi yang disampaikan, sehingga pengetahuan yang didapatkan lebih banyak.					
16	Kejelasan dan variasi contoh karya yang disajikan dalam materi pembelajaran.					
17	Kejelasan gambar yang disajikan.					
18	Kejelasan video yang disajikan, sehingga lebih mengerti dalam memahami materi.					
19	Kemudahan bahasa untuk dimengerti.					
20	Tata letak teks dan gambar sesuai.					
21	Kesesuaian <i>background</i> /latar belakang, sehingga tidak mengganggu materi yang akan disampaikan.					
22	Kesesuaian jenis huruf.					
23	Kesesuaian ukuran huruf.					
24	Kesesuaian warna huruf.					
25	Kesesuaian musik yang digunakan.					
26	Penempatan dan pemilihan tombol tidak membingungkan.					
27	Keinteraktifan saat menggunakan media pembelajaran.					
28	Kemudahan dalam menggunakan tombol.					
29	Kemudahan dalam memilih menu.					
30	Kebebasan mempelajari materi yang diinginkan.					
31	Kemudahan untuk keluar dari media pembelajaran.					
	Jumlah					
	Presentase					

Komentar dan Saran:

Responen

()

LEMBAR ANGGKET PESERTA DIDIK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TEKNIK JAHIT PERCA KELAS X DESAIN KRIYA TEKSTIL SMK NEGERI 2 SEWON

Petunjuk pengisian :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh peserta didik/ calon pengguna.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi guru mata pelajaran dan peserta didik/ calon pengguna, mengenai kualitas materi dalam media pembelajaran interaktif teknik jahit perca untuk SMK kelas X yang dikembangkan.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian:

1	: Sangat Kurang
2	: Kurang
3	: Cukup
4	: Baik
5	: Sangat Baik

4. Mohon diberikan tanda check (v) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat siswa.
5. Mohon memberikan komentar pada tempat yang telah disediakan.

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kemudahan masuk dalam media pembelajaran interaktif.					
2	Kejelasan rumusan kompetensi.					
3	Kejelasan rumusan kompetensi dasar.					
4	Kemudahan dalam memahami materi.					
5	Kejelasan petunjuk penggunaan.					
6	Memberikan motivasi untuk lebih giat belajar.					
7	Memberikan kesempatan untuk belajar sendiri/mandiri.					
8	Kejelasan petunjuk pengerjaan latihan soal					
9	Soal latihan yang diberikan sesuai dengan materi yang telah dipelajari.					
10	Pemberian skor/nilai setelah mengerjakan soal latihan langsung dan menarik.					
11	Pemberian kunci jawaban soal latihan.					

12	Kejelasan uraian materi.					
13	Kejelasan dan variasi contoh karya yang disajikan dalam materi pembelajaran.					
14	Kejelasan gambar yang disajikan.					
15	Kemenarikan dan kejelasan video yang disajikan, sehingga lebih mengerti dalam memahami materi.					
16	Kemudahan bahasa untuk dimengerti.					
17	Tata letak teks dan gambar sesuai					
18	Kesesuaian <i>background</i> /latar belakang, sehingga tidak mengganggu materi yang akan disampaikan.					
19	Kejelasan jenis huruf.					
20	Kejelasan ukuran huruf.					
21	Kejelasan warna huruf.					
22	Kesesuaian musik yang digunakan.					
23	Penempatan dan pemilihan tombol tidak membingungkan.					
24	Kemudahan dalam menggunakan tombol.					
25	Kemudahan dalam memilih menu.					
26	Kebebasan mempelajari materi yang diinginkan.					
27	Kemudahan untuk keluar dari media pembelajaran.					
	Jumlah					
	Presentase					

Komentar dan Saran:

Yogyakarta, Maret 2016
Responen

()

LAMPIRAN III

Curriculum Vitae Validator Instrumen
Curriculum Vitae Ahli Materi
Curriculum Vitae Ahli Media
Curriculum Vitae Respon Guru

Curriculum Vitae Validator Instrumen

1. Nama : Dra. Sisca Rahmadonna, M.Pd.
2. Jabatan : Asisten Ahli
3. NIP : 198407242008122004
4. Email : sisca_rahmadonna@yahoo.com
5. Alamat Lembaga : Fakultas Ilmu Pendidikan UNY
6. Bidang Keahlian : Belajar dan Pembelajaran
7. Alamat Rumah : Jln. Affandi (Gejayan) No. 27. Mrican
Sleman-Yogyakarta

Curriculum Vitae Ahli Materi

1. Nama : Dra. Nur Syamsiyah Hayati,
2. Jabatan : Guru Teknik Jahit Perca
3. NIP : 19680308 200701 2 014
4. Email : -
5. Alamat Lembaga : SMK Negeri 5 Yogyakarta
6. Bidang Keahlian : Desain Kriya Tekstil
7. Alamat Rumah : Yogyakarta

Curriculum Vitae Ahli Media

1. Nama : Prof. Herman Dwi Surjono, Drs., M.Sc.,
MT., Ph.D.
2. Jabatan : Guru Besar, Kaprodi TP
3. NIP : 19640205 198703 1 001
4. NIDN : 5026405
5. Email : hermansurjono@uny.ac.id
6. Keahlian : E-learning
Multimedia Pembelajaran
Pembelajaran Teknologi Informasi
7. Alamat Lembaga :Pascasarjana UNY
8. Alamat Rumah : JL. Gandaria no.7 Perum Jambusari Indah
Yogyakarta
9. Website :<http://blog.uny.ac.id/hermansurjono> ,
<http://herman.elearning-jogja.org/>

Curriculum Vitae
Guru Mata Pelajaran Teknik Jahit Perca

1. Nama : Dra. Imtikhanah, M.Pd.
2. Jabatan : Guru, Kaprodi Desain Kriya Tekstil
3. NIP : 19670512200501 2 007
4. Email : -
5. Keahlian : Tata Busana
Kriya Tekstil
6. Alamat Lembaga : Jl. Parangtritis Km.7, Timbulharjo, Sewon
Bantul.
7. Alamat Rumah : Perumahan Dekat SMK 1 Sewon, Bantul

Curriculum Vitae
Guru Mata Pelajaran Teknik Jahit Perca

1. Nama : Tukirah, S.Pd
2. Jabatan : Guru
3. NIP : 196007231948032005
4. Email : -
5. Keahlian : Tata Busana
Kriya Tekstil
6. Alamat Lembaga : Jl. Parangtritis Km.7, Timbulharjo, Sewon
Bantul.
7. Alamat Rumah : Bantul

LAMPIRAN IV

Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teknik Jahit Perca

Hasil Analisis Data Uji Coba Produk “Media Pembelajaran Interaktif Teknik Jahit Perca Kelas X Desain Kriya Tekstil SMK Negeri 2 Sewon”

Dokumentasi Penyerahan Produk “Media Pembelajaran Interaktif Teknik Jahit Perca Kelas X Desain Kriya Tekstil SMK Negeri 2 Sewon”

Sarana Pendukung Produk “Media Pembelajaran Interaktif Teknik Jahit Perca Kelas X Desain Kriya Tekstil SMK Negeri 2 Sewon”

Proses Pengembangan

“Media Pembelajaran Interaktif Teknik Jahit Perca Kelas X Desain Kriya Tekstil SMK N 2 Sewon”

1. Halaman Utama



2. Halaman Menu



3. Halaman Petunjuk Penggunaan

The screenshot shows a digital interface for a learning media. At the top, there is a header with a logo on the left and the title 'Desain Kriya Tekstil Teknik Jahit Perca' in the center. Below the header, a green banner contains the text '-Petunjuk Penggunaan-'. The main content area is yellow and contains a numbered list of seven instructions. At the bottom left, there is a 'Home' button with a house icon. At the bottom right, there is a '1/1' indicator. The interface also includes a speaker icon and a screen icon in the top right corner.

**Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca**

-Petunjuk Penggunaan-

1. Apabila anda ingin menggunakan media pembelajaran ini, anda cukup mengklik tombol masuk pada halaman pertama.
2. Perhatikan tombol yang ada serta cermati fungsinya.
3. Tombol merupakan obyek yang dapat berupa (gambar, tulisan, maupun bentuk lain) yang ada apabila kursor digerakan maka akan berubah menjadi gambar tangan.
4. Setiap tombol berfungsi untuk membuka tampilan dengan nama tombol.
5. Cara membuka tampilan dengan cara mengklik tombol yang sesuai dengan tampilan yang diinginkan.
6. Apabila anda ingin kembali pada tampilan sebelumnya klik tombol *back*.
7. Untuk keluar dari media pembelajaran ini, klik tombol keluar.

1/1

Home

4. Halaman Standar Kompetensi & Kompetensi Dasar

The screenshot shows a digital interface for a learning media. At the top, there is a header with a logo on the left and the title 'Desain Kriya Tekstil Teknik Jahit Perca' in the center. Below the header, a green banner contains the text '-Standar Kompetensi & Kompetensi Dasar-'. The main content area is yellow and contains the following text: 'Standar Kompetensi', 'Membuat Kriya Tekstil dengan Teknik Jahit Perca', and '1.1 Mendeskripsikan jenis jahit perca'. Below this, there is a section titled 'Indikator:' followed by a list of five bullet points. At the bottom left, there is a 'Home' button with a house icon. At the bottom center, there are two green arrows labeled 'BACK' and 'NEXT'. At the bottom right, there is a '1/1' indicator. The interface also includes a speaker icon and a screen icon in the top right corner.

**Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca**

-Standar Kompetensi & Kompetensi Dasar-

Standar Kompetensi

Membuat Kriya Tekstil dengan Teknik Jahit Perca

1.1 Mendeskripsikan jenis jahit perca

Indikator:

- Menjelaskan pengertian dan sejarah jahit perca.
- Mengidentifikasi dan menguraikan alat dan bahan teknik jahit perca sesuai dengan jenis, sifat, dan fungsinya.
- Mengidentifikasi dan menguraikan teknik-teknik jahit perca sesuai dengan jenis, sifat dan fungsinya.
- Mengetahui dan memahami karya-karya yang dapat dibuat dengan menggunakan teknik jahit perca.
- Menjelaskan dan menguraikan proses pengerjaan atau langkah kerja

Home

BACK NEXT

1/1

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

-Standar Kompetensi & Kompetensi Dasar-

1.2 Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian dan sejarah teknik jahit perca.
2. Peserta didik mampu mengidentifikasi serta menguraikan alat dan bahan teknik jahit perca sesuai dengan jenis, sifat, dan fungsinya.
3. Peserta didik dapat mengidentifikasi dan menguraikan teknik-teknik jahit perca sesuai dengan jenis, sifat dan fungsinya.
4. Peserta didik dapat mengetahui karya-karya apa saja yang dapat dibuat dengan menggunakan teknik jahit perca.
5. Peserta didik dapat menjelaskan dan menguraikan proses pengerjaan atau langkah kerja pembuatan karya teknik jahit perca.
6. Peserta didik dapat mengatasi gangguan-gangguan apa saja yang dihadapi pada saat menjahit dengan menggunakan mesin jahit.

BACK NEXT

5. Halaman Menu Materi

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

-Materi-

Sejarah & Pengertian Jahit Perca (Patchwork)

Jenis - jenis Jahit Perca (Patchwork)

Alat & Bahan pada Jahit Perca (Patchwork)

Contoh Produk Jahit Perca (Patchwork)

Langkah Pembuatan Teknik Jahit Perca (Patchwork)

Gangguan saat Menjahit Menggunakan Mesin Jahit

a. Sub Materi Sejarah & Pengertian *Pacthwork*

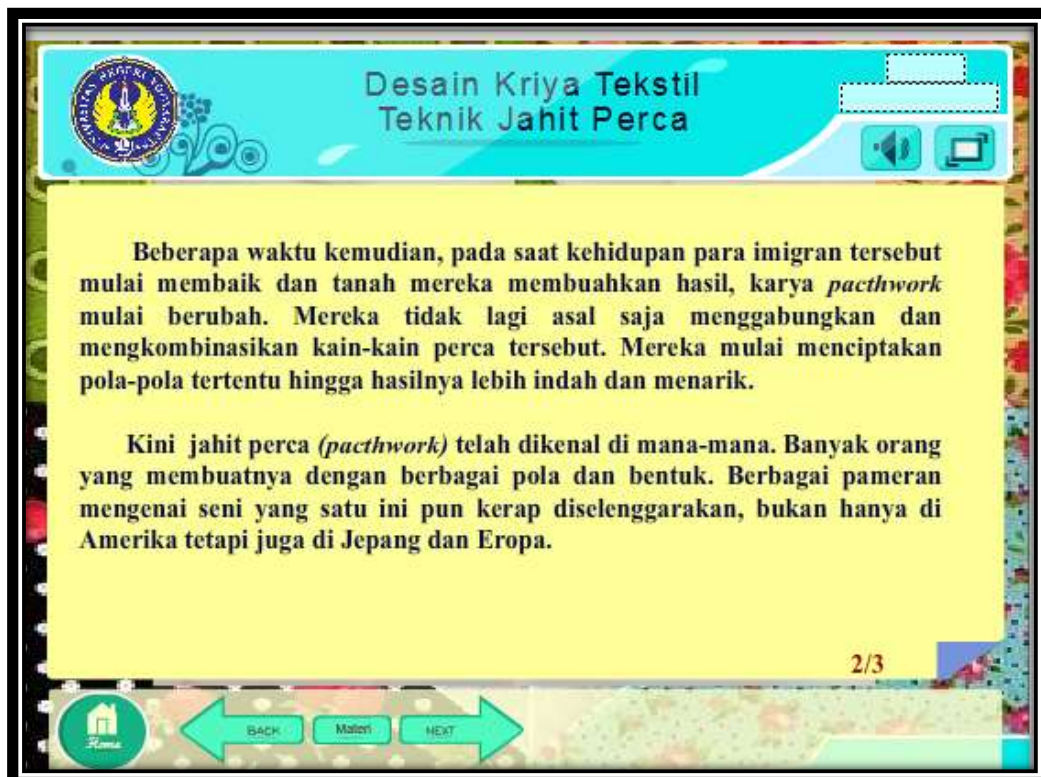

**Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca**

Sejarah Jahit Perca (Pacthwork)

Seni *Pacthwork* Amerika telah ada sejak abad ketujuh belas, yang diawali dengan munculnya arus perpindahan para penduduk Eropa ke Amerika. Para imigran yang bermaksud menetap dan mulai kehidupan baru di Amerika itu sebelumnya tidak pernah menyangka bahwa suhu di sana amat dingin, merekapun akhirnya menggunakan sisa-sisa kain yang ada untuk ditempelkan ke dinding atau dipakai sebagai selimut. Sejak saat itu *pacthwork* menjadi kebutuhan pokok untuk melindungi mereka dari hawa dingin. Pakaian-pakaian bekas yang masih dapat digunakan mereka potong dan kemudian disambung dengan potongan-potongan kain yang lain, dan hasilnya mereka gunakan.

1/3

Home BACK Materi NEXT



**Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca**

Beberapa waktu kemudian, pada saat kehidupan para imigran tersebut mulai membaik dan tanah mereka membuahkan hasil, karya *pacthwork* mulai berubah. Mereka tidak lagi asal saja menggabungkan dan mengkombinasikan kain-kain perca tersebut. Mereka mulai menciptakan pola-pola tertentu hingga hasilnya lebih indah dan menarik.

Kini jahit perca (*pacthwork*) telah dikenal di mana-mana. Banyak orang yang membuatnya dengan berbagai pola dan bentuk. Berbagai pameran mengenai seni yang satu ini pun kerap diselenggarakan, bukan hanya di Amerika tetapi juga di Jepang dan Eropa.

2/3

Home BACK Materi NEXT

**Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca**

Pengertian Jahit Perca (*Pacthwork*)

Perca
Perca adalah sisa-sisa guntingan kain yang ada setelah membuat pakaian atau karya kerajinan tekstil lainnya.

Jahit Perca/Tambal Seribu/*Pacthwork*
Jahit perca/tambal Seribu/*pacthwork* adalah proses pembuatan suatu produk kerajinan tekstil yang terbuat dari potongan-potongan kain/perca yang digabungkan dengan cara dijahit sesuai dengan rencana/desain. Jahit perca pada dasarnya dipelajari keteknikannya bukan pada bahannya.

3/3

← BACK Materi NEXT →

b. Sub Materi Jenis-Jenis *Pacthwork*

**Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca**

Jenis-jenis Jahit Perca (*Pacthwork*)

Ada beberapa jenis jahit perca (*pacthwork*) ditinjau dari cara pembuatannya yaitu:

1. Cara acak (tak beraturan)

Jahit perca cara acak (tak beraturan) adalah teknik jahit dengan menggabungkan guntingan-guntingan kain dengan bentuk dan ukuran potongannya tidak sama, kemudian guntingan-guntingan tersebut dijahit sesuai dengan desain. Berikut ini adalah contoh karya jahit perca teknik acak.



Gambar 1. Jahit perca cara acak

1/5

← BACK Materi NEXT →



Desain Kriya Tekstil Teknik Jahit Perca




2. Cara jiplakan pola (*template*)

Jahit perca teknik jiplakan pola adalah teknik jahit dengan menggabungkan guntingan-guntingan kain yang dipola terlebih dahulu, dan selanjutnya dijahit sesuai dengan rencana/desain.



Gambar. 2 Jahit perca jiplakan pola (*template*)
(Sumber : Buku "Kriya Tekstil .Jilid 2" oleh Budiyo)

2/5




BACK
Materi
NEXT




Desain Kriya Tekstil Teknik Jahit Perca




3. Cara tumpang tindih (*overlapping*)

Jahit perca teknik tumpang tindih adalah teknik jahit menggabungkan guntingan-guntingan kain yang dipola terlebih dahulu dengan cara meletakkan pola bagian tengah di atas kain yang telah disiapkan dan selanjutnya dijahit bagian tepinya, kemudian tindihlah dengan pola berikutnya dengan cara dijahit dengan arah dari tengah ke tepi hingga selesai secara keseluruhan.



Gambar 3. Jahit perca tumpang tindih (*overlapping*)

3/5




BACK
Materi
NEXT




Desain Kriya Tekstil Teknik Jahit Perca




4. Cara jahit jelujur

Jahit jelujur adalah teknik yang biasanya digunakan untuk memberi kesan keindahan. Untuk menggabungkannya tetap dikerjakan dengan teknik jahit mesin. Cara ini sifatnya hanya penghias, maka dapat diterapkan baik pada teknik acak, teknik *template*, teknik *overlapping*, maupun tekkn pola geometris.



Gambar. 4. Jahit perca cara jahit jelujur
(Sumber: Buku "Kriya Tekstil Jilid 2" oleh Budiyono)
4/5



←
BACK
Materi
NEXT
→



Desain Kriya Tekstil Teknik Jahit Perca




5. Cara pola geometris

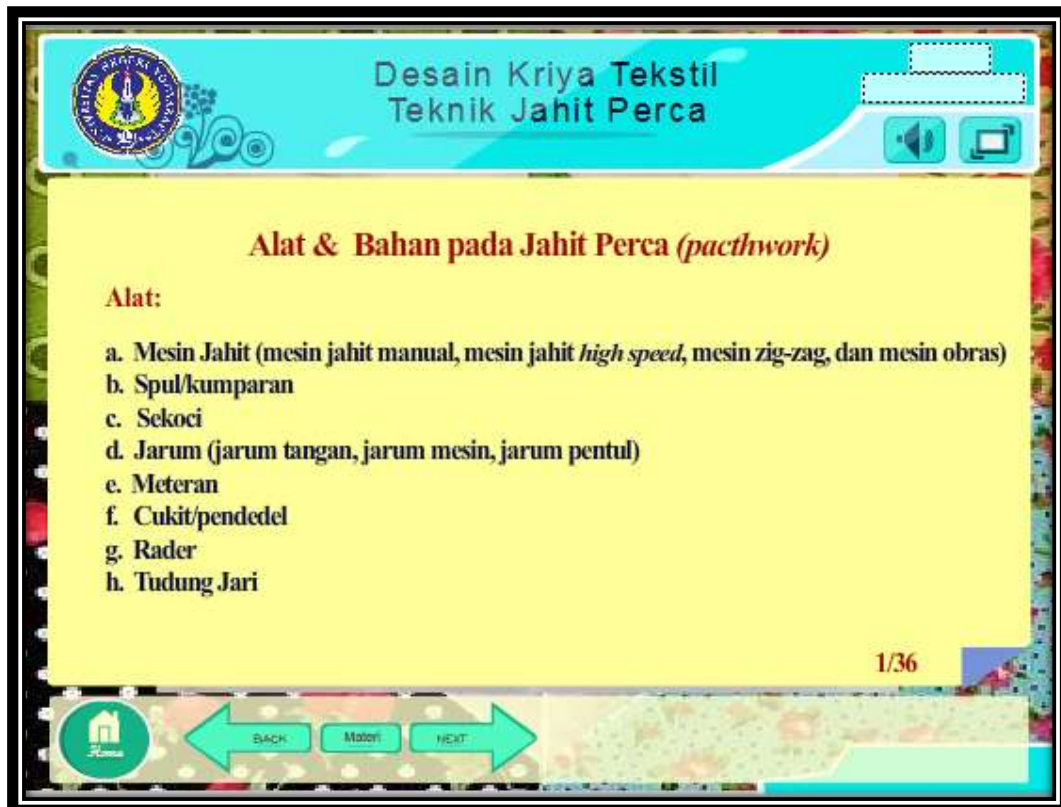
Teknik jahit perca menggabungkan guntingan kain dengan bentuk pola - pola geometris (segi tiga, segi empat, segi lima, dan bentuk-bentuk lainnya) yang terukur dan selanjutnya dijahit sesuai dengan rencana/desain.



Gambar 5. Cara pola geometris
5/5



←
BACK
Materi
NEXT
→

c. Sub Materi Alat & Bahan *Pacthwork*

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Alat & Bahan pada Jahit Perca (*pacthwork*)

Alat:

- Mesin Jahit (mesin jahit manual, mesin jahit *high speed*, mesin zig-zag, dan mesin obras)
- Spul/kumparan
- Sekoci
- Jarum (jarum tangan, jarum mesin, jarum pentul)
- Meteran
- Cukit/pendedel
- Rader
- Tudung Jari

1/36

Home BACK Materi NEXT



Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

- Bantalan Jarum
- Karbon jahit
- Pensil dan alat pewarna
- Rotary cutter*
- Kapur jahit
- Setrika
- Meja setrika
- Penggaris perca/*acrylic ruler*

2/36

Home BACK Materi NEXT

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Bahan:

- Kain (kain katun polos, kain blacu/polos, kain asahi, kain bermotif, kain perca, dan lain-lain)
- Fislin
- Dakron
- Koldore
- Benang jahit
- Benang obras
- Kertas manila/kertas roti

3/36

Home ← BAKI Materi → NEXT

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Alat-alat Jahit Perca & Fungsinya

Mesin Jahit:
Digunakan untuk menjahit bahan yang sudah dipola.

Mesin Jahit Manual:
Digunakan untuk menjahit lurus.



Gambar 5. Mesin Jahit Manual
(Sumber: Buku " Kriya Tekstil, Jilid 2" oleh Budiyono)

4/36

Home ← BAKI Materi → NEXT

**Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca**

Mesin Jahit *High Speed*

Digunakan untuk jahit lurus dengan kecepatan tinggi.



Gambar 6. Mesin Jahit *High Speed*
(Sumber: Buku " Kriya Tekstil Jilid 2" oleh Budiyo)

5/36

← BACK Materi NEXT →

**Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca**

Mesin Zig-zag

Bersifat multifungsi antara lain dapat digunakan untuk membuat lubang kancing, membuat hiasan sesuai dengan program yang ada pada mesin jahit zig-zag.



Gambar 7. Mesin Jahit Zig-zag
(Sumber: Buku " Kriya Tekstil Jilid 2" oleh Budiyo)

6/36

← BACK Materi NEXT →

 Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Mesin Obras

Digunakan untuk menjahit bagian pinggiran kain dan pinggiran jahitan agar serat kain tidak lepas.



Gambar 8. Mesin jahit obras
(Sumber: Buku " Kriya Tekstil, Jilid 2" oleh Budiyo)

7/36

  Materi 

 Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Spul/kumparan

Digunakan untuk menggulung benang bawah.



Gambar 9. Spul/kumparan
(Sumber: Buku " Kriya Tekstil, Jilid 2" oleh Budiyo)

8/36

  Materi 

 **Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca**

Sekoci
Digunakan untuk tempat spul/kumparan.



Gambar 9. Sekoci
(Sumber: Buku " Kriya Tekstil Jilid 2" oleh Budiyo)

9/36

  Materi 

 **Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca**

Jarum Tangan
Digunakan untuk menjahit dengan cara manual



Gambar 10. Jarum Tangan
(Sumber: Buku " Kriya Tekstil Jilid 2" oleh Budiyo)

10/36

  Materi 

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Jarum Mesin
Digunakan untuk menjahit dengan menggunakan mesin jahit.



Gambar 11. Jarum Mesin
(Sumber: Buku " Kriya Tekstil Jilid 2" oleh Budiyo)

11/36

Home BACK Materi NEXT

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Jarum Pentul
Digunakan untuk alat bantu dalam menyemat bahan yang akan dijahit.



Gambar 12. Jarum Pentul
(Sumber: Buku " Kriya Tekstil Jilid 2" oleh Budiyo)

12/36

Home BACK Materi NEXT

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Gunting

Gunting Kain:
Digunakan untuk menggunting kain.

Gunting Kertas:
Digunakan untuk menggunting kertas.

Gunting Benang:
Digunakan untuk menggunting benang.



Gambar 13. Gunting kain, Gunting kertas & Gunting benang
(Sumber: Buku " Kriya Tekstil Jilid 2" oleh Budiyo)

13/36

Home BACK Materi NEXT

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Meteran

Digunakan untuk mengukur bahan yang akan digunakan.



Gambar 13 Meteran
(Sumber: Buku " Kriya Tekstil Jilid 2" oleh Budiyo)

14/36

Home BACK Materi NEXT

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Rader
Digunakan untuk memberi tanda jahitan pada kain.



Gambar 14. Rader
(Sumber: Buku " Kriya Tekstil Jilid 2" oleh Budiyo)

15/36

Home BACK Materi NEXT

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Cukit/pendedel
Digunakan untuk membuka jahitan.



Gambar 15. Cukit/pendedel
(Sumber: Buku " Kriya Tekstil Jilid 2" oleh Budiyo)

16/36

Home BACK Materi NEXT


**Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca**



Tudung jari
 Digunakan untuk melindungi jari pada saat menjahit dengan cara manual/ jahit tangan.



Gambar 16. Tudung Jari
 (Sumber: Buku " Kriya Tekstil Jilid 2" oleh Budiyo)

17/36



 BACK
 Materi
 NEXT
 


**Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca**



Bantalan Jarum
 Digunakan untuk tempat meletakkan jarum.



Gambar 17. Bantalan Jarum
 (Sumber: Buku " Kriya Tekstil Jilid 2" oleh Budiyo)

18/36



 BACK
 Materi
 NEXT
 

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Telusupan Benang
Digunakan untuk alat bantu dalam memasukan benang pada jarum.



Gambar 18. Telusupan Benang
(Sumber: Buku " Kriya Tekstil Jilid 2" oleh Budiyono)

19/36

Home BACK Materi NEXT

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

19/36

Digunakan untuk menandai jahitan dengan menggunakan rader.



Gambar 19. Keras Karbon
(Sumber: Buku " Kriya Tekstil Jilid 2" oleh Budiyono)

20/36

Home BACK Materi NEXT

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Pensil dan Alat Pewarna
Digunakan untuk membuat desain/rancangan jahit perca.



Gambar 20. Pensil & Alat Pewarna
(Sumber: Buku " Kriya Tekstil Jilid 2" oleh Budiyono)

21/36

BACK Materi NEXT

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Kapur Jahit
Digunakan untuk menandai bahan yang akan digunting.



Gambar 21. Kapur Jahit
(Sumber: Buku " Kriya Tekstil Jilid 2" oleh Budiyono)

22/36

BACK Materi NEXT

 Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Setrika
Digunakan untuk menyetrika dan merapikan jahitan serta bahan yang digunakan.



Gambar 22. Setrika
(Sumber: Buku " Kriya Tekstil Jilid 2" oleh Budiyo)

23/36

Home BACK Materi NEXT

 Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Meja Setrika
Digunakan untuk alas pada saat menyetrika.



Gambar 23. Meja Setrika
(Sumber: Buku " Kriya Tekstil Jilid 2" oleh Budiyo)

24/36

Home BACK Materi NEXT

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Penggaris Perca/Acrylic Ruler



Gambar 24. Penggaris perca/Acrylic Ruler
(Sumber: Buku " Kriya Tekstil Jilid 2" oleh Budiyo)

25/36

Home BACK Motori NEXT

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Rotary Cutter

Digunakan untuk memotong bahan perca yang sudah dipola dalam jumlah banyak, maksimal 10 lembar.



Gambar 25. Rotary Cutter
(Sumber: Buku " Kriya Tekstil Jilid 2" oleh Budiyo)

26/36

Home BACK Motori NEXT

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Bahan Jahit Perca

Kain katun polos:
Digunakan untuk bahan dasar jahit perca.



Gambar 61. Kain katun polos
(Sumber: Buku " Kriya Tekstil Jilid 2" oleh Budiyo)

27/36

Home BACK Materi NEXT

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Kain Blacu Polos

Digunakan sebagai bahan dasar dan furing.



Gambar 26. Kain Blacu Polos
(Sumber: Buku " Kriya Tekstil Jilid 2" oleh Budiyo)

28/36

Home BACK Materi NEXT

 Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Kain Asahi
Digunakan sebagai bahan furing.



Gambar 27. Kain Asahi
(Sumber: Buku " Kriya Tekstil Jilid 2" oleh Budiyo)

29/36

  BACK Materi NEXT 

 Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Kain Bermotif
Digunakan untuk bahan untuk kombinasi.



Gambar 27. Kain Bermotif
(Sumber: Buku " Kriya Tekstil Jilid 2" oleh Budiyo)

30/36

  BACK Materi NEXT 

 **Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca**  

Fislin
Digunakan untuk Bahan melapisi perca yang sudah dibentuk sesuai dengan desain/rancangan.



Gambar 28. Fislin
(Sumber: Buku " Kriya Tekstil Jilid 2" oleh Budiyo)

31/36

  **BACK** Materi **NEXT** 

 **Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca**  

Dakron
Digunakan untuk melapisi bahan perca yang telah digabungkan/disatukan dengan dijahit.



Gambar 29 , Dakron
(Sumber: Buku " Kriya Tekstil Jilid 2" oleh Budiyo)

32/36

  **BACK** Materi **NEXT** 

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Koldore
Digunakan untuk melapisi bahan perca yang telah disatukan/digabungkan dengan dijahit.



Gambar 30. Koldore
(Sumber: Buku " Kriya Tekstil.Jilid 2" oleh Budiyono)

33/36

Home BACK Materi NEXT

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Benang Jahit
Digunakan untuk menjahit bahan yang sudah dipola.



Gambar 31. Benang Jahit
(Sumber: Buku " Kriya Tekstil.Jilid 2" oleh Budiyono)

34/36

Home BACK Materi NEXT

 Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Benang Obras
Digunakan untuk menjahit pinggiran kain yang digunakan pada jahit perca.



Gambar 32. Benang Obras
(Sumber: Buku " Kriya Tekstil Jilid 2" oleh Budiyono)

35/36

  BACK Materi NEXT 

 Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Kertas Manila dan Kertas Roti
Digunakan untuk membuat pola perca.



Gambar 33. Kertas Manila & Kertas Roti
(Sumber: Buku " Kriya Tekstil Jilid 2" oleh Budiyono)

36/36

  BACK Materi NEXT 

d. Sub Materi Contoh Produk *Pachwork*

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Contoh Karya Jahit Perca (*Patchwork*)



Gambar 34. Sarung Bantal
(Sumber: Buku "Kriya Tekstil Jilid 2" oleh Budiyo)

1/30

Home BACK Materi NEXT

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca



Gambar 35. Sarung Bantal

Gambar 36. Sarung Bantal
(Sumber: Buku "Kriya Tekstil Jilid 2" oleh Budiyo)

2/30

Home BACK Materi NEXT

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca



Gambar 38 Satu Set Sarung Bantal Kursi

4/30

Home BACK Materi NEXT

This slide features a light blue header with the text 'Desain Kriya Tekstil Teknik Jahit Perca' and a logo on the left. The main content area has a yellow background and displays a photograph of four square chair covers with a red and light blue geometric pattern. Below the photo is the caption 'Gambar 38 Satu Set Sarung Bantal Kursi'. The bottom right corner shows the page number '4/30'. A navigation bar at the bottom includes a home icon, 'BACK', 'Materi', and 'NEXT' buttons.

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca



Gambar 39. Karpet Bayi

5/30

Home BACK Materi NEXT

This slide features a light blue header with the text 'Desain Kriya Tekstil Teknik Jahit Perca' and a logo on the left. The main content area has a yellow background and displays a photograph of a large, rectangular quilted rug with a repeating geometric pattern of red, white, and blue triangles, laid out on a wooden floor. Below the photo is the caption 'Gambar 39. Karpet Bayi'. The bottom right corner shows the page number '5/30'. A navigation bar at the bottom includes a home icon, 'BACK', 'Materi', and 'NEXT' buttons.

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca



Gambar 40. Hiasan Dinding

6/30

BACK Materi NEXT

This slide features a decorative header with a logo on the left and the title 'Desain Kriya Tekstil Teknik Jahit Perca' in the center. On the right side of the header, there are icons for a printer, a speaker, and a monitor. The main content area is a large yellow rectangle containing a photograph of a quilted wall hanging. The quilt has a central floral design made of various colored fabric pieces (red, blue, green, and yellow) on a white background. Below the image is the caption 'Gambar 40. Hiasan Dinding'. In the bottom right corner of the yellow area, the text '6/30' is displayed. At the bottom of the slide, there is a navigation bar with a home icon, a left arrow labeled 'BACK', a central button labeled 'Materi', and a right arrow labeled 'NEXT'.

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca



Gambar 40. Spray dan Sarung Bantal

7/30

BACK Materi NEXT

This slide features a decorative header with a logo on the left and the title 'Desain Kriya Tekstil Teknik Jahit Perca' in the center. On the right side of the header, there are icons for a printer, a speaker, and a monitor. The main content area is a large yellow rectangle containing a photograph of a white bedsheet with intricate black floral embroidery. The embroidery is dense and covers a significant portion of the sheet. Below the image is the caption 'Gambar 40. Spray dan Sarung Bantal'. In the bottom right corner of the yellow area, the text '7/30' is displayed. At the bottom of the slide, there is a navigation bar with a home icon, a left arrow labeled 'BACK', a central button labeled 'Materi', and a right arrow labeled 'NEXT'.

UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA

Desain Kriya Tekstil Teknik Jahit Perca



Gambar 41. Sarung Bantal Kursi

8/30

Home BACK Materi NEXT

This image shows a digital slide from a presentation. At the top left is the logo of Universitas Kristen Indonesia. The title 'Desain Kriya Tekstil Teknik Jahit Perca' is centered at the top. The main content is a photograph of a blue and white patchwork quilted chair cover with tassels, set against a red background with a woven basket in front. Below the photo is the caption 'Gambar 41. Sarung Bantal Kursi'. In the bottom right corner of the slide area, the number '8/30' is displayed. At the bottom of the slide, there is a navigation bar with a 'Home' icon, a 'BACK' button, a 'Materi' button, and a 'NEXT' button.

UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA

Desain Kriya Tekstil Teknik Jahit Perca



Gambar 42. Satu Set Sarung Bantal

9/30

Home BACK Materi NEXT

This image shows a digital slide from a presentation. At the top left is the logo of Universitas Kristen Indonesia. The title 'Desain Kriya Tekstil Teknik Jahit Perca' is centered at the top. The main content is a photograph of a set of blue, white, and yellow patchwork quilted bedding with tassels, set against a red background. Below the photo is the caption 'Gambar 42. Satu Set Sarung Bantal'. In the bottom right corner of the slide area, the number '9/30' is displayed. At the bottom of the slide, there is a navigation bar with a 'Home' icon, a 'BACK' button, a 'Materi' button, and a 'NEXT' button.

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca



Gambar 43. Sarung Bantal Kursi

10/30

Home BACK Materi NEXT

This slide features a presentation interface with a light blue header containing the title 'Desain Kriya Tekstil Teknik Jahit Perca' and a university logo. The main content area is yellow and displays a photograph of a green and white geometric quilted chair cover with tassels against a red background. Below the image is the caption 'Gambar 43. Sarung Bantal Kursi' and the slide number '10/30'. The bottom navigation bar includes a 'Home' button, a 'BACK' button, a 'Materi' button, and a 'NEXT' button.

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca



Gambar 44. Sarung Bantal Kursi

11/30

Home BACK Materi NEXT

This slide features a presentation interface with a light blue header containing the title 'Desain Kriya Tekstil Teknik Jahit Perca' and a university logo. The main content area is yellow and displays a photograph of a purple, pink, and white geometric quilted chair cover with tassels against a black background. Below the image is the caption 'Gambar 44. Sarung Bantal Kursi' and the slide number '11/30'. The bottom navigation bar includes a 'Home' button, a 'BACK' button, a 'Materi' button, and a 'NEXT' button.

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca



Gambar 45. Tas Jinjing

12/30

Home

← BACK Materi NEXT →

This slide features a light blue header with the text "Desain Kriya Tekstil Teknik Jahit Perca" and a circular logo on the left. The main content area has a yellow background and displays a photograph of a yellow and green patchwork tote bag. Below the photo is the caption "Gambar 45. Tas Jinjing" and the page number "12/30". The footer contains a navigation bar with a home icon, a "Materi" label, and "BACK" and "NEXT" buttons.

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca



Gambar 246 Baju Anak
(Sumber: Internet "Sweetheart Patchwork Dress" oleh Tiffany/s)

13/30

Home

← BACK Materi NEXT →

This slide features a light blue header with the text "Desain Kriya Tekstil Teknik Jahit Perca" and a circular logo on the left. The main content area has a yellow background and displays a photograph of a young girl wearing a colorful, multi-layered patchwork dress. Below the photo is the caption "Gambar 246 Baju Anak (Sumber: Internet 'Sweetheart Patchwork Dress' oleh Tiffany/s)" and the page number "13/30". The footer contains a navigation bar with a home icon, a "Materi" label, and "BACK" and "NEXT" buttons.

Logo of Universitas Padjadjaran (UNPAD) is located in the top left corner of the slide header.

Desain Kriya Tekstil Teknik Jahit Perca

Navigation icons for printing, volume, and screen sharing are in the top right corner.



Gambar 47. Sarung Bantal
(Sumber: Internet "Aspoonful Of Sugar Designs" oleh Lisa & Sarah)

14/30

Navigation controls at the bottom include a home icon, a left arrow labeled "BACK", a "MOTOR" button, and a right arrow labeled "NEXT".

Logo of Universitas Padjadjaran (UNPAD) is located in the top left corner of the slide header.

Desain Kriya Tekstil Teknik Jahit Perca

Navigation icons for printing, volume, and screen sharing are in the top right corner.



Gambar 48. Sarung Bantal Kursi & Selimut
(Sumber: Internet "The Patchwork Elephant" oleh Accuquilt & Charlie)

15/30

Navigation controls at the bottom include a home icon, a left arrow labeled "BACK", a "MOTOR" button, and a right arrow labeled "NEXT".

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca



Gambar 49. Tas bentuk Keranjang
(Sumber: Internet "Basket Ball Bag Patchwork" oleh Pinim) 16/30

Home BACK Materi NEXT

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca



Gambar 50. Topi
(Sumber: Internet "Patchwork Hat Pattern" oleh Angle Lia) 17/30

Home BACK Materi NEXT

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca



Gambar 51. Bola Kasti
Sumber: Internet "Patchwork Ball" oleh Glassenberg

18/30

Home BACK Materi NEXT

This slide features a light blue header with the text "Desain Kriya Tekstil Teknik Jahit Perca" and a circular logo on the left. The main content area is yellow and contains a photograph of two colorful patchwork balls. The balls are made of various fabric pieces in shades of blue, orange, yellow, and purple, some with patterns like polka dots and floral designs. Below the image is a caption and source information. The bottom navigation bar includes a home icon, a left arrow labeled "BACK", a central "Materi" button, and a right arrow labeled "NEXT".

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca



Gambar 52. Tas Sempang
(Sumber: Internet "A Decorative, Embroidered Front Flap (Top) and Quilted" oleh Ruby Petunia)

19/30

Home BACK Materi NEXT

This slide features a light blue header with the text "Desain Kriya Tekstil Teknik Jahit Perca" and a circular logo on the left. The main content area is yellow and contains a photograph of two colorful patchwork shoulder bags. The bags are made of various fabric pieces in shades of red, blue, and green, some with patterns like stripes and floral designs. Below the image is a caption and source information. The bottom navigation bar includes a home icon, a left arrow labeled "BACK", a central "Materi" button, and a right arrow labeled "NEXT".

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca



Gambar 54. Tas Tangan
(Sumber: Internet "Sleepin Bear Crafts" oleh Handy)

20/30

Home BACK Materi NEXT

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca



Gambar 55. Tas Tangan
(Sumber: Internet "Girl Designs" oleh Joan Hawley)

21/30

Home BACK Materi NEXT

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca



Gambar 56. long dress
(Sumber: Internet "Patchwork Dress" oleh Esty)

22/30

Home BACK Materi NEXT

This slide features a light blue header with the text 'Desain Kriya Tekstil Teknik Jahit Perca' and a circular logo on the left. The main content area has a yellow background and displays a photograph of a long, multi-colored patchwork dress. Below the photo is a caption and a page number. The footer contains navigation buttons for 'Home', 'BACK', 'Materi', and 'NEXT'.

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca



Gambar 56. Hiasan Dinding
(Sumber: Buku "Kriya Tekstil Jilid 2" oleh Budiyono)

23/30

Home BACK Materi NEXT

This slide has a similar layout to the first, with a light blue header and a yellow background. It displays three framed quilted wall hangings: a diamond-shaped one at the top, a square one at the bottom left, and a star-shaped one at the bottom right. The caption and page number are centered below the images. The footer includes the same navigation buttons as the first slide.

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca



Gambar 57. Bed Cover
(Sumber: Buku "Kriya Tekstil Jilid 2" oleh Budiyono)

24/30

Home BACK Materi NEXT

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca



Gambar 58. Tas
(Sumber: Buku "Kriya Tekstil Jilid 2" oleh Budiyono)

25/30

Home BACK Materi NEXT

Logo of Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) is located in the top left corner of the slide header.

Desain Kriya Tekstil Teknik Jahit Perca

Navigation icons for back, home, and forward are present in the top right corner.



Gambar 59. Cempal
(Sumber: Buku "Kriya Tekstil Jilid 2" oleh Budiyono)

26/30

Navigation controls at the bottom include a home icon, a left arrow labeled 'BACK', a 'Materi' button, and a right arrow labeled 'NEXT'.

Logo of Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) is located in the top left corner of the slide header.

Desain Kriya Tekstil Teknik Jahit Perca

Navigation icons for back, home, and forward are present in the top right corner.



Gambar 59. Aks Piring
(Sumber: Buku "Kriya Tekstil Jilid 2" oleh Budiyono)

27/30

Navigation controls at the bottom include a home icon, a left arrow labeled 'BACK', a 'Materi' button, and a right arrow labeled 'NEXT'.

UNIVERSITAS PRAPTIKI KOTA SUKSES

Desain Kriya Tekstil Teknik Jahit Perca



Gambar 60. Baju Anak
(Sumber: Internet "Patchwork Dress" oleh Tiffany)

28/30

Home BACK Materi NEXT

This slide features a light blue header with the university logo and title. The main content is a photograph of a young girl with blonde hair, wearing a vibrant, multi-colored patchwork dress, spinning in a field of white daisies. The background is a bright yellow. At the bottom, there is a navigation bar with a home icon, 'BACK', 'Materi', and 'NEXT' buttons, and a page indicator '28/30'.

UNIVERSITAS PRAPTIKI KOTA SUKSES

Desain Kriya Tekstil Teknik Jahit Perca



Gambar 61. Baju Anak
(Sumber: Internet "Patchwork Twirly Dress" oleh Penny)

29/30

Home BACK Materi NEXT

This slide features a light blue header with the university logo and title. The main content consists of two side-by-side photographs of a young girl wearing a purple and green patchwork dress. The left photo shows her from the side, and the right photo shows her from the back, highlighting the dress's design. The background is a bright yellow. At the bottom, there is a navigation bar with a home icon, 'BACK', 'Materi', and 'NEXT' buttons, and a page indicator '29/30'.

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca



Gambar 62. Baju Anak
(Sumber: Internet "Patchwork & Simple Skirt Tshirt Dress" oleh Skyler's)

30/30

BACK Materi NEXT

e. Sub Materi Langkah Pembuatan *Pacthwork*


Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Langkah Pembuatan Teknik Jahit Perca (*Pacthwork*)

1. Cara pola geometris

Langkah-langkah pembuatan:

- Siapkan ruang kerja.
- Siapkan pakaian kerja.
- Siapkan alat dan bahan yang akan digunakan.
- Siapkan gambar dan pola.
- Setrika kain yang akan digunakan.
- Berilah tanda pada pola yang sudah dibuat.
- Potong kain sesuai dengan pola, dilebihi 1-2 cm pada setiap tepi untuk jahitan.



Gambar 78. pola 1



Gambar 79. pola 2

1/19

BACK Materi NEXT

**Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca**

h. Dalam memotong kain, posisikan pola sesuai dengan bagian baik kain agar kain yang dipotong sesuai dengan desain yang dikehendaki.


i. Selanjutnya lapisilah kain dengan furing, kain furing dapat berupa (kain asahi, kain fislin, kain katun, kain satin dan kain furing lainnya sesuai dengan yang dikehendaki).

j. Gabungkan potongan kain sesuai dengan rancangan. Setiap selesai menjahit antara kain yang satu dengan yang lain, setrikalah kain tersebut dengan membuka sisa jahitan yang berada dibagian belakang, hal ini dilakukan agar kain menjadi rapi dan mudah untuk dijahit lagi.

k. Selesaikan penggabungan hingga menjadi lembaran kain yang utuh sesuai dengan pola yang dikehendaki.

l. Lembaran yang sudah siap/ selesai dijahit, lembaran tersebut dapat dibuat karya apa saja.

2/19


← BACK
Materi
NEXT →

**Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca**



Gambar 62. Pola 3 Setelah Dijahit



Gambar 63. Hasil Jadi

CATATAN:
Penempelan kain furing dengan kain asahi dilakukan dengan cara disetrika. Untuk kain furing selain kain fislin dapat dilakukan setelah kain perca sudah menjadi lembaran/sesuai dengan keinginan.

3/19


← BACK
Materi
NEXT →

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Video Proses Pembuatan Teknik Jahit Perca (*Patchwork*)

**Teknik Jahit Perca
Pola Geometris**

1. Cara pola geometris

4/19

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

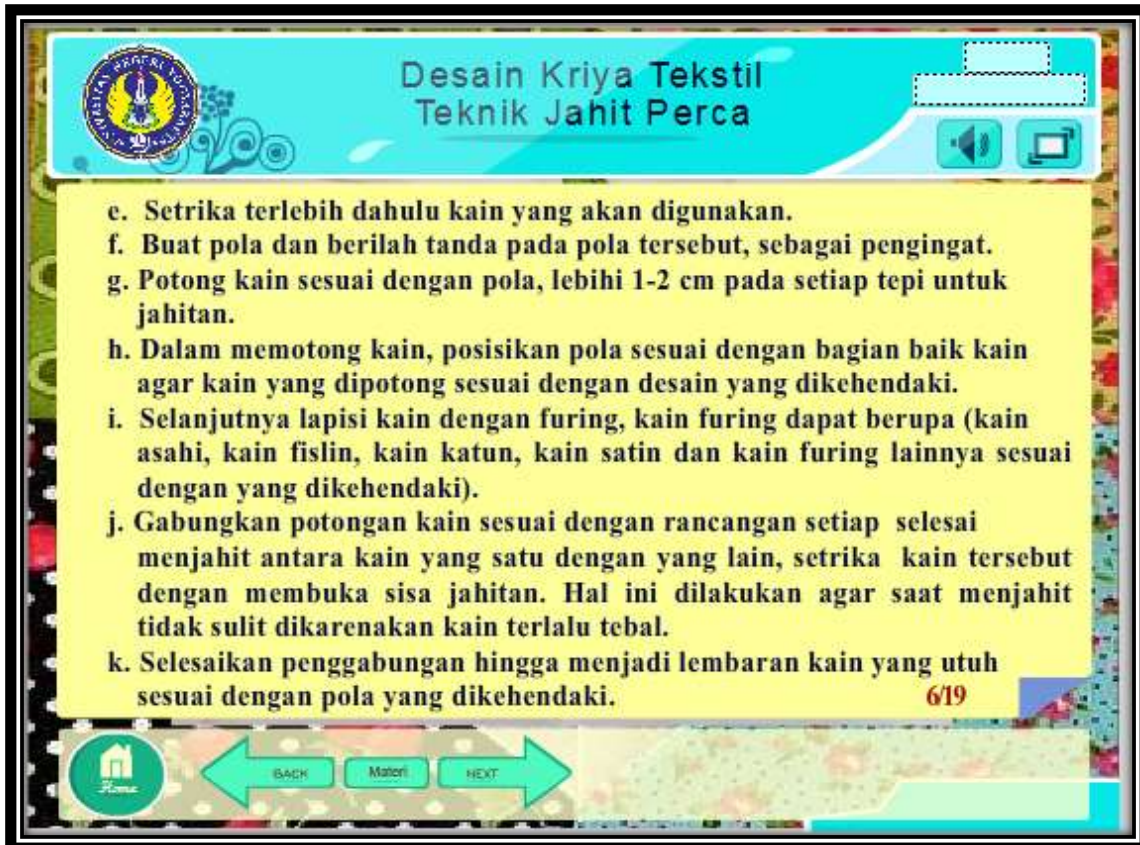
2. Cara acak (tak beraturan)

Langkah-langkah pembuatan:

- Siapkan ruang kerja.
- Kenakan pakain kerja.
- Siapkan alat dan bahan yang akan digunakan
- Siapkan gambar desain dan pola.

Gambar 64. Pola/Desain Jahit Perca cara Acak

5/19



**Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca**

- e. Setrika terlebih dahulu kain yang akan digunakan.
- f. Buat pola dan berilah tanda pada pola tersebut, sebagai pengingat.
- g. Potong kain sesuai dengan pola, lebih 1-2 cm pada setiap tepi untuk jahitan.
- h. Dalam memotong kain, posisikan pola sesuai dengan bagian baik kain agar kain yang dipotong sesuai dengan desain yang dikehendaki.
- i. Selanjutnya lapisilah kain dengan furing, kain furing dapat berupa (kain asahi, kain fislin, kain katun, kain satin dan kain furing lainnya sesuai dengan yang dikehendaki).
- j. Gabungkan potongan kain sesuai dengan rancangan setiap selesai menjahit antara kain yang satu dengan yang lain, setrika kain tersebut dengan membuka sisa jahitan. Hal ini dilakukan agar saat menjahit tidak sulit dikarenakan kain terlalu tebal.
- k. Selesaikan penggabungan hingga menjadi lembaran kain yang utuh sesuai dengan pola yang dikehendaki.

6/19



**Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca**

Video Proses Pembuatan Teknik Jahit Perca (Patchwork)

**Teknik Jahit Perca
Acak Tak Beraturan**

2. Cara acak (tak beraturan)

7/19

**Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca**

3. Cara tumpang tindih (*overlapping*)

Langkah-langkah pembuatan:

- Siapkan alat dan bahan yang akan digunakan.
- Siapkan gambar desain dan pola.



(1)



(2)



Gambar 65. Pola 1&2

Gambar 66. Desain Pola cara *Overlapping*

8/19

← BACK Materi → NEXT

**Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca**

- Setrika kain yang akan digunakan.
- Berilah tanda pada pola yang telah dibuat, sebagai pengingat.
- Potong kain sesuai dengan pola yang telah dibuat, lebihkan 1-2 cm setiap pada bagian tepi untuk jahitan.
- Dalam memotong kain, posisikan pola sesuai dengan bagian baik kain agar kain yang dipotong sesuai dengan desain yang dikehendaki.
- Selanjutnya lapis kain dengan furing, kain furing dapat berupa (kain asahi, kain fislin, kain katun, kain satin dan kain furing lainnya sesuai dengan yang dikehendaki).
- Gabungkan potongan kain sesuai dengan rancangan dimulai dari tengah. Setiap selesai menjahit antara kain yang satu dengan yang lain, setrika kain tersebut dengan membuka sisa jahitan sehingga saat menjahit tidak sulit.
- Selesaikan penggabungan potongan-potongan kain hingga menjadi lembaran kain yang utuh sesuai dengan pola yang dikehendaki.

9/19

← BACK Materi → NEXT

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca



Gambar 67. Hasil Jadi berupa Lembaran & Ilustrasi Bagian yang di Jahit Jelujur

10/19

BACK Materi NEXT

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Video Proses Pembuatan Teknik Jahit Perca (*Patchwork*)

**Teknik Jahit Perca
Tumpang Tindih**

3. Cara tumpang tindih (*overlapping*)

11/19

BACK Materi NEXT

**Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca**

4. Cara jiplakan pola (*template*) & Teknik Jelujur

Langkah-langkah pembuatan:

- Siapkan alat dan bahan yang akan digunakan.
- Siapkan gambar desain dan pola.
- Setrika kain yang akan digunakan.
- Buatlah pola dan berilah tanda pada pola tersebut sebagai pengingat.
- Potong kain sesuai dengan pola yang telah dibuat, lebihkan 1-2 cm setiap pada bagian tepi untuk jahitan.

Gambar68. Pola di Kertas

Gambar69. Sudah Berupa Lembaran Kain

12/19

**Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca**

- Dalam memotong kain, posisikan pola sesuai dengan bagian baik kain agar kain yang dipotong sesuai dengan desain yang dikehendaki.
- Selanjutnya lapiasi kain dengan furing, kain furing dapat berupa (kain asahi, kain fislin, kain katun, kain satin dan kain furing lainnya sesuai dengan yang dikehendaki)
- Setelah itu gabungkan potongan kain sesuai dengan rancangan setiap selesai menjahit antara kain yang satu dengan yang lain, setrika kain tersebut dengan membuka sisa jahitan, hal ini dilakukan agar saat menjahit akan menjadi mudah.
- Selesaikan penggabungan hingga menjadi lembaran kain yang utuh sesuai dengan pola yang dikehendaki.
- setelah karya jahit perca teknik jiplakan pola telah menjadi lembaran, jahitlah bagian-bagian yang diinginkan agar memiliki nilai keindahan/*estetika*.

(1)

(2)

Gambar 70. Hasil Lembaran 1 & 2
(yang dihasilkan dari 1 desain pola)

13/19



Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

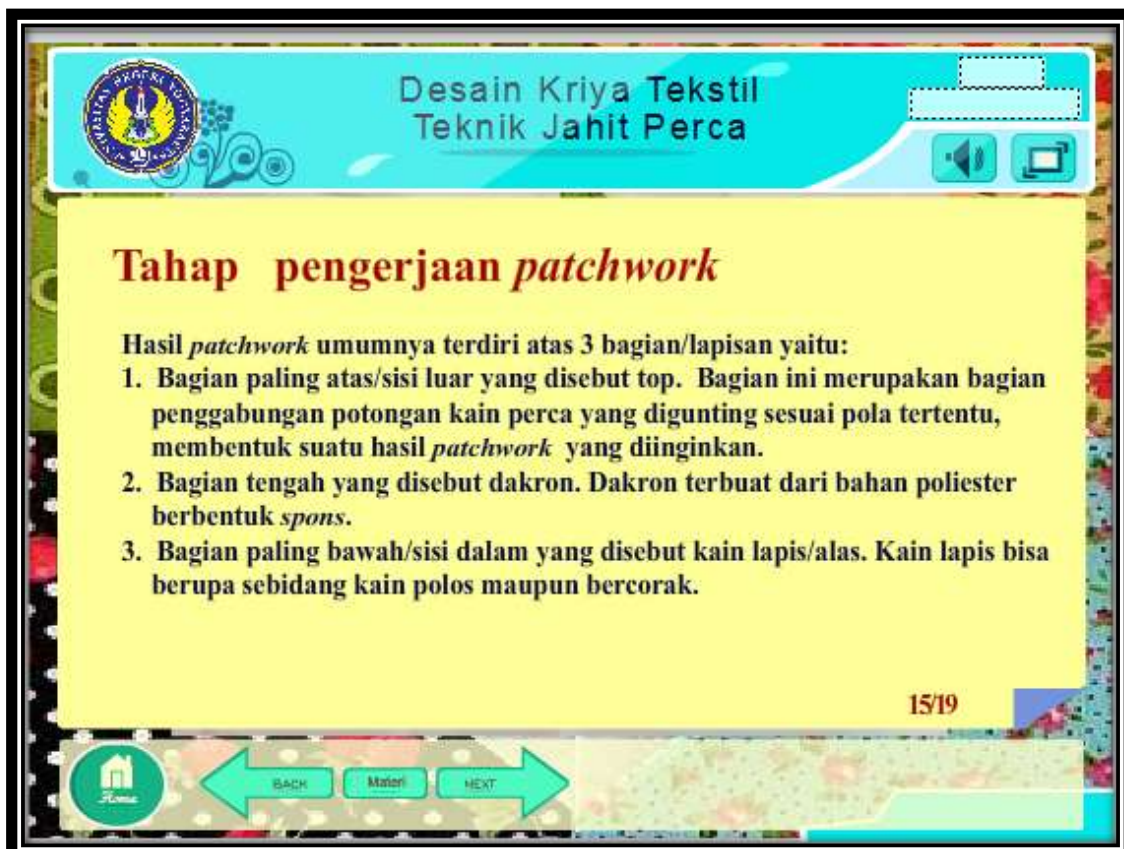
Video Proses Pembuatan Teknik Jahit Perca (*Patchwork*)

**Teknik Jahit Perca
Jiplakan Pola dan Teknik Jelujur**

4. Cara jiplakan pola (*template*) & Jahit jelujur

14/19

Home BACK Materi NEXT



Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Tahap pengerjaan *patchwork*

Hasil *patchwork* umumnya terdiri atas 3 bagian/lapisan yaitu:

1. Bagian paling atas/sisi luar yang disebut top. Bagian ini merupakan bagian penggabungan potongan kain perca yang digunting sesuai pola tertentu, membentuk suatu hasil *patchwork* yang diinginkan.
2. Bagian tengah yang disebut dakron. Dakron terbuat dari bahan poliester berbentuk *spons*.
3. Bagian paling bawah/sisi dalam yang disebut kain lapis/alas. Kain lapis bisa berupa sebidang kain polos maupun bercorak.

15/19

Home BACK Materi NEXT

**Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca**

Tahap-tahap pengerjaan *patchwork*

- 1. Membuat pola**
 - Dengan bantuan pensil dan penggaris, gambar pola yang diinginkan diatas kertas karton, lalu gunting sesuai pola.
 - Beri tanda pola yang sudah jadi, misalnya dengan huruf A, B, C, dan seterusnya.
- 2. Menjiplak pola pada kain**

Letakan kain perca diatas kertas ampelas. Kertas ampelas akan membuat kain tidak bergeser pada saat pola dijiplak pada kain tersebut.

Jiplaklah pola pada kain dengan pensil. Tambahkan 1-2 cm dari tepi pola pada setiap sisinya untuk lipatan jahitan. Jiplak pola sebanyak yang diperlukan.

16/19

Home BACK Materi NEXT

**Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca**

- 3. Menggunting kain**

Guntinglah kain mengikuti pola pada batas 1-2 cm dari tepi pola. Guntinglah sebanyak yang diperlukan.
- 4. Menyambung kain**

Menyambung kain dilakukan dengan menjahit jelujur dengan tangan. yang dimaksud dengan jahitan jelujur adalah menjahit dengan jarak lebar atau jarang, yang biasanya dilakukan dengan tangan. Jelujur ada 2 macam, jelujur halus dan jelujur kasar. Sesuai dengan namanya jelujur halus memiliki jahitan yang kecil-kecil sedang jelujur kasar memiliki jahitan yang lebar-lebar.

Catatan: Bagian top merupakan penggabungan potongan-potongan kain berpola bujur sangkar dan segi tiga.

17/19

Home BACK Materi NEXT

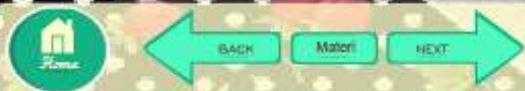
Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

5. Menjahit Kain
Menjahit kain dengan menggunakan mesin jahit sesuai dengan proses penggabungan dengan menggunakan jahit jelujur hanya berbeda pada alat yang digunakan. Proses menjahit ini dilakukan dengan mesin.

6. Penyelesaian
setelah pengerjaan *patchwork* selesai semua, lepaskan benang jelujur kasarnya. Ratakan tepi dakron dan tepi kain lapis dengan top. Kemudian bungkus tepinya dengan bis agar terlihat rapi. Bis dibuat dari kain yang digunting serong.

Cara membuat bis:
Buat garis-garis menyerong, masing-masing selebar 2,8 cm dengan sudut 45 ° pada selembar kain. Lalu gunting sebanyak yang diperlukan, jika panjang kain serong kurang panjang dari yang dibutuhkan, sambung dengan kain serong yang lainnya.

18/19




Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Cara menjahit bis

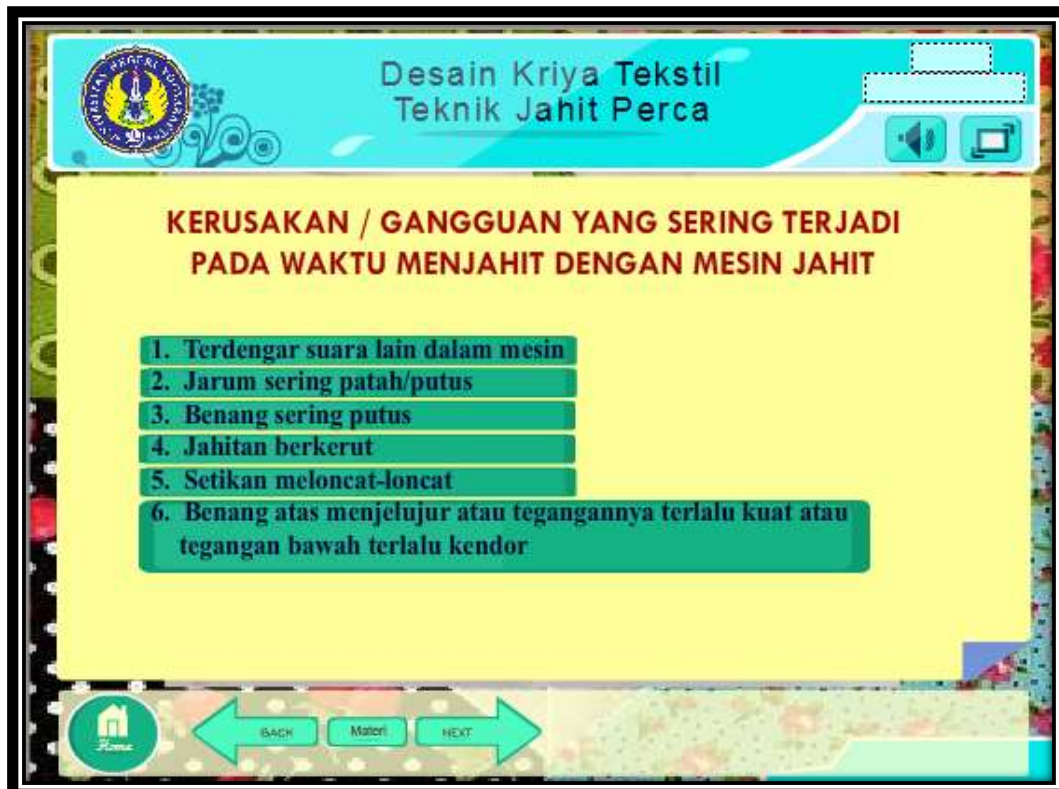
- Lipat ujung kiri bis (± 2 cm), lalu tempatkan sisi muka/luar kain serong berhadapan tepi sisi muka/luar bagian top yang sudah dibuat *patchwork* tempelkan dengan bantuan jarum pentul dulu, lalu mulailah menjelujur kain serong dari jarak 0,5 cm dari tepi, hingga seluruh tepi terjahit bersama kain serong tersebut. Jika sudah sampai disudut, tekuk dan lipat kain bis agar dapat membalik arah dengan mudah mengikuti sisi yang lain, teruskan menjahitnya.
- Setelah selesai, balikan kain serong yang sudah terjahit ke bagian sisi dalam yang merupakan bagian kain pelapis. Lipat 0,5 cm ke dalam, lalu jahit som dengan benang jahit.

CATATAN: untuk proses penyelesaian tidak hanya dilakukan dengan menggunakan bis, dapat juga dengan pemberian pita, pemberian renda, atau menyulam bagian tepinya dengan menggunakan tusuk hias. Kreasikan ide-ide cemerlang dalam dirimu.

19/19



f. Sub Materi Gangguan Saat Menjahit



Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

**KERUSAKAN / GANGGUAN YANG SERING TERJADI
PADA WAKTU MENJAHIT DENGAN MESIN JAHIT**

1. Terdengar suara lain dalam mesin
2. Jarum sering patah/putus
3. Benang sering putus
4. Jahitan berkerut
5. Setikan meloncat-loncat
6. Benang atas menjelujur atau tegangannya terlalu kuat atau tegangan bawah terlalu kendur

Navigation: BACK, Materi, NEXT




Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Terdengar suara lain dalam mesin

1. Kemungkinan ada sisa-sisa benang atau kotoran pada rumah skoci
2. Kemungkinan karena kurangnya minyak pelumas atau oli mesin

1/6

Navigation: BACK, Materi, NEXT




Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Jarum sering patah/putus

1. Pemasangan jarum kurang tepat/terbalik Pemasangan skrup/ mur jarum kurang tepat dan kurang kuat.
2. Pemasangan sepatu mesin kurang benar/miring sehingga menutup lubang jarum.
3. Jarum terlalu halus/kecil tidak sesuai dengan benang dan kain.
4. Penempatan skoci kurang tepat pada rumah skoci
5. Pada waktu menjahit bahan tidak boleh ditarik

2/6

Home BACK Materi NEXT



Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Benang sering putus

1. Benang terlalu tegang atau benang terkait
2. Pemasangan jarum terbalik /kurang pas
3. Jarum dalam keadaan bengkok/tumpul
4. Cara pemasangan benang tidak tepat
5. Kedudukan jarum tidak tepat
6. Jarum dan benang terlalu halus tidak sesuai dengan kain yang dijahit
7. Benang terlalu besar untuk lubang jarum
8. Benang sudah terlalu lama dipakai
9. Kualitas benang kurang baik
10. Pengatur benang atas atau sekerup scoci terlalu kencang
11. Keluarnya benang dari scoci kurang sempurna
12. Scoci sudah karatan

3/6

Home BACK Materi NEXT

**Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca**

Jahitan berkerut

1. Benang terlalu tegang
2. Tusuk jahitan (hasil setikan) terlalu kuat
3. Ukuran jarum tidak sesuai dengan kain yang dijahit
4. Benang atas dan bawah berbeda ukuran/kualitasnya

4/6

**Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca**

Setikan meloncat-loncat

1. Mesin sudah lama dipakai, sehingga ada kotoran di bawah plat gigi.
2. Pemasangan jarum terlalu tinggi atau terlalu rendah.
3. Ukuran benang atas dan bawah berbeda.
4. Memasang benang tidak pada jalurnya.
5. Cara mengikal benang pada spul terlalu kendur dan tidak rata.
6. Suci terlalu kendur/terlalu kencang.

5/6

**Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca**

Benang atas menjelujur atau tegangannya terlalu kuat atau tegangan bawah terlalu kendor

Cara mengatasi diusahakan yang diatur hanya tegangan atas, yaitu dengan memutar skrup pengatur tegangan. Kalau dengan jalan ini hasil setikan belum betul, baru menegangkan/mengendorkan skrup scoci.

6/6

BACK MOTORI NEXT

6. Halaman Latihan Soal

**Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca**


2:18:37
1 April 2016

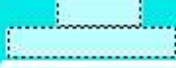


Latihan Soal

Petunjuk pengisian:

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan mengklik salah satu pilihan jawaban a, b, c, d atau e yang menurut anda benar. Jumlah soal terdiri dari 25 butir; untuk lanjut ke soal berikutnya silakan klik tombol next pada layar.

Klik tombol **MULAI** untuk mulai menjawab!








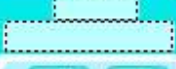


Desain Kriya Tekstil Teknik Jahit Perca

Soal No. 1 Skor Kamu :

Sisa-sisa guntingan kain yang ada setelah membuat pakaian atau karya kerajinan tekstil lainnya disebut?

- A Jahit perca
- B *Pacthwork*
- C Perca
- D Tambal seribu
- E *Quilting*



Desain Kriya Tekstil Teknik Jahit Perca

Soal No. 2 Skor Kamu :

Ada berapa jenis jahit perca jika ditinjau dari cara pembuatannya?

- A 1
- B 3
- C 5
- D 7
- E 9

**Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca**

Soal No.3 Skor Kamu :

Teknik jahit perca dengan menggabungkan guntingan-guntingan kain dengan bentuk dan ukuran potongannya tidak sama disebut teknik jahit perca?

- A Cara acak (tak beraturan)
- B Cara jiplakan pola (*template*)
- C Cara tumpang tindih (*overlapping*)
- D Cara pola geometris
- E Cara jahit jelujur

**Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca**

Soal No. 4 Skor Kamu :

Teknik jahit dengan menggabungkan guntingan-guntingan kain yang dipola bagian tengah diatas kain yang telah disiapkan dan selanjutnya dijahit bagian bagian tepinya, kemudian ditindih dengan pola berikutnya dengan cara dijahit dengan arah dari tengah ketepi hingga selesai secara keseluruhan disebut?

- A Cara acak
- B *Template*
- C *Overlapping*
- D Jahit jelujur
- E Cara pola geometris

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Soal No. 5 Skor Kamu :

Cara jahit jelujur pada teknik jahit perca berfungsi sebagai?

- A Mempererat jahitan
- B Menggabungkan potongan-potongan kain perca
- C Menimbulkan nilai *estetika*
- D Menjahit pingiran kain
- E Jawaban a, b, c, d, dan e benar

6
6

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Soal No. 6 Skor Kamu :

Gambar di bawah ini merupakan jenis jahit perca apa?



- A Cara acak (tak beraturan)
- B Cara jiplakan pola (*template*)
- C Cara tumpang tindih (*overlapping*)
- D Cara jahit jelujur
- E Cara pola geometris

**Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca**

Soal No. 7 Skor Kamu :

Gambar di bawah ini merupakan jenis jahit perca apa?



6

- A Cara acak (tak beraturan)
- B Cara jiplakan pola (*template*)
- C Cara tumpang tindih (*overlapping*)
- D Cara jahit jelujur
- E Cara pola geometris

**Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca**

Soal No. 8 Skor Kamu :

Gambar di bawah ini merupakan jenis jahit perca apa?



.....

- A Cara acak
- B *Template*
- C *Overlapping*
- D Cara jahit jelujur
- E Cara pola geometris

**Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca**

Soal No. 9 Skor Kamu :

Gambar di bawah ini merupakan jenis jahit perca apa?



- A Cara acak
- B *Template*
- C *Overlapping*
- D Cara jahit jelujur
- E Cara pola geometris

**Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca**

Soal No. 10 Skor Kamu :

Sebutkan mesin jahit yang digunakan untuk menjahit lurus dengan kecepatan tinggi ?

- A Mesin jahit manual
- B Mesin jahit *high speed*
- C Mesin zig-zag
- D Mesin obras
- E Jawaban a, b, c, dan d benar

**Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca**

Soal No. 11 Skor Kamu :

Gambar di bawah ini yang merupakan gunting kain adalah no ?



A 1

B 2

C 3

D 4

E No 1, 2, 3, dan 4 benar

**Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca**

Soal No. 12 Skor Kamu :

Alat mesin jahit yang digunakan untuk menggulung benang bawah disebut?


A Sekoci

B Spul

C Hakpen

D Jarum

E Pensil


Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Soal No. 13 Skor Kamu :

Alat yang digunakan untuk memberi tanda jahitan pada kain disebut?

- A Pensil warna
- B Bolpoint
- C Rader
- D Kapur jahit
- E Jarum pentul

6

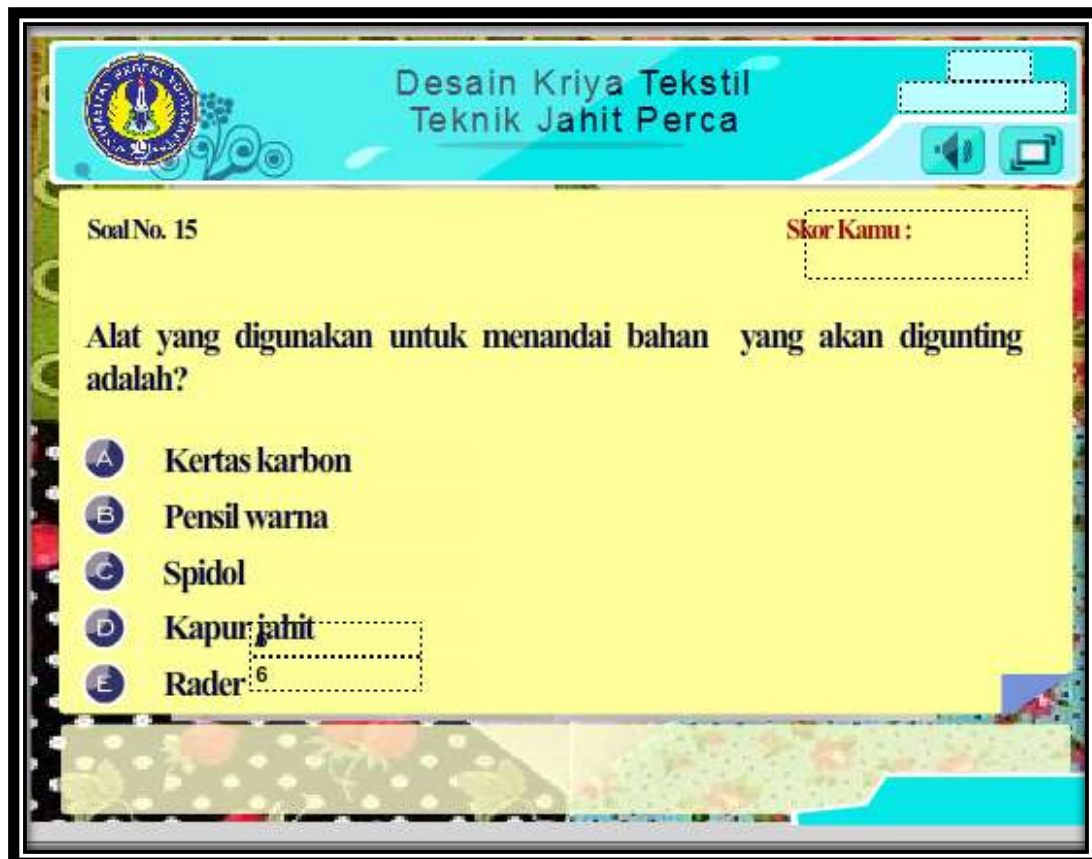

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Soal No. 14 Skor Kamu :

Dalam tahap pengerjaan *patchwork* bagian tengah/lapisan tengah yang terbuat dari bahan poliester disebut?

- A Fislin
- B Kain lapis
- C Dakron
- D Kain polos
- E Kain bermotif

6



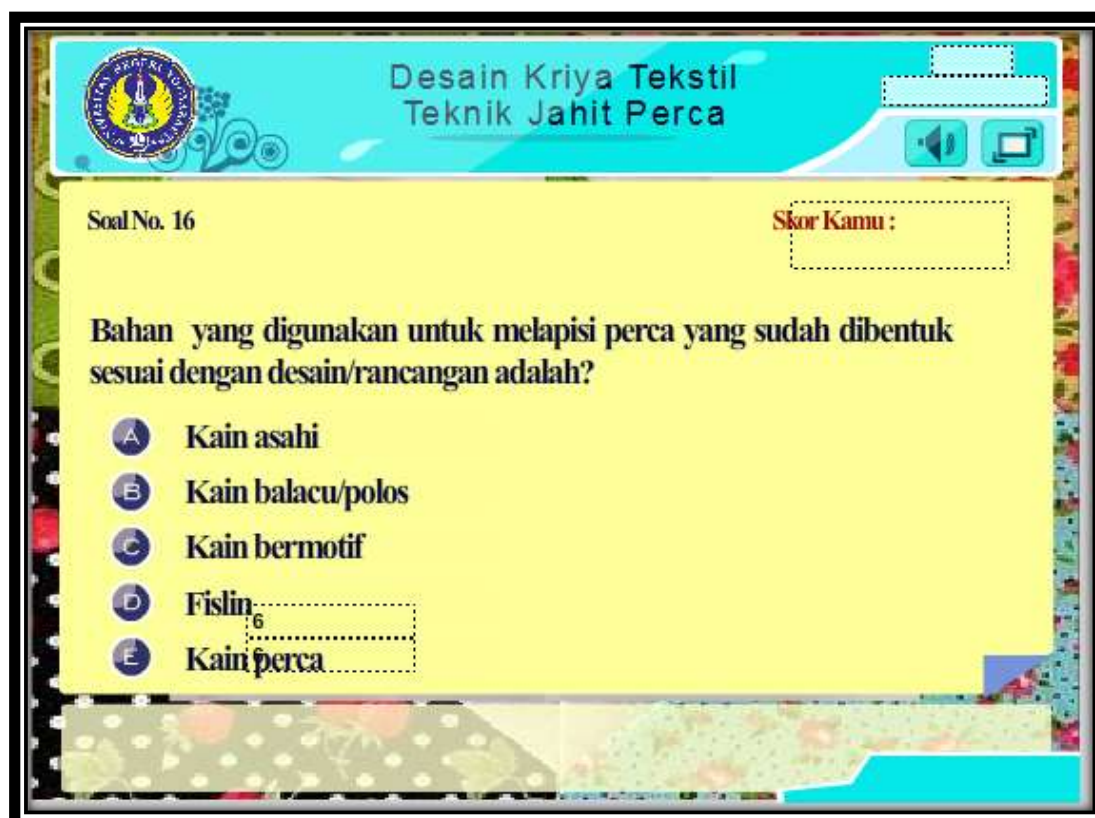
The screenshot shows a quiz interface with a light blue header. On the left is a circular logo with a bird and the text 'INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER'. The header text reads 'Desain Kriya Tekstil Teknik Jahit Perca'. On the right, there are icons for a printer, a speaker, and a tablet. The main content area is yellow and contains the following text:

Soal No. 15 Skor Kamu :

Alat yang digunakan untuk menandai bahan yang akan digunting adalah?

- A Kertas karbon
- B Pensil warna
- C Spidol
- D Kapur jahit
- E Rader

Below the options, there is a dashed box containing the number '6'.



The screenshot shows a quiz interface with a light blue header. On the left is a circular logo with a bird and the text 'INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER'. The header text reads 'Desain Kriya Tekstil Teknik Jahit Perca'. On the right, there are icons for a printer, a speaker, and a tablet. The main content area is yellow and contains the following text:

Soal No. 16 Skor Kamu :

Bahan yang digunakan untuk melapisi perca yang sudah dibentuk sesuai dengan desain/rancangan adalah?

- A Kain asahi
- B Kain balacu/polos
- C Kain bermotif
- D Fislir
- E Kain perca

Below the options, there is a dashed box containing the number '6'.

**Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca**

Soal No. 17 Skor Kamu :

Bahan yang digunakan untuk melapisi bahan perca yang telah disatukan/digabungkan dengan dijahit adalah?

- A Dakron
- B Koldore
- C Fislin
- D Busa
- E Kain

**Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca**

Soal No. 18 Skor Kamu :

Alat yang digunakan untuk membuat pola, kecuali?

- A Kertas karton
- B Rader
- C Pensil 2b
- D Penggaris panjang dan segi tiga
- E Gunting kertas

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Soal No. 19 Skor Kamu :

Nama alat yang sesuai dengan gambar dibawah ini adalah?



- A Tempat jarum
- B Sekoci
- C Spul
- D Tudung jari
- E Tempat benang

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Soal No. 20 Skor Kamu :

Bagian paling atas/sisi luar yang merupakan bagian penggabungan potongan-potongan kain berpola bujur sangkar dan segi tiga disebut?

- A Bagian geometris
- B Bagian tengah
- C Bagian pinggir
- D Bagian top
- E Bagian obras

Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Soal No. 21 Skor Kamu :

Apa yang dimaksud dengan bis?

- A Bagian tepi kain
- B Pita jepang
- C Sebuah tali yang digunakan untuk isian
- D Kain yang digunting serong
- E Benang yang digunakan pada saat menjahit

6

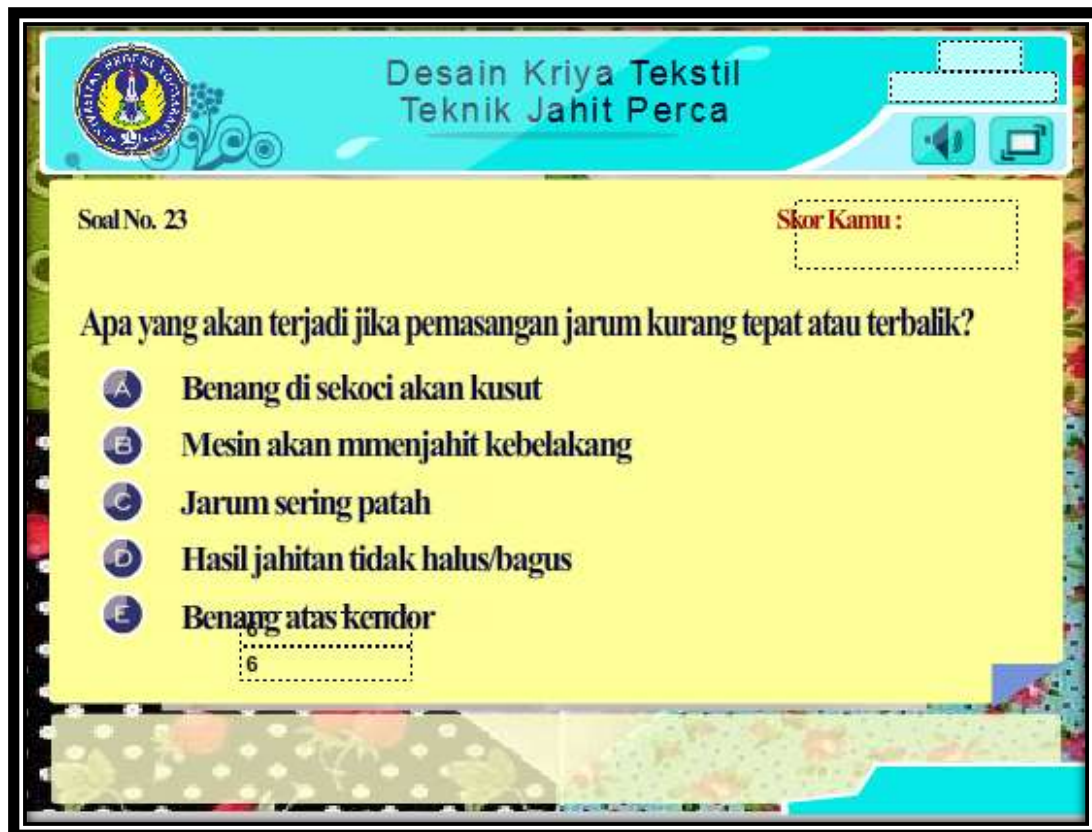
Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Soal No. 22 Skor Kamu :

Gangguan apa saja yang sering terjadi pada saat menjahit menggunakan mesin jahit, kecuali?

- A Hasil jahitan rapi
- B Jarum sering patah
- C Benang sering putus
- D Jahitan berkerut
- E Terdengar suara lain dari dalam mesin

6



Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

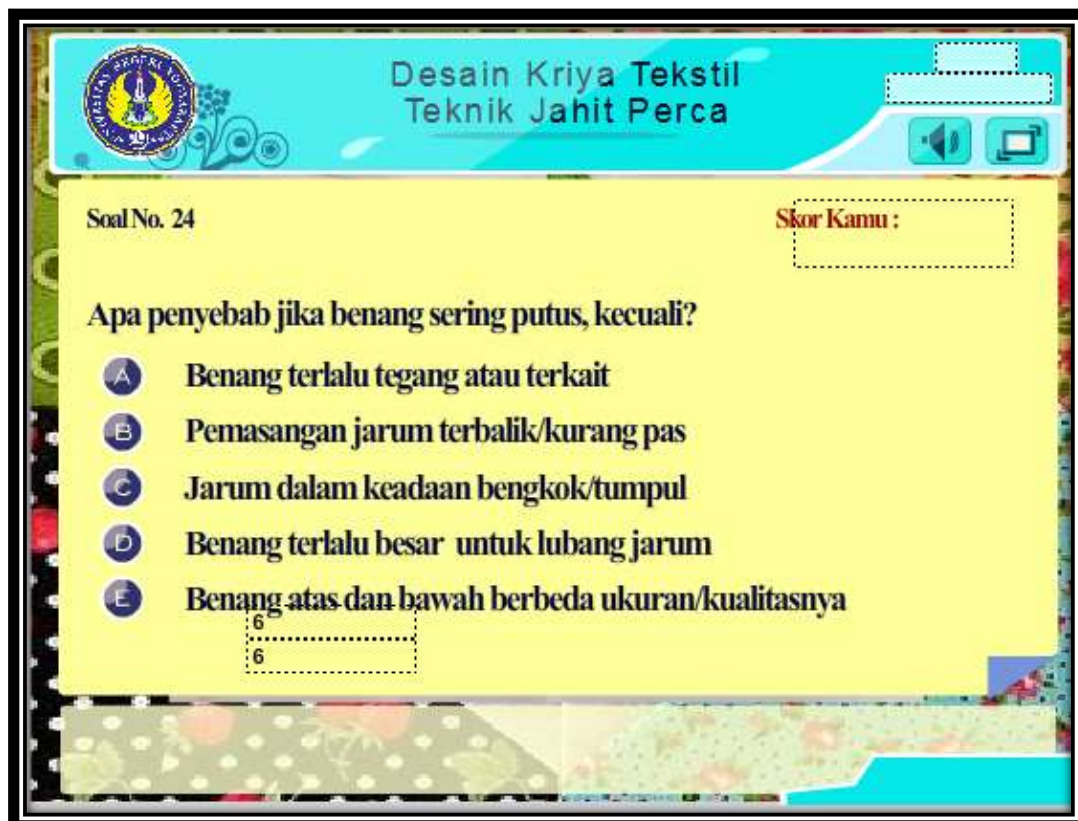
Soal No. 23

Skor Kamu :

Apa yang akan terjadi jika pemasangan jarum kurang tepat atau terbalik?

- A Benang di sekoci akan kusut
- B Mesin akan mmenjahit kebelakang
- C Jarum sering patah
- D Hasil jahitan tidak halus/bagus
- E Benang atas kendor

6



Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Soal No. 24

Skor Kamu :

Apa penyebab jika benang sering putus, kecuali?

- A Benang terlalu tegang atau terkait
- B Pemasangan jarum terbalik/kurang pas
- C Jarum dalam keadaan bengkok/tumpul
- D Benang terlalu besar untuk lubang jarum
- E Benang atas dan bawah berbeda ukuran/kualitasnya

6

6

**Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca**

Soal No. 25 Skor Kamu :

Apa yang akan terjadi jika pemasangan benang tidak pada jalurnya?

- A Benang sering putus
- B Setikan meloncat-loncat
- C Jarum sering patah
- D Benang mudah kusut
- E Hasil jahitan berkerut

6
6

**Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca**

Hasil Evaluasi Soal

1.	11.	21.
2.	12.	22.
3.	13.	23.
4.	14.	24.
5.	15.	25.
6.	16.	
7.	17.	
8.	18.	
9.	19.	
10.	20.	

Jumlah Soal : 25

Jumlah Benar : 6

Jumlah Salah : 6

Nilai Anda

Ulangi Test

Kunci Jawaban

7. Halaman Profil Pengembang



Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

Profil Pengembang

Nama : Ria Agustini
 NIM : 12207249001
 PRODI : Pendidikan Kriya
 Universitas Negeri Yogyakarta
 Email : ria_agustini0894@yahoo.co.id
 ria_agustini2008@gmail.com



8. Daftar Pustaka



Desain Kriya Tekstil
Teknik Jahit Perca

-Daftar Pustaka

Accuquilt & Charlie. 2012. "The Patchwork Elephant",
http://farm8.staticflickr.com/7255/7527143686_a471071b53.jpg.
 Diunduh pada tanggal 15 Desember 2015.

Ananta, Haneda & Endah Sutjihati. 2009. Kreasi Trendy Sulam Perca.
 Jakarta: kriya.

Budiyono, Dkk. 2008. Kriya Tekstil untuk SMK Jilid 2. Jakarta: Direktorat
 Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.

Glassenberg, Abby. 2014. "Patchwork Ball". <http://whilshenaps.com/wp-content/uploads/2014/08/Patchwork-Ball-31.jpg>. Diunduh pada
 tanggal 15 Desember 2015.

9. Pemograman Per Sub Menu





ANALISIS ANGKET RESPON GURU

No	Nama	Penyajian Materi												Kemudahan Media												Keterlaksanaan Pembelajaran			
		2	3	5	10	11	12	13	14	15	16	17	18	1	4	6	9	21	22	23	24	25	26	28	29	31	7	8	27
1	Dra. Imtikhanah, M.Pd.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	Tukirah, S.Pd	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4
	Jumlah	(4= 19) (5= 5)												(4= 23) (5= 3)												(4= 7) (5= 1)			
	Persentase	untuk Kategori Baik $\frac{\sqrt[2]{19}}{\sqrt{12}} \times 100 = 79.16\%$ Kategori Sangat Baik $\frac{\sqrt[2]{5}}{\sqrt{12}} \times 100 = 20.84\%$												Kategori Baik $\frac{\sqrt[2]{23}}{\sqrt{13}} \times 100 = 88.4\%$ Kategori Sangat Baik $\frac{\sqrt[2]{3}}{\sqrt{13}} \times 100 = 11.6\%$												Kategori Baik $\frac{\sqrt[2]{7}}{\sqrt{4}} \times 100 = 87.5\%$ Kategori Sangat Baik $\frac{\sqrt[2]{1}}{\sqrt{4}} \times 100 = 12.5\%$			
	Rata-rata/Mean	$4 \times 19 = 75$ $5 \times 5 = 25$ $(100 : 12) : 2 = 4.1$ $(4.1 : 5) \times 100 = 82\%$												$4 \times 23 = 92$ $5 \times 3 = 15$ $(107 : 13) : 2 = 4.2$ $(4.2 : 5) \times 100 = 84\%$												$4 \times 7 = 28$ $5 \times 1 = 5$ $(33 : 4) : 2 = 4.2$ $(4.2 : 5) \times 100 = 84\%$			
Rata-rata keseluruhan dari ketiga aspek tersebut ialah 83.3%																													

**HASIL ANALISIS DATA
UJI COBA PERORANGAN**

NO	NAMA	INDIKATOR																										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
1	Erma Fitriani	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	Aini Nafisah	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5
3	Fajar Kurniawati	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4
4	Tri Dewi Lestari	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4
5	Febryanti	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4
6	Nanda Afisa Y	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
	Jumlah Kategori Aspek	250										266								226								
	Persentase																											
	Jumlah	4 = 62										5 = 100																

Persentase rata-rata:

$$\frac{\text{Jumlah Responden}}{\sqrt{\text{Jumlah skala penilaian terpilih} : \text{Jumlah Indkator}}} \times 100$$

$$\frac{6}{\sqrt{0 : 27}} \times 100 = 0\%$$

1. Sangat kurang (SK)

2. Kurang (K)

$$\frac{6}{\sqrt{0 : 27}} \times 100 = 0\%$$

3. Cukup (C)

$$\frac{6}{\sqrt{0 : 27}} \times 100 = 0\%$$




4. Baik (B)

$$\frac{6}{\sqrt{62 : 27}} \times 100 = 38.2\%$$

5. Sangat Baik (SB)

$$\frac{6}{\sqrt{100 : 27}} \times 100 = 61.8\%$$

**HASIL ANALISIS DATA
UJI COBA PERORANGAN**

	: Aspek Tampilan	$6\sqrt{226:8} \times 100 = 470,8 \%$	$470,8\% : 5 = 94,1\%$
	: Aspek Penyajian Materi	$6\sqrt{266:10} \times 100 = 443,3\%$	$443,3\% : 5 = 88,6\%$
	: Aspek Manfaat	$6\sqrt{250:9} \times 100 = 462,9\%$	$462,9\% : 5 = 92,5\%$




ANALISIS DATA UJI COBA KELOMPOK KECIL

NO	NAMA	INDIKATOR																											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	#	26	27	
1	Aisyi Nafiah	4	3	3	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
2	Dias Deatri	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
3	Elvina Anggraini	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	3	4	4	4	5	4	5
4	Erta Safitri	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	3	4	4	4	5	5	5	3	5	5	4	4	5	
5	Makrifatul Hikma	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	
6	Hesti Suryanti	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	3	5	5	4	5	5	
7	Mei Rina Susanti	5	3	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	3	5	5	5	5	5	
8	Mita Dewi	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	3	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	
9	Narifka Racma P.	3	3	3	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	
10	Adnes Windi Latifah	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5
11	Fina Jazimatul Khusna	3	3	3	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	
12	Ratna E. P	4	3	4	4	3	5	4	4	5	5	4	3	3	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	
13	Umi Nur Khasanah	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	
14	Suryani	4	3	3	3	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	
15	Wika Arwati P.	4	3	3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
	Jumlah Kategori Aspek	612							644							545													
	Persentase																												
	Jumlah	450 (3 = 26) (4 = 172) (5 = 207)																											

$$\frac{\text{Jumlah Responden} \sqrt{\text{Jumlah skala penilaian terpilih} : \text{Jumlah Indikator}}}{\text{X 100}}$$

Persentase rata-rata:

1. Sangat kurang (SK) $\frac{15\sqrt{0:27}}{\text{X 100}} = 0\%$
2. Kurang (K) $\frac{15\sqrt{0:27}}{\text{X 100}} = 0\%$
3. Cukup (C) $\frac{15\sqrt{26:27}}{\text{X 100}} = 6.4\%$
4. Baik (B) $\frac{15\sqrt{172:27}}{\text{X 100}} = 42.4\%$
5. Sangat Baik (SB) $\frac{15\sqrt{207:27}}{\text{X 100}} = 51.2\%$

 : Aspek Tampilan	$15\sqrt{545:8} \text{ X 100} = 454,1 \%$	$454,1\% : 5 = 90,8\%$
 : Aspek Penyajian Materi	$15\sqrt{644:10} \text{ X 100} = 429,3\%$	$429,3\% : 5 = 85,8\%$
 : Aspek Manfaat	$15\sqrt{612:9} \text{ X 100} = 453,3\%$	$453,3\% : 5 = 90,6\%$

ANALISIS DATA UJI COBA MASSAL




NO	NAMA	INDIKATOR																										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
1	Ahmad Syaiful A	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
2	Arifka Maharani	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	Alvira Daniar	4	5	4	5		5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5
4	Catur B . P	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5
5	Devi Yanti	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4
6	Endi N	4	5	4	5	5	5	4	4	3	4	5	4	4	4	5	3	4	4	3	3	4	5	3	3	5	4	5
7	Erika	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5
8	Ertanti Rahma	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4
9	Emi Nur Cholifah	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5
10	Eva Agustina	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5
11	Fiki Nur R	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
12	Irkham Nur S	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
13	Ika Mei Syaroh	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5
14	Krisnawati	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4
15	Lilis Dewi Pratiwi	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4
16	Mukfidhatul A	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
17	Rafidah Mari	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5
18	Ria Bernada	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5
19	Sari Rahmawati	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5
20	Siti Lestari	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4
21	Sitairesmi Larasati	3	4	4	5	5	5	4	4	4	3	3	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
22	Sri Hartini	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
23	Titania Dwi S	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5
24	Tri Utami	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4
25	Uswatun Hasanah	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4
26	Tya Dewi R	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4

27	Vicha Anggraini	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4		
28	Vivi Alviani	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5
29	Wahyuni	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4
30	Zulfan Fauzi	4	3	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	3	3	4	4	4	5	5	4	4	5
	Jumlah Kategori Aspek	1222									1342									1080								
	Persentase																											
	Jumlah	810 (1 = 0) (2 = 0) (3 = 14) (4 = 373) (5 = 423)																										

$$\frac{\text{Jumlah Responden}}{\sqrt{\text{Jumlah skala penilaian terpilih} : \text{Jumlah Indikator}}} \times 100$$

Persentase rata-rata:

1. Sangat kurang (SK) $30\sqrt{0 : 27} \times 100 = 0\%$
2. Kurang (K) $30\sqrt{0 : 27} \times 100 = 0\%$
3. Cukup (C) $30\sqrt{14 : 27} \times 100 = 1.7\%$
4. Baik (B) $30\sqrt{373 : 27} \times 100 = 46\%$
5. Sangat Baik (SB) $30\sqrt{423 : 27} \times 100 = 52.3\%$

 : Aspek Tampilan	${}^{30}\sqrt{1080 : 8} \times 100 = 450\%$ $450\% : 5 = 90\%$
 : Aspek Penyajian Materi	${}^{30}\sqrt{1342 : 10} \times 100 = 447,3\%$ $447,3\% : 5 = 89,4\%$
 : Aspek Manfaat	${}^{30}\sqrt{1222 : 9} \times 100 = 452,5\%$ $452,5\% : 5 = 90,5\%$

Dokumentasi Penyerahan Produk “Media Pembelajaran Interaktif Teknik Jahit Perca Kelas X
Desain Kriya Tekstil SMK Negeri 2 Sewon”



Sarana Pendukung Media Interaktif Teknik Jahit Perca Kelas X Desain Kriya Tekstil

1. Lap Komputer 1



2. Lap Komputer 2



3. Lap Komputer 3



4. Lap Komputer 4



LAMPIRAN V

Surat Permohonan Izin Penelitian dari Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Universitas Negeri Yogyakarta Fakultas Bahasa dan Seni

Surat Keterangan/Perizinan dari Pemerintah Daerah DIY

Surat Keterangan/Izin dari Pemerintah Kabupaten Bantul, Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian di SMKN 2 Sewon

Surat Keterangan Sudah Diwawancarai

Surat Pernyataan akan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif oleh Guru



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Jalan Colombo No.1 Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207; Fax. (0274) 548207
Laman: fbs.uny.ac.id; E-mail: fbs@uny.ac.id

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Yogyakarta, 25 Januari 2016

Nomor : 065d/UN.34.12/DT/I/2016
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta
c.q. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Sekretariat Daerah Provinsi DIY
Kompleks Kepatihan-Danurejan, Yogyakarta 55213

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan Penelitian untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF TEKNIK JAHIT PERCA KELAS X DESAIN KRIYA TEKSTIL SMK NEGERI 2 SEWON

Mahasiswa dimaksud adalah

Nama : RIA AGUSTINI
NIM : 12207249001
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Kriya
Waktu Pelaksanaan : Februari –April 2016
Lokasi Penelitian : SMK Negeri 2 Sewon

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Kasubag Pendidikan FBS,
Indan Probo Utami, S.E.
NIP.19670704 199312 2 001

Tembusan:
- Kepala SMK Negeri 2 Sewon



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH
Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/REG/VI/558/1/2016

Membaca Surat : **KASUBAG PENDIDIKAN FBS** Nomor : **065D/UN.34.12/DT/II/2016**
Tanggal : **25 JANUARI 2016** Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah;
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

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

Nama : **RIA AGUSTINI** NIP/NIM : **12207249001**
Alamat : **FAKULTAS BAHASA DAN SENI, PENDIDIKAN KRIYA, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF TEKNIK JAHIT PERCA KELAS X DESAIN KRIYA TEKSTIL SMK NEGERI 2 SEWON**
Lokasi : **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY**
Waktu : **27 JANUARI 2016 s/d 27 APRIL 2016**

Dengan Ketentuan

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

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal **27 JANUARI 2016**
A.n Sekretaris Daerah
Asisten Perencanaan dan Pembangunan
Ut.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Terbusan

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. BUPATI BANTUL C.Q BAPPEDA BANTUL
3. DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
4. KASUBAG PENDIDIKAN FBS, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
5. YANG BERSANGKUTAN

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / Reg / 0318 / S1 / 2016

Menunjuk Surat : Dari : Sekretariat Daerah DIY Nomor : 070/REG/558/1/2016
Tanggal : 27 Januari 2016 Perihal : IJIN PENELITIAN/RISET

Mengingat : a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 18 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Penjaminan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

Diizinkan kepada

Nama : **RIA AGUSTINI**
P. T / Alamat : **Fakultas Bahasa dan Seni UNY
Karangmalang**
NIP/NIM/No. KTP : **12207249001**
Nomor Telp./HP : **08997496629**
Tema/Judul Kegiatan : **PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF TEKNIK JAHIT PERCA
KELAS X DESAIN KRIYA TEKSTIL SMK NEGERI 2 SEWON**
Lokasi : **SMK NEGERI 2 SEWON**
Waktu : **27 Januari 2016 s/d 27 April 2016**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk sepefunya.
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : B a n t u l
Pada tanggal : 27 Januari 2016



Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Kab. Bantul (sebagai laporan)
2. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
3. Ka. Dinas Pendidikan Menengah dan Non Formal Kab. Bantul
4. Ka. SMK Negeri 2 Sewon
5. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY
6. Yang Bersangkutan (Pemohon)



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL

SMK 2 SEWON

Alamat: **Unit 1:** Jl. Parangtritis Km 7, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463472
Unit 2 (Induk): Cangkringmalang, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp./Fax. 0274-6463179, 6463033
email: smk2sewon2@yahoo.co.id, website: www.smk2sewon.sch.id, Kode Pos 55186

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421/097

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. PII KUSHARBUGIADI, M.T
NIP : 19640115 198903 1 013
Pangkat / Gol. : Pembina / IV a
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SMK 2 Sewon

menerangkan bahwa:

Nama : Ria Agustini
NIM : 12207249001
Jurusan : Pendidikan Kriya
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Judul Penelitian : Pengembangan Media Interaktif Teknik Jahit Perca Kelas X
Desain Kriya Tekstil SMK Negeri 2 Sewon.

Telah melaksanakan Penelitian di SMK 2 Sewon " pada Tanggal 15 Maret – 25 Maret 2016.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sewon, 28 Maret 2016

Kepala Sekolah



Drs. PII KUSHARBUGIADI, M.T
NIP. 19640115 198903 1 013

**SURAT PERNYATAAN
TELAH DIWAWANCARA**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dra. Intikhanah, M.Pd
NIP : 196705122005012007
Jabatan : Guru dan Kaprodi Desain Kriya Tekstil
Unit Kerja : Jurusan Desain Kriya Tekstil SMK Negeri 2
Sewon

telah diwawancarai mengenai hal-hal yang diperlukan dalam proses pengembangan perangkat pembelajaran dari tugas akhir skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Teknik Jahit Perca Kelas X Desain Kriya Tekstil SMK Negeri 2 Sewon” yang disusun oleh:

Nama : Ria Agustini
NIM : 12207249001
Prodi : Pendidikan Kriya

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk digunakan semestinya.

Sewon, 20 Maret 2016

Terwawancara

Guru



Dra. Intikhanah, M.Pd.

NIP 19670512200501 2 007

**SURAT PERNYATAAN
TELAH DIWAWANCARA**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tukirah, S.Pd.
NIP : 19607231984052005
Jabatan : Guru
Unit Kerja : Jurusan Desain Kriya Tekstil SMK Negeri 2
Sewon

telah diwawancarai mengenai hal-hal yang diperlukan dalam proses pengembangan perangkat pembelajaran dari tugas akhir skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Interaktif Teknik Jahit Perca Kelas X Desain Kriya Tekstil SMK Negeri 2 Sewon" yang disusun oleh:

Nama : Ria Agustini
NIM : 12207249001
Prodi : Pendidikan Kriya

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan semestinya.

Sewon, 20 Maret 2016

Terwawancara

Guru



Tukirah, S.Pd.

NIP 196007231984052005

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dra. Imtikhanah, M.Pd
NIP : 196705122005012007
Jabatan : Guru dan Kaprodi Desain Kriya Tekstil
Unit Kerja : Jurusan Desain Kriya Tekstil SMK Negeri 2
Sewon

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya akan menggunakan perangkat pembelajaran dari tugas akhir skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Teknik Jahit Perca Kelas X Desain Kriya Tekstil SMK Negeri 2 Sewon” yang disusun oleh:

Nama : Ria Agustini
NIM : 12207249001
Prodi : Pendidikan Kriya

Demikian surat pernyataan ini dibuat tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Sewon, 20 Maret 2016

Guru



Dra. Imtikhanah, M.Pd.

NIP 19670512200501 2 007

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tukirah, S.Pd.
NIP : 196007231989032005
Jabatan : Guru
Unit Kerja : Jurusan Desain Kriya Tekstil SMK Negeri 2
Sewon

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya akan menggunakan perangkat pembelajaran dari tugas akhir skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Teknik Jahit Perca Kelas X Desain Kriya Tekstil SMK Negeri 2 Sewon” yang disusun oleh:

Nama : Ria Agustini
NIM : 12207249001
Prodi : Pendidikan Kriya

Demikian surat pernyataan ini dibuat tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Sewon, 20 Maret 2016

Guru



Tukirah, S.Pd.

NIP 1960 07231989 032005