

Penerapan Media Pembelajaran Prototipe *Bound Buttonhole* pada Kompetensi Dasar Membuat Jas di SMK Negeri 1 Buduran

Eka Berliana Sari¹, Inty Nahari²

^{1,2} Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: eka.19079@mhs.unesa.ac.id¹, intynahari@unesa.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) hasil belajar siswa dalam penerapan media pembelajaran prototipe bound buttonhole pada kompetensi dasar membuat jas. 2) respon siswa dalam penerapan media pembelajaran prototipe bound buttonhole pada kompetensi dasar membuat jas. Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode penelitian Pre Experimental Design. Desain penelitian yang digunakan adalah One-shot case study. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XII Tata Busana di SMK Negeri 1 Buduran. Metode pengumpulan data menggunakan tes psikomotor dan angket respon siswa. Hasil penelitian penerapan media pembelajaran prototipe ini memperoleh nilai hasil belajar siswa untuk penilaian psikomotor dari praktik membuat bound buttonhole pada kompetensi dasar membuat jas diperoleh ketuntasan sebesar 91.4% dengan kategori "Sangat Baik". Hasil angket respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran prototipe memperoleh persentase 96.54% termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Media pembelajaran prototipe dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran dalam praktik tata busana selain media prototipe dibuat perlangkah, media prototipe juga dapat dilihat dan disentuh secara langsung.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Prototipe, Bound Buttonhole*

Abstract

The study aims to find of 1) student learning outcomes in applying the bound buttonhole prototype learning media to the basic competencies of making suits. 2) student responses in the application of bound buttonhole prototype learning media in the basic competencies of making suits. This research includes quantitative descriptive research with Pre Experimental Design research method. The research design used is One-shot case study. The subjects of this study were XII grade fashion students at SMK Negeri 1 Buduran. The data collection method used psychomotor tests and student response questionnaires. The results of the research on the application of this prototype learning media obtained student learning outcomes for psychomotor assessment of the practice of making bound buttonhole on the basic competencies of making suits obtained a completeness of 91.4% with the category "Very Good". And the results of the student response questionnaire to the application of prototype learning media obtained a percentage of 96.54% including in the "Very Good" category. So that prototype learning media can provide benefits and help students in the learning process. Prototype learning media can be used as a medium in the learning process in the practice of fashion in addition to prototype media made per step, prototype media can also be seen and touched directly.

Keywords: *Learning Media, Prototype, Bound Buttonhole*

PENDAHULUAN

SMK ialah salah satu lembaga pendidikan kejuruan yang mempersiapkan peserta didik dengan memberikan ilmu pengetahuan dan keterampilan agar dapat bekerja sesuai dengan program keahlian yang dimiliki. Sekolah menengah kejuruan mempunyai tujuan yaitu menghasilkan tenaga kerja yang terampil dengan keahlian yang dimiliki dunia industri dan dapat

mengembangkan potensi pada diri sendiri dalam menerapkan serta beradaptasi dalam perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Salah satu program keahlian yang terdapat di SMK adalah Tata Busana.

SMK Tata Busana bertujuan untuk menyiapkan peserta didik agar dapat memiliki ilmu pengetahuan dan keterampilan dibidang tata busana. Program keahlian Tata Busana di SMK memiliki beberapa mata pelajaran, salah satunya ialah mata pelajaran pembuatan busana *custome made* yang dilaksanakan pada kelas XII. Pada mata pelajaran ini peserta didik diberikan arahan untuk membuat busana yang dibuat secara khusus.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru produktif di SMK Negeri 1 Buduran, mengatakan bahwa siswa mempunyai kemampuan yang berbeda-beda. Terdapat kesulitan yang terjadi pada materi membuat jas, pada bagian *bound buttonhole* siswa kesulitan membuat bagian tersebut dan media yang digunakan belum mendukung sehingga siswa bergantung pada penjelasan guru. Dikarenakan guru hanya menjelaskan secara lisan cara membuat *bound buttonhole* di depan kelas, hal tersebut membuat siswa kesulitan memahami penjelasan guru saat membuat *bound buttonhole*. Keterbatasan penggunaan media menyebabkan siswa sering kali salah dalam proses menjahit atau pemotongan.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, solusi yang diberikan penulis yaitu menerapkan media pembelajaran berupa media prototipe. Media prototipe merupakan awal dari sebuah model. Media prototipe merupakan media tiruan nyata serta dapat disentuh oleh para siswa. Media prototipe ialah wujud dari produk berupa model, contoh atau sampel yang membantu sebagai media pembelajaran yang dapat ditiru. Prototipe diterapkan karena media ini dapat digunakan secara berulang-ulang kali dimana saja dan kapan saja, serta media prototipe dapat dilihat secara langsung. Media prototipe adalah media yang tepat karena menggunakan langkah perlangkah dalam pembuatannya sehingga siswa menjadi lebih mudah memahami cara membuat *bound buttonhole* pada jas. Pembelajaran menggunakan media prototipe dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran langsung yang dibimbing guru.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis akan melakukan penelitian mengenai media pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran prototipe *bound buttonhole* pada kompetensi dasar membuat jas di SMK Negeri 1 Buduran.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini berupa deskriptif kuantitatif dengan jenis *pre-experimental design one-shoot case study* dengan desain:

$$X \rightarrow O$$

Keterangan:

X = pengajaran pada kelas yang diperlakukan dengan media pembelajaran prototipe *bound buttonhole*.

O = hasil belajar siswa dalam membuat *bound buttonhole*.

Dengan sasaran penelitian adalah kelas XII Tata Busana pada mata pelajaran pembuatan busana *custome made* pada kompetensi dasar membuat jas yang berjumlah 35 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes psikomotor, angket dan dokumentasi. Instrument pengumpulan datanya yaitu data hasil belajar tes psikomotor dan data hasil respon siswa. Teknik analisis data untuk hasil belajar tes psikomotor dengan mencari rata-rata dengan rumus.

$$\text{Nilai Individu} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor}} \times 100\%$$

Setelah nilai siswa didapat dengan menghitung rata-rata sesuai dengan rumus diatas, kemudian untuk data respon siswa dengan mencari rata-rata dengan rumus.

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

Keterangan

P = Presentase Jawaban Responden

F= Frekuensi Jumlah Jawaban Ya atau Tidak Responden

N = Jumlah Responden

Hasil rata-rata yang telah didapat kemudian dikategorikan kedalam bentuk sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik.

Tabel 1. Kategori Hasil Perhitungan Persentase [5]

Nilai	Kriteria
0% - 20%	Sangat Kurang
21% – 40%	Kurang
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Belajar Siswa Dalam Penerapan Media Pembelajaran Prototipe.

Hasil belajar siswa diperoleh dari rata-rata nilai psikomotor siswa. Nilai psikomotor diperoleh dari penilaian produk dari praktik membuat *bound buttonhole*. Siswa dikatakan menguasai kompetensi dasar apabila nilai yang diperoleh telah memenuhi standar minimum ketuntasan. KKM yang telah ditetapkan pada mata pelajaran pembuatan busana *custome made* ialah 75.

Berdasarkan perhitungan ketuntasan menunjukkan presentase 91.4% siswa tuntas berdasarkan KKM yang berlaku. Hasil rata-rata siswa dapat dilihat pada diagram sebagai berikut:

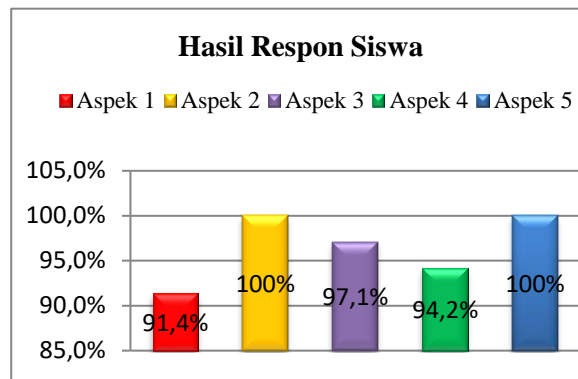


Diagram 1. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil data pada hasil belajar siswa pada diagram 4.1 diatas, dapat dikatakan bahwa ketercapaian hasil belajar dapat dinyatakan tuntas apabila mencapai nilai KKM. Pada tes psikomotor sebanyak 32 siswa telah tuntas belajar dan sebanyak 3 siswa belum tuntas belajar. Ketidaktuntasan 3 siswa tersebut dikarenakan keterbatasan waktu pengerjaan.

Respon Siswa Terhadap Penerapan Media Pembelajaran Prototipe

Data hasil respon siswa dalam penerapan media pembelajaran prototipe pembuatan *bound buttonhole* diambil dalam bentuk angket yang diisi oleh 35 siswa setelah dilakukan tes psikomotor. Hasil analisis data angket respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran prototipe pembuatan *bound buttonhole* dapat dilihat pada diagram berikut:



Grafik 2. Hasil Respon Siswa

Berdasarkan hasil data respon siswa yang tersaji pada diagram 4.2 diatas, dapat dikatakan bahwa siswa sangat setuju dengan penerapan media prototipe pembuatan *bound buttonhole* mudah diamati dengan jelas dengan memperoleh persentase 91.4% dari 35 siswa yang mengikuti pembelajaran, dikarenakan media dapat dilihat secara langsung. Untuk media prototipe dapat membantu dan menarik bagi siswa memperoleh persentase 100%, dikarenakan media prototipe belum pernah digunakan sebelumnya pada pembelajaran pembuatan *bound buttonhole*. Untuk aspek media prototipe mempermudah pemahaman siswa memperoleh persentase 97.1% dari 35 siswa, dikarenakan media prototipe dapat digunakan kapan saja dan dapat dibawa kemana saja. Sedangkan untuk aspek meningkatkan motivasi belajar siswa memperoleh persentase 94.2% dari 35 siswa, dikarenakan media prototipe memberikan pengalaman baru bagi siswa.

Kategori skor dinyatakan sangat baik apabila perolehan angka presentase antara 81%-100%. Berdasarkan diagram 4.2 yang disajikan untuk respon siswa terhadap penerapan prototipe *bound buttonhole* pada kompetensi dasar membuat jas adalah 96.54% yang dapat dinyatakan sangat baik. Sehingga media prototipe membantu siswa dalam membuat *bound buttonhole*.

Hasil Belajar Siswa Dalam Penerapan Media Pembelajaran Prototipe

Pada penelitian hasil belajar siswa diperoleh nilai psikomotor. Nilai psikomotor diperoleh dari praktik membuat *bound buttonhole* pada kompetensi dasar membuat jas. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, dari total 35 siswa diperoleh ketuntasan sebesar 91.4% tuntas berdasarkan KKM yang berlaku.

Penerapan media prototipe dapat terlaksana dengan baik serta memperoleh ketuntasan belajar 100% pada pembuatan saku tempel dan belahan manset. Media prototipe memiliki kelebihan yaitu pada keterlaksanaan pembelajaran berjalan lancar, meningkatkan hasil belajar siswa, serta respon siswa pada mata pelajaran pembuatan kemeja. Hasil belajar siswa setelah penerapan media prototipe mendapatkan ketuntasan sebesar 98.6% pada siklus I, 97.3% pada siklus II, dan 99.3% pada siklus III, sehingga dapat disimpulkan hasil belajar siswa meningkat setelah penerapan media prototipe.

Dengan demikian, penerapan media pembelajaran prototipe *bound buttonhole* pada kompetensi dasar membuat jas di SMK Negeri 1 Buduran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa khususnya bagi siswa kelas XII Tata Busana di SMK Negeri 1 Buduran.

Respon Siswa Setelah Menggunakan Media Prototipe.

Berdasarkan hasil angket respon siswa yang telah diisi oleh 35 siswa menunjukkan persentase 91.4% didapat pada pernyataan prototipe pembuatan *bound buttonhole* mudah diamati dengan jelas. Hal ini dikarenakan media prototipe adalah benda tiruan yang nyata serta dapat disentuh, dan prototipe adalah bentuk awal dari sebuah produk atau model. Media

prototipe dibuat perlangkah agar siswa dapat memahami materi yang diberikan serta mampu mempraktekan.

Persentase sebesar 97.1% didapat pada pernyataan media prototipe mempermudah pemahaman siswa. Hal ini dikarenakan media prototipe merupakan representasi yang akan dibuat. Untuk memperlihatkan struktur, fungsi, serta teknik dalam sebuah produk prototipe merupakan model yang dapat mewakili. Penerapan model pembelajaran langsung dengan menerapkan media prototipe pada kompetensi menjahit kebaya modifikasi dapat meningkatkan belajar menjahit kebaya modifikasi.

Persentase tertinggi sebesar 100% pada media prototipe dapat membantu dan menarik bagi siswa. Hal ini dikarenakan media prototipe mampu dilihat secara langsung oleh siswa dan siswa menjadi semangat untuk belajar. Kelebihan media prototipe bahwa kelebihan media prototipe adalah media tersebut dapat disentuh serta dilihat secara langsung dan lebih menarik perhatian karena dibuat dengan langkah perlangkah.

Persentase sebesar 94,2% didapati pada pernyataan media prototipe dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dikarenakan motivasi belajar siswa meningkat sehingga perhatian siswa terarah dan meningkat. Media prototipe macam-macam kampuh dibuat perlangkah bertujuan agar siswa mampu menerima materi yang diajarkan serta mampu mempraktekakan dengan mudah. Dapat disimpulkan bahwa media prototipe dapat memotivasi siswa, dan memberikan peningkatan pada hasil belajar.

SIMPULAN

1. Penerapan media prototipe terhadap hasil belajar siswa untuk nilai psikomotor diperoleh dari praktik membuat *bound buttonhole* pada kompetensi dasar membuat jas diperoleh ketuntasan sebesar 91.4% dengan kategori "Sangat Baik" berdasarkan KKM yang berlaku. Ditinjau dari ketuntasan individu, terdapat 32 siswa dinyatakan tuntas dan 3 siswa dinyatakan tidak tuntas.
2. Hasil angket respon siswa pada penerapan media prototipe memperoleh persentase 96.54% kategori "Sangat Baik". Sehingga media prototipe dapat membantu siswa selama pembelajaran dan memberikan manfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Devani, O. F. (2021). "Media Pembelajaran Prototipe Pada Mata Pelajaran Kemeja". *E-Journal Universitas Negeri Surabaya*. Vol.10: hal. 121–132.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. Peraturan Menteri Nomor 34 tentang Standar Nasional Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan.
- Lestari, E. P. (2016). "Penerapan Model Pembelajaran Langsung Dengan Menggunakan Media Prototipe Pada Sub Kompetensi Menjahit Kebaya Modifikasi Siswa Kelas XI Busana Butik 1 SMK Negeri Rengel". *E-Journal Universitas Negeri Surabaya* Vol. 05(3): hal. 23–32.
- Oktapiani, N., & Achir, S. (2014). "Pembelajaran Langsung Ditunjang Media Video Pada Kompetensi Membuat Pola Dasar Badan Atas Teknik Draping Di Kelas X Busana Butik 2 SMKN 6 Surabaya". *E-Journal Universitas Negeri Surabaya*. Vol. 03: hal. 180–189.
- Purnamasari, I., & Suhartini, R. (2015). "Penerapan Model Pembelajaran Langsung Dengan Media Prototype Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menjahit Busana Safari Pada Siswa Kelas XI Tata Busana Di SMK Negeri 3 Blitar". *E-Journal Universitas Negeri Surabaya*. Vol. 04
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Rosinta, A. J. (2021). "Media Pembelajaran Prototipe Pada Pembelajaran Teknologi Menjahit , Sub Kompetensi Membuat Macam-Macam Kampuh". *E-Journal Universitas Negeri Surabaya*. Vol. 10 hal: 158–167.
- Vitmala, R. C., & Marniati. (2020). "Penerapan Media Prototype Pembuatan Belahan Manset Dan Saku Tempel Pada Kompetensi Membuat Kemeja Siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Blitar ". *E-Journal Universitas Negeri Surabaya*. Vol.09.