

PENERAPAN MEDIA *PROTOTYPE* PEMBUATAN BELAHAN MANSSET DAN SAKU TEMPEL PADA KOMPETENSI MEMBUAT KEMEJA SISWA KELAS XI SMK NEGERI 2 BLITAR

Chikita Rhud Vitmala

Mahasiswa S1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

chikitarhud97@gmail.com

Marniati

Dosen Jurusan PKK, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

marniati@unesa.ac.id

Abstrak

Media *prototype* merupakan perwujudan fisik dari suatu produk seperti sampel, model, atau contoh untuk membantu membuat, mengeksplorasi, menjelaskan, menguji, menganalisis item yang sedang dirancang, dan digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk : 1) mengetahui bagaimana keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media *prototype* pembuatan belahan manset dan saku tempel, 2) mengetahui hasil belajar siswa ranah psikomotor, dan 3) mengetahui respon siswa terhadap penerapan media *prototype* pembuatan belahan manset dan saku tempel kompetensi membuat kemeja siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 2 Blitar. Penelitian ini merupakan *pre-experimental design*, desain penelitian berupa *one-shot case study* yaitu satu kelompok yang diberi perlakuan selanjutnya di observasi. Penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajar 2019/2020. Subjek dari penelitian yaitu 30 siswa tata busana kelas XI 2 SMK Negeri 2 Blitar . Metode pengumpulan data berupa observasi, tes, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Hasil dari penelitian ini : 1) keterlaksanaan pembelajaran pada kompetensi membuat kemeja dengan menerapkan *prototype* pembuatan belahan manset dan saku tempel dengan nilai rata-rata 3,2 dapat terlaksana dengan baik , 2) hasil belajar siswa pada kompetensi membuat kemeja dengan menerapkan *prototype* pembuatan belahan manset dan saku tempel melalui uji kinerja memperoleh ketuntasan belajar 100% baik individu maupun klasikal, dan 3) respon siswa terhadap penerapan media *prototype* langkah kerja pembuatan belahan manset dan saku tempel pada kompetensi membuat kemeja memperoleh hasil presentase sangat baik yaitu 92,7%.

Kata Kunci : Media *prototype*, belahan manset, saku tempel, kemeja.

Abstract

Prototype media is physical form embodiment such as samples, models, or examples to help create, explore, explain, test, analyze designed items, and used as learning media. This study aims to: 1) determine the learning feasibility using prototype media of sleeve placket and patch pocket , 2) determine the psychomotor students learning outcomes, and 3) determine students' responses to the implementation of the making of sleeve placket and patch pockets prototype media in fashion design students' shirts manufacture competence class XI SMK Negeri 2 Blitar. This study is a pre-experimental type with a one-shot case study research design, that is research design consisting one group given treatment which is then observed. This study was conducted in odd semester 2019/2020 school year. The subjects research are 30 students from class XI 2 of SMK Negeri 2 Blitar. Data collection methods are observation, test, and questionnaires. Data analysis techniques are using quantitative descriptive analysis. The results of this study: 1) the shirt manufacture competence practice by implementing the making of sleeve placket and patch pockets prototype with an average value of 3.2 can be implemented well, 2) students learning outcomes on shirt manufacture competence by implementing the making of sleeve placket and patch pockets prototype through performance test obtains 100% mastery learning both individually or classically, and 3) students' responses to the implementation of the making of sleeve placket and patch pockets in shirt manufacture competence obtain a very well percentage of 92.7%.

Key word : *Prototype media, sleeve placket, patch pocket, shirt.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar yang diperlukan setiap manusia untuk perkembangan dan kemajuan suatu bangsa dan negara. Pendidikan mampu membuat manusia memperoleh banyak pengetahuan dan keterampilan sehingga mereka mampu melakukan suatu pekerjaan dibidang masing-masing hingga membangun prestasi yang membanggakan. Pendidikan dapat diperoleh salah satunya di lingkungan sekolah. Sekolah merupakan tempat pendidikan formal yang dilakukan oleh guru dengan mendasarkan kepada kurikulum yang berlaku. Salah satu jenjang sekolah yaitu SMK, merupakan satuan pendidikan yang membekali siswanya dengan keahlian sesuai bidang untuk persiapan dalam dunia kerja. Seperti SMK Negeri 2 Blitar dengan kejuruan tata busana. Siswa akan dibekali pengetahuan dan keterampilan dalam merancang dan membuat busana.

Mata pelajaran yang ada pada kejuruan tata busana salah satunya adalah pembuatan busana industri yang diajarkan pada kelas XI. Siswa akan mempelajari materi dan mempraktikan pembuatan busana dengan sistem pengerjaan seperti yang ada di industri. Beberapa materi yang harus dipelajari siswa dalam mata pelajaran ini seperti pembuatan busana rumah, busana anak, rok, celana, kemeja, dan lain sebagainya. Teori dan praktik yang akan dipelajari pada mata pelajaran ini membuat siswa harus belajar sebaik mungkin karena nantinya akan digunakan sebagai materi ujian. Hal ini juga mengharuskan guru untuk menyampaikan pelajaran dengan baik.

Guru bisa memanfaatkan media yang sesuai dengan materi pelajaran untuk mempermudah penyampaian materi kepada siswa sehingga mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Arsyad (2017:2) guru bisa menggunakan alat yang murah dan disesuaikan dengan pelajaran yang meskipun sederhana tetapi dapat mencapai tujuan pembelajaran. Selain memanfaatkan media yang ada guru sebaiknya bisa mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan jika belum tersedia.

Dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan Ibu Martiningsih selaku guru yang mengampu Pembuatan Busana Industri SMK Negeri 2 Blitar terdapat permasalahan yang terjadi pada materi pembuatan kemeja, saat praktik siswa kesulitan membuat bagian busana dan sangat bergantung pada guru karena media pembelajaran yang digunakan belum mendukung proses belajar. Pada pemberian materi kemeja guru sudah menggunakan media *power point*, namun ketika praktik menjahit berlangsung media yang digunakan untuk menjelaskan langkah kerja masih melalui papan tulis, kemudian contoh produk yang

disediakan berupa kemeja lengan pendek, dan *prototype* bagian busana berupa kerah kemeja. Padahal penilaian yang dilakukan oleh guru pada praktik pembuatan kemeja bukan hanya kerah kemeja melainkan juga saku tempel, belahan manset, lubang kancing, dan pemasangan kancing. Sehingga siswa juga memerlukan media *prototype* bagian busana yang belum tersedia yaitu saku tempel dan belahan manset. Media lain seperti modul, *hand out*, maupun LKPD juga belum disediakan oleh guru.

Kurangnya variasi dalam media yang disediakan menyebabkan sering terjadinya kesalahan seperti salah potong atau salah dalam menjahit bagian busana. Beberapa kesalahan tersebut mengakibatkan praktik pembuatan busana menjadi lebih lama hingga 2 kali pertemuan dari batas waktu pengerjaan yang sudah dijadwalkan oleh guru, sehingga mengganggu waktu praktik pembuatan busana industri untuk KD selanjutnya. Berdasarkan permasalahan tersebut mendorong peneliti untuk menerapkan media *prototype* sebagai media dalam pembelajaran dan melakukan penelitian berjudul "Penerapan Media *Prototype* Pembuatan Belahan Manset Dan Saku Tempel Pada Kompetensi Membuat Kemeja Siswa Kelas XI Tata Busana SMK Negeri 2 Blitar".

Media *prototype* merupakan perwujudan fisik dari suatu produk berupa sampel, model, atau contoh untuk membantu membuat, mengeksplorasi, menjelaskan, menguji, dan menganalisis item yang sedang dirancang dan juga dapat digunakan untuk belajar sebagai media pembelajaran yang dapat ditiru. Media *prototype* dalam penelitian ini dibuat secara bertahap dan digunakan untuk panduan pembuatan bagian busana berupa belahan manset dan saku tempel. Setiap bagian *prototype* akan diberi nomor urutan sesuai langkah pembuatan. Siswa dapat melihat dan mengerjakan tahapan pembuatan busana sesuai urutan *prototype*.

Pelaksanaan pembelajaran dengan media *prototype* ini akan menggunakan model pembelajaran langsung yaitu siswa akan mempelajari pengetahuan prosedural dan keterampilan deklaratif secara terstruktur yang dibimbing oleh guru. Setelah memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang terbimbing siswa akan melaksanakan uji kinerja, digunakan untuk menilai hasil belajar siswa dari penilaian proses dan produk pembuatan kemeja sesuai rubrik penilaian.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan *pre-eksperimental design* dengan desain penelitian *one-shot case study* yaitu peneliti memberikan *treatment* kemudian hasilnya diobservasi oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2012:74) *One-Shot Case Study* adalah penelitian dari satu

kelompok yang diberikan perlakuan selanjutnya hasilnya diobservasi.

Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu penelitian
Semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020.
2. Tempat penelitian
SMKN 2 Blitar dengan alamat Jalan Tanjung No.111 Sukorejo - Blitar.

Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek penelitian
Subjek penelitian yang dituju adalah 30 siswa dari kelas XI Tata Busana 2 di SMK Negeri 2 Blitar.
2. Objek penelitian
Objek yang diteliti adalah keterlaksanaan pembelajaran, hasil belajar siswa ranah psikomotor, dan respon siswa terhadap penerapan media *prototype* pembuatan belahan manset dan saku tempel pada kompetensi membuat kemeja.

Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan prosedur :

1. Tahap perencanaan
Tahap perencanaan penelitian ini meliputi :
 - a. Peneliti melakukan kegiatan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran di SMK Negeri 2 Blitar
 - b. Peneliti menemukan masalah yang terjadi pada mata pelajaran busana industri kelas XI tata busana kompetensi membuat kemeja yaitu tentang media pembelajaran yang belum mendukung proses belajar
 - c. Peneliti menemukan solusi dengan menerapkan media *prototype* pembuatan belahan manset dan saku tempel pada kompetensi membuat kemeja
 - d. Peneliti membuat proposal penelitian
 - e. Peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa RPP membuat kemeja
 - f. Peneliti membuat media pembelajaran berupa *prototype* pembuatan belahan manset dan saku tempel, serta LKPD (lembar kerja peserta didik).
2. Tahap pelaksanaan
Tahap pelaksanaan yaitu melakukan proses pembelajaran praktik dengan menerapkan media *prototype* pembuatan belahan manset dan saku tempel menggunakan model pembelajaran langsung. Tahap pelaksanaannya meliputi:
 - a. Kegiatan Pendahuluan
 - 1) Memberi salam dan mengecek kehadiran siswa
 - 2) Mempersiapkan siswa untuk belajar dan menyampaikan tujuan pembelajaran
 - 3) Memberikan motivasi dengan memperlihatkan media *prototype* yang digunakan selama kegiatan belajar.
 - b. Kegiatan Inti
 - 1) Menyampaikan materi prosedur pembuatan kemeja serta alat dan bahan yang digunakan dalam membuat kemeja

- 2) Mendemonstrasikan penggunaan *prototype* pembuatan belahan manset dan saku tempel
- 3) Membagikan dan menjelaskan penggunaan LKPD serta menyediakan latihan terbimbing dalam membuat *prototype* saku tempel dan belahan manset
- 4) Menganalisis pemahaman dan memberikan umpan balik dalam proses pembuatan *prototype* saku tempel dan belahan manset
- 5) Memberikan kesempatan latihan mandiri dengan meminta siswa membuat saku tempel dan belahan manset pada kemeja.
- c. Kegiatan Penutup
 - 1) Membimbing siswa merangkum materi yang dipelajari / dipraktikkan
 - 2) Mengevaluasi kegiatan belajar mengajar
 - 3) Menginformasikan kegiatan belajar pertemuan selanjutnya
 - 4) Menutup pembelajaran dengan menyampaikan kesimpulan dari pembelajaran yang telah berlangsung dan memberi salam.

3. Tahap penilaian

Pada tahap penilaian yang dilakukan peneliti adalah menilai hasil tes kinerja (psikomotor) pada materi membuat kemeja dengan menerapkan *prototype* pembuatan belahan manset dan saku tempel menggunakan rubrik pedoman penilaian. Penilaian psikomotor pada penelitian ini merupakan penilaian uji kinerja meliputi penilaian proses dan produk berupa kemeja.

Metode Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data penelitian diperlukan beberapa cara. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi
Metode observasi merupakan cara yang digunakan untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media *prototype* pembuatan belahan manset dan saku tempel. Kegiatan ini diamati oleh 1 guru mata pelajaran pembuatan busana industri dan 2 mahasiswa S1 Pendidikan Tata Busana.
2. Tes
Tes yang diberikan digunakan untuk mengukur kemampuan siswa. Jenis tes dalam penelitian ini yaitu tes uji kinerja. Hasil dari tes ini dimaksudkan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa secara individu dan klasikal.
3. Angket
Angket yang digunakan merupakan cara untuk mengetahui respon siswa. Angket dalam penelitian ini berisi sejumlah pertanyaan terhadap penerapan media *prototype* pembuatan belahan manset dan saku tempel pada kompetensi membuat kemeja.

Instrumen Penelitian

Untuk mengumpulkan data penelitian diperlukan alat penelitian. Instrumen atau alat yang digunakan meliputi :

1. Lembar observasi
Lembar observasi yaitu lembar yang diajukan kepada observer. Lembar ini berisi pertanyaan mengenai

proses kegiatan pembelajaran yang telah diamati selama penelitian berlangsung dengan menggunakan *cek list*. Lembar observasi ini berupa lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan penerapan media *prototype* pembuatan belahan manset dan saku tempel.

2. Lembar tes / uji kinerja
Lembar tes merupakan lembar yang berisi perintah dan petunjuk untuk mengerjakan tes. Tes uji kinerja yang digunakan untuk mengetahui nilai keterampilan dan kemampuan siswa pada ranah psikomotor.
3. Lembar angket
Lembar angket ini berisi sejumlah pertanyaan tertulis untuk memperoleh informasi dari responden. Responden diambil dari seluruh siswa kelas XI tata busana 2 yang berjumlah 30 siswa di SMK Negeri 2 Blitar terhadap penerapan media *prototype* pembuatan belahan manset dan saku tempel pada kompetensi membuat kemeja.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk mengolah data yang telah terkumpul. Peneliti menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dalam penelitian ini. Data yang terkumpul dari penelitian kemudian diolah dan dipresentasikan menggunakan teknik berikut :

1. Analisis data keterlaksanaan pembelajaran

Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media *prototype* pembuatan belahan manset dan saku tempel diolah menggunakan skala Likert. Setiap aspek diberi skala 1- 4 beserta penjelasannya. Nilai 1 dengan penilaian kurang baik, nilai 2 dengan penilaian cukup baik, nilai 3 dengan penilaian baik, dan nilai 4 dengan penilaian sangat baik.

Data keterlaksanaan pembelajaran yang telah di dapat akan diolah dalam bentuk skor menggunakan :

$$X = \sum x / N$$

(Darmadi, 2011:300)

Dari rumus di atas dapat diketahui “X” merupakan nilai rata-rata, “ $\sum x$ ” yaitu nilai keseluruhan, dan “N” adalah observer keseluruhan. Kategori hasil yang diperoleh dari rumus diatas yaitu:

Skor 3.33 s-d $\leq$ 4.00 berarti kriteria sangat baik,
Skor 2.33 s-d $\leq$ 3.33 berarti kriteria baik,
Skor 1.33 s-d $\leq$ 2.33 berarti kriteria cukup baik, dan
Skor $\leq$ 1.33 berarti kriteria kurang baik.
(Wasimin, 2013)

2. Analisis data hasil belajar siswa

Ketuntasan hasil belajar siswa dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

- a. Ketuntasan individu

Ketuntasan individu di SMK Negeri 2 Blitar yaitu minimal mendapat 70% dari capaian tujuan instruksional. Presentase tersebut dihitung menggunakan :

$$\text{Nilai individu} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor}} \times 100$$

- b. Ketuntasan klasikal

Hasil belajar siswa SMK Negeri 2 Blitar dapat dikatakan tuntas atau berhasil jika memperoleh nilai KBK (ketuntasan belajar klasikal) 75% dari semua siswa.

$$\text{KBK} = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas}}{\sum \text{Siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

(Aqib, 2009 : 41)

3. Data respon siswa

Respon siswa terhadap penerapan media *prototype* pembuatan belahan manset dan saku tempel dihitung berdasarkan perhitungan jawaban “Ya” atau “Tidak”. Jawaban “Ya” akan mendapat skor 1 yang berarti siswa setuju dengan pertanyaan pada lembar angket dan jawaban “Tidak” akan mendapatkan skor 0 yang berarti siswa tidak setuju dengan pertanyaan pada lembar angket.

Hasil data dari angket ini kemudian dipresentasikan dengan :

$$P = (F/N) \times 100\%$$

(Trianto, 2010)

Keterangan :

P	=	Presentase jawaban responden
F	=	Frekuensi jumlah jawaban ya atau tidak dari responden
N	=	Jumlah responden (siswa)
100%	=	Bilangan tetap

Kriteria hasil perhitungan presentase dari respon siswa meliputi presentase 0 – 20 % dengan kategori sangat kurang, presentase 21 – 40 % dengan kategori kurang, presentase 41 – 60 % dengan kategori cukup, presentase 61 – 80 % dengan kategori baik, dan presentase 81 – 100 % dengan kategori sangat baik (Riduwan, 2012)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

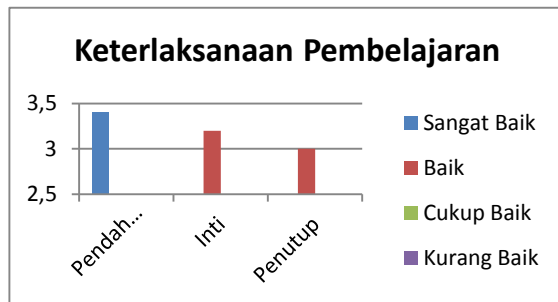
Hasil penelitian

Berdasarkan penerapan media *prototype* pembuatan belahan manset dan saku tempel pada kompetensi membuat kemeja siswa kelas XI SMK Negeri 2 Blitar diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

1. Keterlaksanaan pembelajaran

Pembelajaran dengan menerapkan media *prototype* dilaksanakan menggunakan model pembelajaran langsung. Observer bertugas mengamati keterlaksanaan pembelajaran, yang pertama adalah kegiatan pada pendahuluan yaitu mengamati aspek berupa penyampaian tujuan dari pembelajaran, menyampaikan atau memberikan motivasi, dan mempersiapkan siswa. Kemudian pada kegiatan inti observer mengamati aspek mendemonstrasikan pengetahuan maupun keterampilan, memberikan latihan yang terbimbing, melakukan analisis pemahaman siswa dan umpan balik, kemudian memberikan kesempatan latihan mandiri. Kegiatan penutup observer mengamati aspek mengevaluasi dan menyampaikan kesimpulan pembelajaran.

Berikut ini hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media *prototype* pembuatan belahan manset dan saku tempel pada kompetensi membuat kemeja siswa kelas XI SMK Negeri 2 Blitar dalam bentuk diagram.



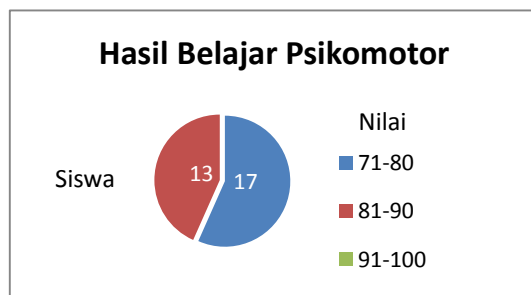
Gambar 1. Diagram keterlaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan diagram keterlaksanaan pembelajaran, menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan media *prototype* pembuatan belahan manset dan saku tempel pada kompetensi membuat kemeja siswa kelas XI SMK Negeri 2 Blitar dapat terlaksana dengan baik. Kegiatan pendahuluan terlaksana sangat baik dengan nilai 3,4. Kegiatan pendahuluan terdiri dari 3 aspek yaitu memberi salam dan mengecek kehadiran siswa dengan nilai 4, mempersiapkan siswa dan penyampaian tujuan dari pembelajaran dengan nilai 3,3, menyampaikan atau memberika motivasi dengan nilai 3. Selanjutnya kegiatan inti terlaksana dengan baik dengan nilai 3,2.

Kegiatan inti terdiri dari 5 aspek yaitu menyampaikan materi pembelajaran dengan nilai 3,3, mendemonstrasikan penggunaan media *prototype* dengan nilai 3, menyediakan latihan terbimbing dengan nilai 3,1, menganalisis pemahaman dan memberi umpan balik dengan nilai 3,2, dan memberikan kesempatan latihan mandiri dengan nilai 3,7. Kemudian kegiatan penutup terlaksana dengan baik dengan nilai 3.

Kegiatan penutup terdiri dari 4 aspek yaitu membimbing siswa dalam merangkum materi dengan nilai 2,7, mengevaluasi kegiatan belajar dengan nilai 2,3, menginformasikan pertemuan berikutnya dengan nilai 3,3, dan menutup pembelajaran serta memberi salam dengan nilai 3,7.

2. Hasil belajar siswa



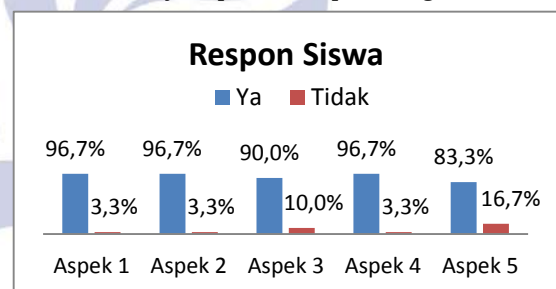
Gambar 2. Diagram hasil belajar psikomotor siswa.

Diagram tersebut merupakan gambaran yang menunjukkan hasil belajar dari praktik uji kinerja membuat kemeja dengan menerapkan media *prototype* pembuatan belahan manset dan saku tempel dapat dilihat pada diagram diatas. Berdasarkan diagram diatas dapat diketahui sebanyak 13 siswa mendapat nilai antara 81 – 90, dan 17 siswa yang mendapatkan nilai antara 71 – 80. Dari nilai uji kinerja membuat kemeja dengan menerapkan media *prototype* pembuatan belahan manset dan saku tempel tersebut maka hasil belajar siswa dinyatakan tuntas 100% dan 30 siswa keseluruhan telah tuntas.

Ketuntasan belajar siswa tersebut diukur dengan membandingkan nilai yang diperoleh siswa dengan KKM yang ada di SMK Negeri 2 Blitar, yaitu siswa dinyatakan tuntas apabila nilainya lebih dari sama dengan 70 untuk ketuntasan individu dan lebih dari sama dengan 75 untuk ketuntasan klasikal.

3. Respon siswa

Data repon siswa terhadap penerapan media *prototype* pembuatan belahan manset dan saku tempel pada kompetensi membuat kemeja diperoleh dari angket yang telah dibagikan pada siswa dan diisi oleh siswa berupa 5 pertanyaan dan jawaban “Ya” atau “Tidak”. Hasil perhitungan angket respon siswa terhadap penerapan media *prototype* pembuatan belahan manset dan saku tempel pada kompetensi membuat kemeja dapat dilihat pada diagram.



Gambar 3. Hasil respon siswa

Berdasarkan hasil rekapitulasi respon siswa dapat diketahui bahwa respon siswa sangat baik dengan nilai rata-rata 92,7 %. Hal tersebut dibuktikan dengan 5 aspek pertanyaan pada angket respon yang telah diisi siswa. Pertanyaan dengan aspek 1 apakah media *prototype* pembuatan belahan manset dan saku tempel mudah diamati dengan jelas, aspek 2 apakah media *prototype* pembuatan belahan manset dan saku tempel dapat mempermudah pemahaman siswa pada proses belajar, dan aspek 4 apakah media *prototype* pembuatan belahan manset dan saku tempel dapat membantu siswa dalam belajar mendapat nilai 97% untuk jawaban “Ya” dan 3,3 % untuk jawaban “Tidak”.

Pertanyaan dengan aspek 3 apakah media *prototype* pembuatan belahan manset dan saku tempel dapat meningkatkan motivasi belajar mendapat nilai 90 % untuk jawaban “Ya” dan 3 % untuk jawaban “Tidak”. Sedangkan pertanyaan dengan aspek 5 apakah media *prototype* pembuatan

belahan manset dan saku tempel menarik mendapatkan nilai terendah dari 4 aspek yang lain yaitu 83,3 % untuk jawaban “Ya” dan 16,7% untuk jawaban “Tidak”.

Pembahasan

Hasil penyajian data penelitian Penerapan Media *Prototype* Pembuatan Belahan Manset dan Saku Tempel pada Kompetensi Membuat Kemeja Siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Blitar dapat dirangkumkan pembahasan sebagai berikut:

1. Keterlaksanaan pembelajaran

Keterlaksanaan pembelajaran pada menerapkan media *prototype* pembuatan belahan manset dan saku tempel pada kompetensi membuat kemeja dalam penelitian ini dapat disimpulkan terlaksana dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat dari terlaksananya pembelajaran yang terstruktur menggunakan media yang telah disesuaikan dengan materi pelajaran membuat kemeja yaitu media *prototype* pembuatan belahan manset dan saku tempel sehingga mempermudah guru dalam menjelaskan materi, mendemonstrasikan pengetahuan, serta membimbing siswa dalam praktik membuat kemeja dan siswa akan lebih mudah memahami penjelasan guru sehingga pembelajaran dapat terlaksana sesuai yang diharapkan.

Hal ini didukung dengan pendapat Jensen, dkk (2015) yaitu prototipe merupakan media yang dapat digunakan sebagai alat untuk belajar. Kemudian diperkuat dengan pendapat Houde dan Hill dalam Jensen, dkk (2016) yaitu prototipe sebagai peran mengacu pada cara yang berguna bagi pengguna prototipe, kemudian prototipe dapat dilihat dan dirasakan sehingga menunjukkan tentang pengalaman sensorik, selanjutnya sebagai implementasi tentang bagaimana cara kerja prototipe, dan integrasi yaitu prototipe yang dibangun untuk mewakili penggunaan yang lengkap. Hasil penelitian ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2016) tentang pembelajaran menggunakan media *prototype* pada kelas XI busana butik 1 Rengel telah berjalan dengan baik.

Hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media *prototype* pembuatan belahan manset dan saku tempel pada kompetensi membuat kemeja yang telah dilaksanakan menunjukkan semua aspek kegiatan pembelajaran dapat terlaksana. Nilai tertinggi yaitu kegiatan pendahuluan dengan nilai 3,4 dengan kategori sangat baik. Hal tersebut disebabkan karena guru mampu menguasai kelas dengan mengondisikan siswa dengan baik serta memberikan motivasi yang dapat membuat siswa semangat dalam memperhatikan pelajaran. Kemudian pada kegiatan inti nilai rata-rata yang didapat menurun menjadi 3,2 namun masih dengan kategori baik. Hal tersebut dikarenakan guru mampu menyampaikan materi, mendemonstrasikan penggunaan *prototype*, mem-

bimbing siswa dalam praktik, menganalisis serta memberi umpan balik, kemudian memberikan kesempatan latihan mandiri dengan jelas sesuai urutan pengerjaan sehingga mudah dipahami serta dipraktikkan oleh siswa. Nilai rata-rata terendah terdapat pada kegiatan penutup dengan nilai rata-rata 3 namun masih dengan kategori baik. Ini terjadi karena kemampuan guru membimbing dalam merangkum materi serta mengevaluasi kegiatan belajar dengan baik dan menginformasikan kegiatan belajar selanjutnya serta menutup pelajaran dengan menyampaikan kesimpulan dengan sangat baik.

2. Hasil belajar siswa

Hasil belajar siswa diperoleh dari penilaian uji kinerja sesuai dengan rubrik penilaian uji kinerja yang meliputi aspek persiapan, proses, produk, kualitas kemeja, dan ketepatan waktu pengerjaan. Dari aspek-aspek tersebut maka akan diperoleh skor atau nilai uji kinerja siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Rifai dan Catharina (2009: 85) hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa yang diperoleh setelah belajar, perubahan tersebut berupa penguasaan konsep yang dapat diukur menggunakan tes dengan hasil berupa nilai. Dari analisis data hasil belajar siswa yang diperoleh pada penerapan media *prototype* pembuatan belahan manset dan saku tempel pada kompetensi membuat kemeja menyatakan bahwa ketuntasan belajar dari 30 siswa baik nilai individu maupun klasikal tuntas 100%.

Ketuntasan belajar tersebut dikarenakan siswa dapat mengerjakan uji kinerja dengan sungguh-sungguh dan lebih percaya diri setelah mendapatkan materi pelajaran dan latihan yang terbimbing. Seperti yang dikemukakan oleh Rachmawati dan Daryanto (2015 : 37) yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar salah satunya adalah perubahan yang disadari, yang berarti individu tersebut sadar akan bertambahnya pengetahuan serta keterampilan pada dirinya kemudian siswa semakin percaya pada diri sendiri setelah melakukan proses pembelajaran.

Maka dengan adanya penerapan media *prototype* pembuatan belahan manset dan saku tempel pada kompetensi membuat kemeja dapat mempermudah proses belajar dan meningkatkan pemahaman siswa sehingga hasil belajar siswa tuntas. Hal ini didukung dengan penelitian Purnamasari (2015) bahwa penerapan pembelajaran menggunakan media *prototype* telah dicapai dengan sangat baik, yaitu ketuntasan dari hasil belajar siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Blitar secara klasikal adalah tuntas 100%.

3. Respon siswa

Hasil angket respon siswa terhadap penerapan media *prototype* pembuatan belahan manset dan saku tempel pada kompetensi membuat kemeja dapat disimpulkan bahwa penerapan media *prototype* tersebut mendapat respon positif yaitu sangat baik. Sesuai pendapat Supardi (2015:124) yaitu respon sebagai partisipasi aktif dan perhatian peserta didik atau siswa dalam melaksanakan kegiatan yang

didasarkan oleh persetujuan, keinginan, dan tanggapan. Hal ini ditunjukkan dari respon siswa terhadap penerapan media prototype langkah kerja pembuatan belahan manset dan saku tempel bahwa siswa sangat antusias dalam mengerjakan latihan terbimbing membuat belahan manset dan saku tempel serta proses membuat kemeja.

Dari 5 aspek pertanyaan pada angket respon yang telah diisi siswa mendapat respon positif dengan nilai 92,7%. Seperti harapan peneliti bahwa penerapan media *prototype* pembuatan belahan manset dan saku tempel pada kompetensi membuat kemeja mendapat respon sangat baik yang berarti media tersebut dapat membantu proses belajar dan mampu mempermudah siswa dalam pemahaman materi pelajaran berupa pembuatan kemeja. Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Lestari (2016) yaitu siswa kelas XI 1 Busana Butik SMK Negeri Rengel menunjukkan respon positif sehingga pembelajaran dengan menggunakan media *prototype* dapat membantu siswa untuk menjahit.

Temuan Penelitian

Penggunaan alat atau media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi ajar akan membantu guru dalam penyampaian pelajaran sehingga dapat mencapai tujuan dari pembelajaran. Temuan dalam penelitian ini adalah media *prototype* pembuatan belahan manset dan saku tempel mampu meningkatkan kemampuan atau kecakapan siswa dalam praktik membuat kemeja dengan lebih mandiri.

PENUTUP

Simpulan

Simpulan dari penelitian penerapan media *prototype* pembuatan belahan manset dan saku tempel siswa kelas XI SMK Negeri 2 Blitar :

1. Keterlaksanaan pembelajaran pada kompetensi pembuatan kemeja dengan menerapkan *prototype* pembuatan belahan manset dan saku tempel dapat terlaksana dengan baik yaitu dengan nilai rata-rata 3,2.
2. Hasil belajar siswa pada kompetensi membuat kemeja dengan menerapkan *prototype* pembuatan belahan manset dan saku tempel melalui uji kinerja memperoleh ketuntasan belajar 100% baik individu maupun klasikal.
3. Respon siswa terhadap penerapan media *prototype* pembuatan belahan manset dan saku tempel pada kompetensi membuat kemeja memperoleh hasil presentase sangat baik yaitu 92,7%.

Saran

Pembuatan busana industri yang ada di SMK Negeri 2 Blitar pada proses menjahit busana belum menerapkan prosedur seperti yang ada di industri, hal ini dapat digunakan oleh peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian di SMK Negeri 2 Blitar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. Bandung : Yrama Widya.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Jensen, L.S., Özkil, A.G., dan Mortensen, N.H. 2016. *Prototypes In Engineering Design : Definition And Strategies*. International Design Conference – Design 2016. Dubrovnik : 16 - 19 Mei 2016. Hal 821 – 830.
- Lestari, Enik Puji. 2016. “Penerapan Model Pembelajaran Langsung dengan Menggunakan Media Prototype pada Sub Kompetensi Menjahit Kebaya Modifikasi Siswa Kelas XI Busana Butik 1 SMK Negeri Rengel.” e-Journal Volume 05 Nomor 03 23-32.
- Purnamasari, Ika. 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 Volume 04 Nomor 02 04: 56-65.
- Rachmawati, Tutik dan Daryanto. 2015. *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*. Yogyakarta : Penerbit Gava Media.
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Rifai, Ahmad R C dan Catharina Tri Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Sugiyono. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Supardi. 2015. *Penilaian Auntenik Pembelajaran Afektif, Kognitif, dan Psikomotor*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Trianto, 2011. *Model Pembelajaran Terpadu*. Surabaya: Perdana Media.
- Wasimin. 2013. *Penilaian dan Model Rapor dalam Kurikulum 2013 (PPT)*. Online sumberbelajar.belajar.kemendikbud.go.id.