

# **MEDIA PEMBELAJARAN PROTOTIPE PADA PEMBELAJARAN TEKNOLOGI MENJAHIT, SUB KOMPETENSI MEMBUAT MACAM-MACAM KAMPUH DI KELAS X TATA BUSANA**

**Al Jannatur Rosinta<sup>1)</sup> dan Marniati<sup>2)</sup>**

<sup>1)</sup>Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Jl. Ketintang, Ketintang, Kec. Gayungan, Kota Surabaya, Jawa Timur 60231

e-mail: [alrosinta16050404050@mhs.unesa.ac.id](mailto:alrosinta16050404050@mhs.unesa.ac.id)<sup>1)</sup>, [marniati@unesa.ac.id](mailto:marniati@unesa.ac.id)<sup>2)</sup>

*ABSTRAK—Media prototipe adalah media pembelajaran berupa benda nyata yang wujudnya sama atau menyerupai benda yang akan dipraktekkan. Tujuan studi literatur ini yaitu: (1) Mengetahui cara membuat media pembelajaran prototipe (2) Mengetahui media pembelajaran prototipe dapat di gunakan untuk pembelajaran teknologi menjahit kompetensi membuat macam-macam kampuh. Hasil studi literatur ini yaitu: (1) Media prototipe macam-macam kampuh di buat perlangkah supaya siswa mampu menerima materi yang diajarkan sertamampu mempraktekkan dengan mudah. Pembuatan prototipe macam-macam kampuh diawali dengan menyiapkan alat dan bahan, sesuai prosedur. Langkah selanjutnya yaitu: menyatukan dua potongan kain, menjahit kampuh sesuai pola, membuka kampuh, press kampuh yang sudah di buka, selesaikan sesuai dengan teknik kampuh. (2) Media prototipe dapat di gunakan dalam pembelajaran membuat macam-macam kampuh, memotivasi peserta didik, dan bisa memberikan peningkatan pada hasil belajar. (3) Tahapan belajar mengajar akan lebih menarik sebab siswa dapat melihat, memegang secara langsung benda yang akan mereka buat.*

**Kata Kunci** : macam-macam kampuh, media pembelajaran, prototipe

## **I. PENDAHULUAN**

Sekolah Menengah Kejuruan atau yang dikenal dengan singkatan SMK merupakan sekolah yang mempersiapkan peserta didiknya dalam menghadapi dunia kerja dengan membekali pengetahuan dan kemampuan dalam bidang tertentu. Menurut (Chikita, 2020) SMK ialah satuan pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk terjun ke dunia kerja dengan dibekali keahlian bidang tertentu.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 15 yang menyebutkan bahwa, “Pendidikan Kejuruan yakni pendidikan menengah atas yang peserta didik, di persiapkan untuk bekerja dalam keahlian tertentu”. Selain itu definisi SMK juga terdapat pada UU Sistem Pendidikan Nasional pasal 15 Depdiknas (2006:8) menyatakan bahwasanya pendidikan kejuruan ialah pendidikan

menengah atas yang mempersiapkan peserta didiknya bekerja dalam keahlian tertentu.

Tata busana menurut kurikulum 2013 yaitu satu di antara beberapa bidang studi yang terdapat pada sekolah kejuruan. Bidang studi ini berfokus pada proses pembuatan busana maka peserta didik akan diberikan pengetahuan dan keterampilan seperti : mendesain, merancang, menjahit busana secara customade, menjahit busana secara industri, dan menghias busana. Pada jurusan tata busana terdapat salah satu mata pelajaran yang diajarkan yaitu teknologi menjahit.

Teknologi menjahit termasuk salah satu mata pelajaran praktek atau produktif dan pelajaran kejuruan di SMK. (Aprilia, 2018). Mata pelajaran ini memiliki 11 kompetensi dasar yang tercantum di dalam kurikulum 2013. Satu diantara beberapa kompetensi dasar yang tercantum adalah menganalisis kampuh pada suatu produk, kompetensi ini disampaikan pada peserta didik kelas X tata busana sehingga merupakan pembelajaran awal yang diterima oleh peserta didik. Materi pembelajaran ini harus dikuasai oleh peserta didik karena termasuk pondasi peserta didik yang dapat membuat berbagai jenis produk busana dan lenan rumah tangga yang berkualitas baik. (Desi, 2015). Karena jika peserta didik tidak dapat menguasai materi ini maka peserta didik tidak dapat membuat berbagai jenis lenan rumah tangga dan busana dengan kualitas yang baik.

Menurut (Indra, Gede, dan Luh 2017) guru yang profesionalisme adalah guru yang tidak hanya dilihat dari memiliki kemampuan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan guru tersebut, tetapi yang lebih penting adalah kemampuan guru ketika melakukan tahapan belajar mengajar yang mampu memperoleh minat siswa serta memiliki makna untuk siswa.

Supaya siswa mampu memahami serta menangkap materi yang diberikan, diperlukan seorang guru yang dapat menciptakan suasana proses pembelajaran yang kondusif. Salah satu usaha guru dalam menciptakan tahapan belajar mengajar yang dapat menarik minat serta bermakna yaitu dengan melakukan pemilihan pada media pembelajaran yang cocok sesuai kompetensi dasar yang hendak diberikan.

Media pembelajaran yakni sarana yang dimanfaatkan oleh pendidik guna melakukan penyampaian akan materi pada siswa. Media pembelajaran yakni alat bantu yang dimanfaatkan oleh peserta didik dan pendidik sebagai perantara dalam menyampaikan pengetahuan dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan, supaya tercipta aktivitas belajar mengajar yang efektif serta efisien. Yang menyebabkan siswa dapat menerima materi pembelajaran lebih cepat dan peserta didik tertarik untuk mempelajari materi tersebut lebih lanjut. (Musfiqon, 2012).

Ada banyak jenis media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran supaya berjalan dengan kondusif, salah satunya adalah media prototipe. Media prototipe adalah media pembelajaran berupa benda nyata yang wujudnya sama atau menyerupai benda yang akan dipraktekkan tetapi berukuran kecil. Menurut (Indra, Gede, dan Luh 2017) pengembangan media pembelajaran berbasis prototipe, ialah satu di antara beberapa potensi yang bisa dimanfaatkan siswa di dalam melakukan pratikum. Melihat pernyataan diatas media prototipe cocok digunakan dalam pembelajaran menganalisis macam-macam kampuh pada busana, karena setelah siswa meneliti langkah-langkah pembuatan kampuh pendidik akan memberikan tugas untuk membuat macam-macam kampuh. Sehingga siswa bisa mengamati secara langsung benda yang akan dibuatnya sesuai pada materi yang disampaikan oleh pendidik. Hal itu dilakukan supaya dapat mengasah kemampuan siswa dalam membuat macam-macam kampuh serta sesuai dengan pendapat (Talizaro, 2018) media pembelajaran yakni alat yang digunakan untuk membantu pada tahapan belajar mengajar agar memberikan rangsangan pada pikiran, perhatian, serta kemampuan ataupun keterampilan siswa yang menyebabkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

#### A. Kompetensi Membuat Macam-Macam Kampuh Pada Pembelajaran Teknologi Menjahit

Mata pelajaran teknologi menjahit adalah satu di antara beberapa mata pelajaran yang ada pada jurusan tata busana dan tercantum sebagai mata pelajaran produktif di kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 teknologi menjahit termasuk kompetensi keahlian (C2) yang diantaranya adalah pengetahuan bahan tekstil, dasar desain, pembuatan pola, dan teknologi menjahit.

Materi yang diberikan pada pembelajaran teknologi menjahit sesuai dengan kurikulum 2013 antara lain : 3.5 Menganalisis kampuh pada sebuah produk dan 4.5 Membuat kampuh pada suatu produk. Menganalisis

macam-macam kampuh pada suatu produk ialah satu di antara beberapa kompetensi dasar pada mata pelajaran teknologi menjahit. Kompetensi dasar teknologi menjahit pada menganalisis kampuh suatu produk memiliki sub kompetensi dasar yaitu (1) mendeskripsikan definisi serta jenis-jenis kampuh (2) membuat macam-macam kampuh.

Tujuan pembelajaran teknologi menjahit yang memiliki kompetensi dasar menganalisis macam-macam kampuh pada suatu produk yaitu (1) siswa dapat mendeskripsikan pengertian kampuh dengan benar dan tepat (2) siswa dapat menjelaskan jenis-jenis kampuh dengan benar dan tepat (3) siswa dapat membuat macam-macam kampuh dengan benar dan tepat.

Kompetensi membuat macam-macam kampuh dapat diterapkan dalam pembuatan busana, antara lain : kampuh buka (dengan penyelesaian setikan mesin, obras, rompok ), kampuh balik, kampuh pipih. Kampuh ialah teknik menjahit untuk menyambungkan lembaran kain supaya menjadi busana atau lenan rumah tangga. Berdasarkan (Dwijanti, 2013) kampuh ialah jarak antara pinggiran kain dengan garis pola atau jahitan.

Menurut (Dwijanti, 2013) jenis-jenis kampuh yang diterapkan pada pembuatan busana yaitu : kampuh buka (kampuh buka dengan penyelesaian setikan mesin, kampuh buka dengan penyelesaian diobras, kampuh buka dengan penyelesaian dirompok) kampuh sarung, kampuh perancis, kampuh balik, dan kampuh pipih.

Supaya materi pembelajaran membuat macam-macam kampuh dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa, sehingga terdapat persoalan-persoalan yang hendaknya diberi perhatian lebih seperti memilih media pembelajaran yang tepat. Karena bagi sebagian besar peserta didik pembelajaran membuat kampuh tergolong sulit dan diperlukan media yang dapat mengatasi keadaan tersebut.

Hal ini di dukung dengan penelitian (Aprilia, 2018) bahwa mata pelajaran teknologi menjahit kompetensi membuat macam-macam kampuh bagi sebagian besar peserta didik tergolong sulit. Karena masih banyak peserta didik yang belum paham tentang macam-macam kampuh dan langkah pembuatannya. Sehingga dibutuhkannya sebuah media yang dapat menunjang proses pembelajaran.

#### B. Media Pembelajaran Prototipe

Menurut (Fadli dan Ani, 2018) media pembelajaran merupakan sarana bagi pendidik dalam menyampaikan pesan (materi pembelajaran) kepada peserta didik, sehingga dapat meningkatkan minat, menarik perhatian, dan keinginan peserta didik dalam belajar. Manfaat dari

menggunakan media selama proses pembelajaran adalah membangkitkan minat dan keinginan peserta didik ketika melaksanakan proses pembelajaran, memberikan motivasi peserta didik ketika melaksanakan proses pembelajaran, dan yang terpenting yaitu memperbaiki hasil belajar siswa sehingga menjadi lebih baik.

Penggunaan media pembelajaran saat diterapkan pada tahapan belajar mengajar mampu memperjelas materi pembelajaran, memotivasi peserta didik, dan memberikan rangsangan untuk belajar. (Rudy, 2018). Menurut (Maimunah, 2016) penggunaan media pembelajaran mempunyai tujuan untuk memotivasi dan merangsang peserta didik dalam belajar, mengemukakan pendapat, dan mendorong peserta didik untuk melaksanakan praktek dengan baik dan benar.

Ada banyak jenis media pratikum tetapi media yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran kompetensi dasar menganalisis kampuh pada suatu produk adalah prototipe, karena peserta didik dapat menganalisis secara langsung, dapat memegang, dan meneliti cara pembuatannya.

Media prototipe adalah contoh benda atau sampel dari suatu produk yang berwujud secara fisik untuk membantu dalam meneliti, menganalisis, membuat, menjelaskan benda yang akan dibuat, serta dapat digunakan untuk media pembelajaran praktek yang dapat ditiru oleh peserta didik. (Chikita, 2020). Menurut (Bradley, dkk, 2017) prototipe adalah representasi/mewakili atau sampel produk yang akan dibuat.

Penggunaan media prototipe pada pelajaran teknologi menjahit biasanya dilakukan dengan cara pendidik memberikan sampel langkah-langkah membuat macam-macam membuat kampuh pada peserta didik. Hal ini dilakukan agar peserta didik dapat memahami materi yang telah disampaikan sebelumnya. Sehingga media prototipe tepat digunakan dalam pelajaran teknologi menjahit kompetensi membuat macam-macam kampuh. Berdasarkan latar belakang tersebut dan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu, peneliti tertarik untuk melakukan studi literatur dengan judul “Media Prototipe Pada Pembelajaran Teknologi Menjahit, Kompetensi Membuat Macam-Macam Kampuh Di Kelas X Tata Busana”. Sehingga rumusan masalah dalam penulisan studi literatur ini adalah (1) Bagaimana cara membuat media pembelajaran prototipe pada mata pelajaran teknologi menjahit kompetensi membuat macam-macam kampuh?, (2) Apakah media prototipe dapat di gunakan untuk pembelajaran teknologi menjahit kompetensi membuat macam-macam kampuh?.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas penulisan studi literatur yang berjudul “Media Pembelajaran Prototipe Pada Mata Pelajaran Dasar Teknologi Menjahit Kompetensi Membuat Macam-Macam Kampuh Di Kelas X Tata Busana” bertujuan untuk (1) Mengetahui cara membuat media pembelajaran prototipe pada pembelajaran teknologi menjahit kompetensi membuat macam-macam kampuh (2) Mengetahui media pembelajaran prototipe dapat digunakan untuk pembelajaran teknologi menjahit kompetensi membuat macam-macam kampuh. Di harapkan dengan adanya studi literatur ini materi pembelajaran membuat macam-macam kampuh dapat tersampaikan dengan baik pada peserta didik.

## II. PEMBAHASAN

### A. Langkah Pembuatan Media Prototipe Pada Sub Kompetensi Membuat Macam-Macam Kampuh

Langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam membuat media prototipe pada sub kompetensi membuat macam-macam kampuh hal berikut sesuai dengan pendapat (Dwijanti, 2013) yaitu :

1. Langkah pertama yang dilakukan yakni melakukan persiapan alat dan bahan untuk membuat macam-macam kampuh yaitu : Pita ukur, Penggaris, Kapur jahit, Gunting kain, Gunting benang, Gunting zig-zag, Jarum tangan, Jarum pentul, Bantalan jarum, Benang jahit, Setrika dan bantalan setrika, Seperangkat mesin jahit, Kain blaco.



Gambar 1. Pita ukuran  
(Sumber : Fitinline, 2018)



Gambar 2. Penggaris  
(Sumber : Fitinline, 2018)



Gambar 3. Kapur jahit  
(Sumber : Fitinline, 2018)



Gambar 4. Gunting kain  
(Sumber : Fitinline, 2018)



Gambar 5. Gunting benang  
(Sumber : Fitinline, 2018)



Gambar 6. Gunting zig-zag  
(Sumber : Fitinline, 2018)



Gambar 7. Jarum tangan  
(Sumber : The Sewing Book  
by Alison Smith, 2009)



Gambar 8. Jarum pentul  
(Sumber : Fitinline, 2018)



Gambar 9. Bantalan jarum  
(Sumber : The Sewing Book by Alison Smith, 2009)



Gambar 10. Benang jahit  
(Sumber : The Sewing Book by Alison Smith, 2009)



Gambar 11. Setrika  
(Sumber : Fitinline, 2018)



Gambar 12. Bantalan setrika  
(Sumber : Fitinline, 2018)



Gambar 13. Mesin jahit



Gambar 14. Kain blacu

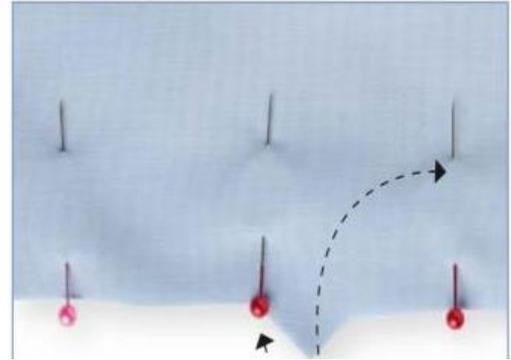
(Sumber : Fitinline, 2018)(Sumber : Duta konveksi, 2017)

## 2. Prosedur membuat macam-macam kampuh

### Kampuh Buka

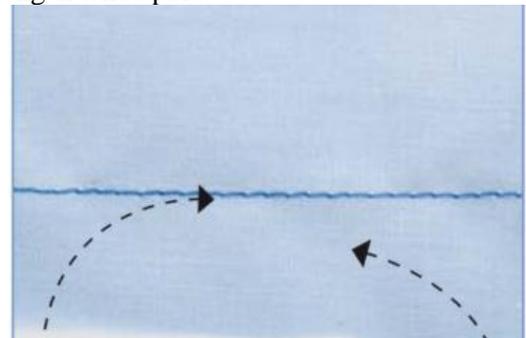
Kampuh buka melalui menyelesaikan setikan mesin

- Satukan dua lembar potongan kain yang akan dijahit, lalu jarum pentul supaya saat dijahit kain tetap menyatu dan tidak berubah.



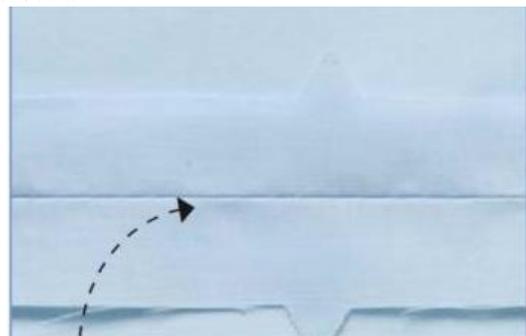
Gambar 15. Menyatukan potongan kain  
(Sumber : The Sewing Book by Alison Smith, 2009)

- Jahit kampuh sesuai tanda pola, dengan cara: merader kain sesuai tanda pola, lebar kampuh buka dari tepi kain 2 cm. Kemudian jahit kampuh sesuai dengan tanda pola.



Gambar 16. Jahit sesuai tanda pola  
(Sumber : The Sewing Book by Alison Smith, 2009)

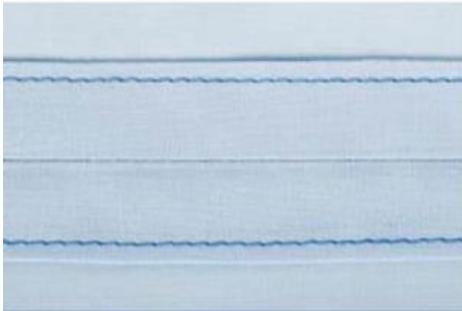
- Setelah dijahit, kampuh yang menutup dibuka dan disetrika, supaya kampuh tetap dalam keadaan terbuka.



Gambar 17. Buka kampuh dan setrika

(Sumber : The Sewing Book by Alison Smith, 2009)

- d. Lipat tepi kain selebar 3 mm, lalu setik dengan mesin jahit, lakukan hal itu sebanyak dua kali dengan lebar lipatan yang sama. Kemudian setrika supaya hasilnya bagus dan rapi. Kampuh ini sangat kuat dan cocok untuk kain katun dan kain yang halus.

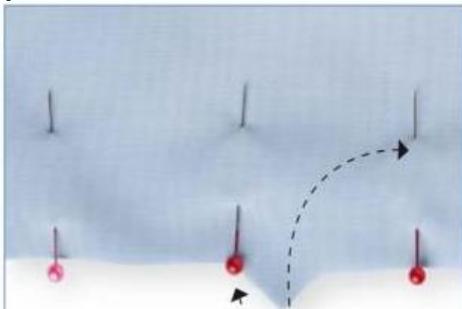


Gambar 18. Jahit stik mesin

(Sumber : The Sewing Book by Alison Smith, 2009)

Kampuh buka dengan penyelesaian diobras

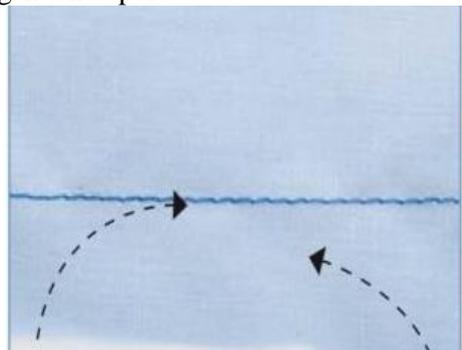
- a. Satukan dua lembar potongan kain yang akan dijahit, lalu jarum pentul supaya saat dijahit tetap menyatu dan tidak berubah.



Gambar 19. Menyatukan potongan kain

(Sumber : The Sewing Book by Alison Smith, 2009)

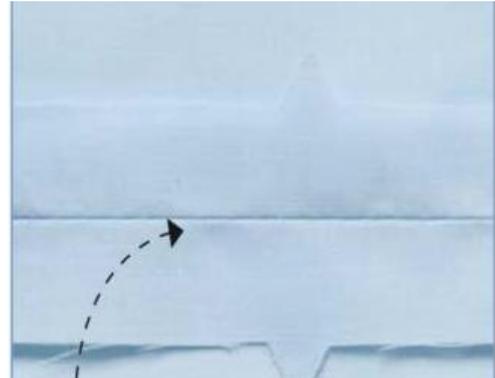
- b. Jahit kampuh sesuai tanda pola, dengan cara: merader kain sesuai tanda pola, lebar kampuh buka dari tepi kain 2 cm. Kemudian jahit kampuh sesuai dengan tanda pola.



Gambar 20. Jahit sesuai tanda pola

(Sumber : The Sewing Book by Alison Smith, 2009)

- c. Setelah dijahit, kampuh yang menutup dibuka dan disetrika, supaya kampuh tetap dalam keadaan terbuka.



Gambar 21. Buka kampuh dan setrika

(Sumber : The Sewing Book by Alison Smith, 2009)

- d. Obras tepi kain yang bertiras menggunakan mesin obras. Kampuh jenis ini cocok digunakan untuk semua jenis kain.

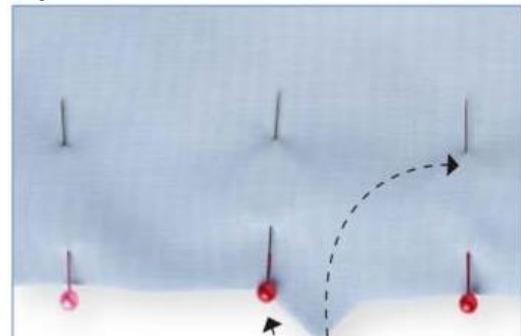


Gambar 22. Obras tepi kain

(Sumber : The Sewing Book by Alison Smith, 2009)

Kampuh buka dengan penyelesaian dirompok

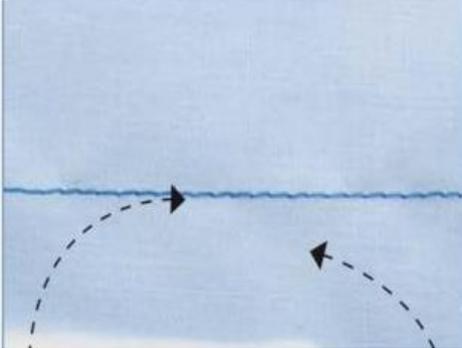
- a. Satukan dua lembar potongan kain yang akan dijahit, lalu jarum pentul supaya saat dijahit tetap menyatu dan tidak berubah.



Gambar 23. Menyatukan potongan kain

(Sumber : The Sewing Book by Alison Smith, 2009)

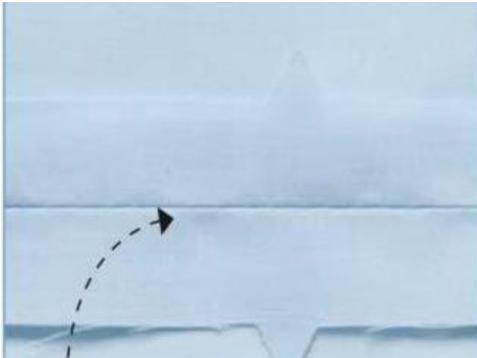
- b Jahit kampuh sesuai tanda pola, dengan cara: merader kain sesuai tanda pola, lebar kampuh buka dari tepi kain 2 cm. Kemudian jahit kampuh sesuai dengan tanda pola.



Gambar 24. Jahit sesuai tanda pola

(Sumber : The Sewing Book by Alison Smith, 2009)

- c Setelah dijahit, kampuh yang menutup dibuka dan disetrika, supaya kampuh tetap dalam keadaan terbuka.



Gambar 25. Buka kampuh dan setrika

(Sumber : The Sewing Book by Alison Smith, 2009)

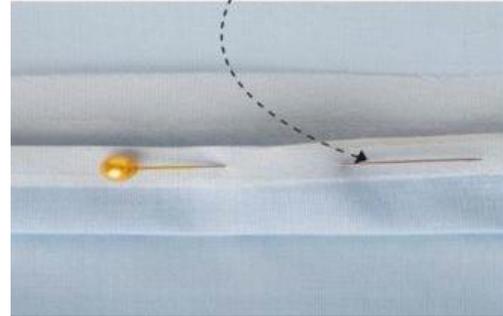
- d Jahit kain serong (lebar kain 2 cm – 3 cm) dengan tepi kain selebar 0,5 cm atau jahit selebar sepatu jahit yang ada pada mesin jahit. Atau dengan cara menjahit kain serong dengan tepi kain yang bertiras selebar 1 cm, kemudian gunting tepi kain menjadi 0,5 cm, cara ini bisa mengurangi tiras kain.



Gambar 26. Jahit kain serong

(Sumber : The Sewing Book by Alison Smith, 2009)

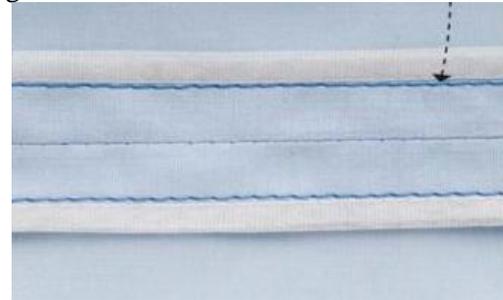
- e Lipat sisa kain sebanyak dua kali kearah bagian buruk kain, supaya rapi dan tidak bertiras. Kemudian jarum pentul supaya saat dijahit posisi kain tidak berubah.



Gambar 27. Lipat kain serong

(Sumber : The Sewing Book by Alison Smith, 2009)

- f Setelah melipat kain serong, jahit kain serong dari bagian baik kain .

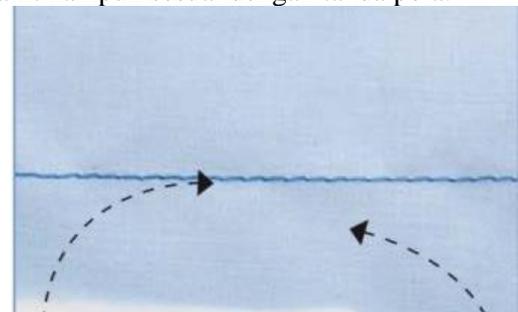


Gambar 28. Jahit kampuh

(Sumber : The Sewing Book by Alison Smith, 2009)

#### Kampuh Balik

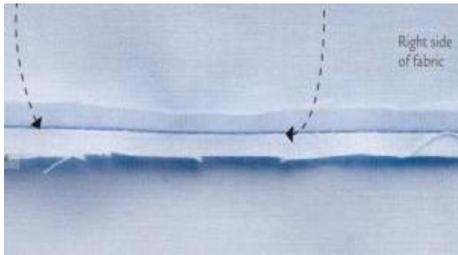
- a Jahit kampuh sesuai tanda pola pada bagian baik kain, dengan cara: merader kain sesuai tanda pola, lebar kampuh buka dari tepi kain 2 cm. Kemudian jahit kampuh sesuai dengan tanda pola.



Gambar 29. Jahit sesuai tanda pola

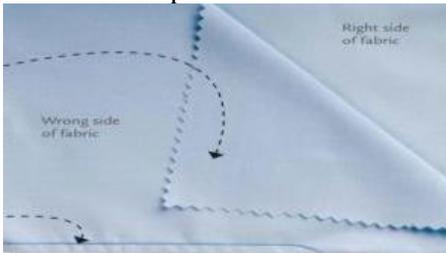
(Sumber : The Sewing Book by Alison Smith, 2009)

- b Tipiskan kampuh yang sudah dijahit menjadi 0,5 cm, lalu buka kampuh, dan press supaya hasilnya rapi.



Gambar 30. Tipiskan kampuh  
(Sumber : The Sewing Book by Alison Smith, 2009)

- c Balik kain ke bagian buruk kain dan jahit kampuh selebar 1cm dari tepi kain.



Gambar 31. Jahit kampuh pada bagian buruk kain  
(Sumber : The Sewing Book by Alison Smith, 2009)

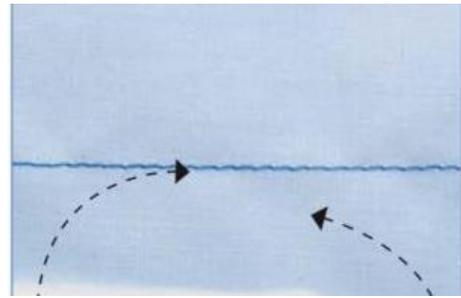
- d Press atau setrika hasil jadi kampuh supaya bagus dan rapi.



Gambar 32. Press hasil jadi  
(Sumber : The Sewing Book by Alison Smith, 2009)

#### Kampuh Pipih

- a Jahit kampuh sesuai tanda pola, dengan cara: merader kain sesuai tanda pola, lebar kampuh buka dari tepi kain 2 cm. Kemudian jahit kampuh sesuai dengan tanda pola.



Gambar 33. Jahit sesuai tanda pola  
(Sumber : The Sewing Book by Alison Smith, 2009)

- b Setelah dijahit, kampuh yang menutup dibuka dan disetrika, supaya kampuh tetap dalam keadaan terbuka.



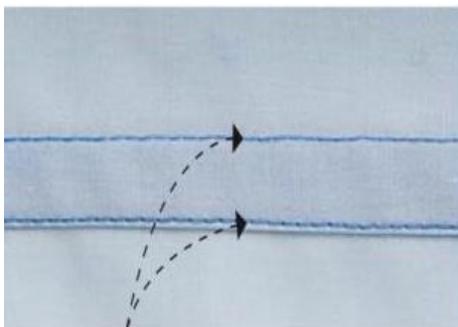
Gambar 34. Buka kampuh dan setrika  
(Sumber : The Sewing Book by Alison Smith, 2009)

- c Tipiskan salah satu sisi kampuh menjadi 0,5 cm, kemudian lipat sisi satunya dan jarum pentul tepinya.



Gambar 35. Menipiskan dan melipat  
(Sumber : The Sewing Book by Alison Smith, 2009)

- d Jahit tepi lipatan kampuh dan press hasil jadi agar kampuh menjadi lebih rapi.



Gambar 36. Jahit tepi lipatan kampuh  
(Sumber : The Sewing Book by Alison Smith, 2009)

Alison Smith (2009) juga mengatakan bahwa membuat kampuh di awali dengan

*“Pin the two pieces of fabric together, right side to right side, matching notches, Baste the two pieces of fabric together about 3/8in (1 cm) from the raw edge, removing the pins as you get to them, Using the seam guide on the machine plate to help you, put down the fabric under the machine foot, Turn the balance wheel to place the needle into the fabric, then lower the presser foot on the sewing machine, Machine the seam at 5/8 in (1.5 cm), Press the seam flat as it was stitched, then press the seam open. And finish the seams with a technique that matches the type of seam, finally the seams are pressed so that the results are neat.”*

“Satukan dua potong kain menjadi satu, dari bagian baik bertemu bagian baik dengan menggunakan jarum pentul. Jelujur dua potongan kain sekitar 3/8inci (1 cm) dari tepi kain, lepas jarum pentul. Gunakan pemandu jahitan pada pelat mesin, letakkan kain di bawah sepatu jahit. Putar roda mesin jahit agar jarum dapat menembus kain, lalu turunkan sepatu mesin jahit. Jahit kampuh 5/8inci (1,5 cm) dari tepi kain. Tekan jahitan saat menjahit, lalu tekan jahitan sampai terbuka. Dan selesaikan kampuh dengan teknik yang sesuai jenis kampuh, terakhir kampuh dipress agar hasil jadi rapi.”

Berdasarkan langkah pembuatan media prototipe macam-macam kampuh di atas dapat disimpulkan yaitu menyiapkan alat dan bahan, dan prosedur pembuatan macam-macam kampuh yang terdiri dari : menyatukan dua potongan kain, menjahit kampuh sesuai pola, membuka kampuh, press kampuh yang sudah di buka dan di selesaikan dengan teknik sesuai macam-macam kampuh.

#### B. Penggunaan Media Pembelajaran Prototipe Pada Sub Kompetensi Membuat Macam-Macam Kampuh

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran prototipe memiliki kelebihan jika di gunakan untuk pembelajaran pada sub kompetensi membuat macam-macam kampuh yaitu :

1. Materi yang di ajarkan dapat tersampaikan dengan baik
2. Siswa dapat mengamati dengan langsung contoh benda yang akan mereka praktekkan.
3. Dapat memberikan peningkatan terhadap motivasi siswa ketika melakukan proses pembelajaran.
4. Tahapan belajar mengajar dapat lebih menarik sebab siswa dapat melihat, memegang, dan meneliti secara langsung benda yang akan mereka buat, tidak hanya sekedar gambar.

Adapun keterbatasan dari prototipe adalah :

1. Media pembelajaran prototipe tidak bisa dibawa kemana-mana jika benda yang akan dibuat terlalu besar atau mudah rusak.
2. Membutuhkan banyak waktu dalam pembuatannya

Menurut (Natalia, 2020) prototipemyakni sebuah penyajian data dengan basis praktik, bukan teori. Pembuatan prototipe suatu produk ialah tahapan yang sangat penting dalam pembuatan suatu produk. Media ini sangat tepat jika di gunakan pada mata pelajaran produktif seperti membuat macam-macam kampuh karena peserta didik dapat melihat langsung produk atau benda pada materi yang di sampaikan oleh pendidik. Penelitian yang dilakukan oleh (Ika, 2015 dan Enik, 2016) menunjukkan terdapat kenaikan dari hasil belajar peserta didik dengan pemanfaatan dari media prototipe pada tahapan belajar mengajar.

Perihal tersebut ditunjang dengan hasil penelitian (Indra, Gede, dan Luh 2017 serta Erna, 2013) metode pembelajaran yang baik untuk praktek adalah memberikan contoh benda yang akan diajarkan, jadi pengembangan media pembelajaran berbasis prototipe, ialah satu di antara beberapa potensi yang bisa di gunakan siswa ketika melakukan pratikum agar siswa tidak memiliki perasaan bosan ketika memperoleh materi praktek.

Berdasarkan hal di atas menunjukkan bahwa (1) Prototipe macam-macam kampuh yang diberikan kepada siswa dibuat perlangkah supaya siswa mudah dalam menerima materi yang diberikan (2) Media prototipe dapat meningkatkan motivasi siswa ketika melakukan proses pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan siswa bisa melakukan penerimaan akan materi pembelajaran secara baik serta tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran.

### III. KESIMPULAN

Kesimpulan dari artikel media pembelajaran prototipe pada pembelajaran teknologi menjahit, sub kompetensi membuat macam-macam kampuh di kelas X tata busana sebagai berikut:

#### A. Simpulan

1. Media pembelajaran prototipe macam-macam kampuh di buat perlangkah supaya siswa mampu menerima materi yang diajarkan serta mampu mempraktekkan dengan mudah. Sehingga peserta didik tidak akan mengalami kesulitan dalam membuat busana. Pembuatan prototipe macam-macam kampuh diawali dengan menyiapkan alat dan bahan dan sesuai prosedur. Langkah selanjutnya yaitu : menyatukan dua potongan kain, menjahit kampuh sesuai pola, membuka kampuh, press kampuh yang sudah di buka, selesaikan dengan teknik obras, setik, rompok.
2. Media prototipe dapat di gunakan dalam pembelajaran membuat macam-macam kampuh, serta dapat memberikan peningkatan pada motivasi belajar siswa. Hal tersebut menyebabkan siswa dapat menerima materi pembelajaran dengan baik serta tidak bosan ketika mengikuti pembelajaran.

#### B. Saran

Saran yang sesuai dengan kesimpulan sebagai berikut : Dengan adanya media prototipe langkah membuat macam-macam kampuh akan sangat membantu dalam menyampaikan materi tetapi sebaiknya membuat prototipe macam-macam kampuh di buat dari kain yang bermotif agar peserta didik lebih semangat dalam belajar. Sehingga tercipta suasana pembelajaran yang tidak membosankan.

### DAFTAR PUSTAKA

#### Buku:

- [1] Alison Smith, *The Sewing Book*, New York, Amerika Serikat, 2009.
- [2] Dwijanti, *DasarTeknologi Menjahit II*, Jakarta, Indonesia, 2013.
- [3] Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta, Indonesia, 2012.
- [4] Rudi Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru Dan Calon Pendidik*, Jember, Indonesia, 2018.

#### Terbitan Berkala:

- [5] Departemen Pendidikan Nasional, “Sistem Pendidikan Nasional,” Undang-undang no. 20, Juli, 2003.

#### Jurnal:

- [6] Bradley, dkk. (April, 2017). Design Prototyping Methods: State Of The Art In Strategies, Technique, And Guidelines. Journals Cambridge. [Online]. 3 (13), hal. 183–3383. Tersedia: <https://www.cambridge.org/core/journals/design-science/article/design-prototyping-methods-state-of-the-art-in-strategies-techniques-and-guidelines/560B306A5E799AEE54D30E0D2C1B7063>
- [7] Chikita Rhud Vitmala. (Agustus, 2020). Penerapan Media Prototype Pembuatan Belahan Manset dan Saku Tempel Pada Kompetensi Membuat Kemeja Siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Blitar. *E-Journal*. [Online]. 9(2), hal. 40–46. Tersedia: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-busana/article/view/33551>
- [8] Fadli Rasam & Ani Interdiana Candra Sari. (Oktober, 2018). Peran Kreativitas Guru Dalam Penggunaan Media Belajar Dan Minat Belajar Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik SMK Di Jakarta Selatan. *Research and Development Journal Of Education*. [Online]. 5 (1), hal. 95–111. Tersedia: <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/RDJE/article/view/3391>
- [9] Maimunah. (April, 2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. [Online]. 5 (1), hal. 1–23. Tersedia: <http://ejournal.fiaiunisi.ac.id/index.php/al-afkar/article/view/107/103>
- [10] Erna Wili Astuti. (Oktober, 2013). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja Siswa Dalam Pembuatan Gaun Pesta Program Keahlian Tata Busana. *Fashion and Fashion Education Journal*. [Online]. 2(1), hal. 43–47. Tersedia: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ffe/article/view/2313>
- [11] Ika Purnamasari. (Mei, 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. Jurnal Pendidikan Tata Busana. [Online]. 4 (2), hal. 56–65. Tersedia: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-busana/article/view/11720>
- [12] Kadek Indra Kusuma Harta, I Gede Nurhayata, & Luh Krisnawati. (Juli, 2017). Pengembangan Prototipe Egg Boiler Sebagai Media Pembelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Untuk Materi Teknologi Tepat Guna Kelas XI Mia Sma Negeri 4 Singaraja Tahun Ajaran 2016/2017. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. [Online]. 14(2), hal. 179–182. Tersedia: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/11104/7619>
- [13] Enik Puji Lestari. (Agustus, 2016). Penerapan Model Pembelajaran Langsung Dengan Media Prototipe Pada Sub Kompetensi Menjahit Kebaya Modifikasi Siswa Kelas XI Busana Butik 1 SMK Negeri Rengel. Jurnal Pendidikan Tata Busana. [Online]. 5 (3), hal. 23–32. Tersedia: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-busana/article/view/15631>
- [14] Talizaro Tafonao. (Juli, 2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. Jurnal komunikasi pendidikan. [Online]. 2(2), hal. 103–112. Tersedia: <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/113>
- Tesis:*
- [15] Desi Astuti, “Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Kampuh Pada Mata Pelajaran Dasar Teknologi Menjahit Menggunakan Adobe Flash Untuk Siswa Kelas X SMKN 1 Pengasih,” skripsi S.Pd, Program Studi Pendidikan Teknik Busana, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia, 2015.
- [16] Aprilia Tri Ambarwati, “Penerapan Metode Pemberian Tugas Pada Kompetensi Pembuatan Macam-Macam Kampuh Siswa Kelas X Di Smk Karya Rini Yhi Kowani Yogyakarta ,” skripsi S.Pd, Program Studi Pendidikan Teknik Busana, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia, 2018.
- [17] Natalia Fajar Pratiwi, “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Desain/Prototipe Dan Kemasan Produk Barang/Jasa Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Melalui Aplikasi Google Classroom Kelas XI Tata Busana-A SMK Negeri 4 Sukoharjo,” skripsi S.Pd, Jurusan Program Pendidikan Profesi Guru, Universitas Swadaya Gunung Jati, Indonesia, 2020.