

# PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL BERBASIS *LECTORA* TERHADAP HASIL BELAJAR PERBAIKAN KERUSAKAN MESIN JAHIT SISWA KELAS X SMK NEGERI 3 KLATEN

## *THE EFFECT OF MEDIA VISUAL LECTORA BASED LEARNING ON LEARNING OUTCOMES REPAIR THE DAMAGE OF SEWING MACHINES STUDENT CLASS X AT SMK NEGERI 3 KLATEN*

Penulis 1: Dewi Uswatun Khasanah

Penulis 2: Dr. Emy Budiastuti

Universitas Negeri Yogyakarta.

[khasanahdewi@gmail.com](mailto:khasanahdewi@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran visual berbasis *Lectora*. 2) Mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran visual berbasis *Lectora*. 3) Membuktikan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran visual berbasis *Lectora* terhadap hasil belajar siswa pada kompetensi dasar perbaikan kerusakan mesin jahit kelas X di SMK Negeri 3 Klaten. Desain Penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental Design* dengan model penelitian *Nonequivalent Pretest-Posttest Control Grup Design*. Sampel penelitian adalah siswa kelas X busana sejumlah 34 siswa yang dipilih dengan *Simple Random Sampling*. Metode pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Validitas instrumen menggunakan validitas konstruk dengan menggunakan rumus korelasi product moment dari Pearson dan validitas isi meminta pendapat para ahli. Reliabilitas menggunakan pengujian Kuder-Richardson 20 (KR-20). Analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji beda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) Hasil belajar perbaikan kerusakan mesin jahit sebelum menggunakan media pada kelompok kontrol dari 17 siswa, yang termasuk katagori belum tuntas sebanyak 15 siswa (88%), sedangkan kelompok eksperimen dari 17 siswa, yang termasuk katagori belum tuntas sebanyak 16 siswa (94,11%). 2) Hasil belajar perbaikan kerusakan mesin jahit setelah menggunakan media pada kelompok kontrol dari 17 siswa, yang termasuk katagori belum tuntas sebanyak 9 siswa (53%), sedangkan eksperimen dari 17 siswa, yang tuntas sebanyak 17 siswa (100%). 3) Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran visual berbasis *Lectora* terhadap hasil belajar siswa antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media *Lectora* dengan nilai probabilitas (Sig.)  $0,00 < 0,05$

Kata Kunci: Media Pembelajaran Visual Berbasis *Lectora*, Hasil Belajar.

### Abstract

*This research aims to: 1) Determine student learning outcomes before using visual-based learning media *lectora*. 2) Determine student learning outcomes after using visual-based learning media *lectora*. 3) Prove the influence visual-based learning media use *lectora* against student learning outcomes in basic competency repair the damage of sewing machines class X in SMK Negeri 3 Klaten. The design of this research is *Quasi Eksperimental Design* model research *Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design*. The research sample was grade X fashion amounted to 34 students are selected with *Simple Random Sampling*. Data collection method using tests and documentation. The validity of the instrument using the validity of invalid constructs using the correlation of Pearson product moment, and the validity of the content by requesting the opinions of experts. Reliability testing using Kuder-Richardson 20 (KR-20). Data analysis using the test of normality, test its homogeneity, and different test. The results showed that: 1) The learning outcomes repair the damage of sewing machines before using the media on the control group of 17 students including categories not standard as many as 15 students (88%), The experimental group of 17 students, including a requirement that is not a standard as much as 16 students (94,11%). 2) The learning outcomes repair the damage of sewing machines after using media on the control group of 17 students, including categories not standard as many as 9 students (53%). The experimental group of 17 students, including a requirement that is not a standard as much as 17 students (100%). 3) There is an effect of using visual-based learning media *lectora* in student learning results between experimental group with a control group after learning using media *Lectora* with the value of the probality (Sig.)  $0,00 < 0,05$ .*

Keyword: Media Visual *Lectora* Based Learning, Learning Outcomes

## PENDAHULUAN

Menurut Dwi Siswoyo, dkk (2007:1) bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Keberhasilan suatu pendidikan dapat ditentukan oleh beberapa komponen diantaranya: guru, siswa, kurikulum, materi bahan ajar, media pembelajaran dan metode pembelajaran. Metodologi pembelajaran ada dua aspek yang paling menonjol yakni metode pembelajaran dan media pembelajaran.

Kedudukan media pembelajaran ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu fungsi utama dari media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru. Melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar-mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

Kompetensi dasar perbaikan kerusakan mesin jahit ditempuh oleh siswa kelas X pada semester genap di Jurusan Busana Butik pada mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit. Kompetensi dasar perbaikan kerusakan mesin jahit terdiri dari pelajaran teori dan praktek. Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 17 Maret 2015 di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

Negeri 3 Klaten menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit lebih banyak berpusat pada guru, dimana guru menerangkan dan siswa mendengarkan serta mencatat materi yang disampaikan. Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran berbasis handout dan papan tulis. Dilihat dari media *handout* dan papan tulis yang diberikan, belum mampu menunjang proses pembelajaran untuk memperjelas materi yang diberikan, karena gambar-gambar yang ada pada *handout* tidak berwarna dan detail-detail dalam menunjukkan komponen mesin jahit tidak jelas. Hal ini berdampak pada siswa yang menjadi kesulitan dalam memahami materi perbaikan mesin jahit. Selain itu, pembelajaran juga bersifat monoton karena media yang digunakan membosankan. Hal itu membuat interaksi antara siswa dan guru menjadi berkurang serta tidak ada diskusi di dalam pembelajaran.

Hasil evaluasi menunjukkan siswa cenderung masih kesulitan dalam mengerjakan soal teori kompetensi dasar perbaikan kerusakan mesin jahit, hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata yang masih di bawah KKM sebanyak 88,23% dan nilai ketuntasan minimal (KKM) yang di terapkan sekolah yaitu 70,02. Ketuntasan belajar sesuai dengan yang ditetapkan guru pengampu mata pelajaran perbaikan kerusakan mesin jahit yang harus dicapai 90% siswa dan siswa yang belum memenuhi nilai KKM harus mengikuti perbaikan melalui remidi. Peneliti juga melakukan wawancara terhadap siswa kelas X busana butik 2 mengenai pembelajaran tentang perbaikan kerusakan mesin jahit, peneliti mewawancarai 34 siswa dari 34 siswa kelas X busana butik 2

mengalami kesulitan menerima petunjuk guru untuk mengerjakan soal-soal kompetensi dasar perbaikan kerusakan mesin jahit tersebut.

Pemanfaatan media pembelajaran yang menarik bisa dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas belajar siswa, terdapat banyak *software* yang dapat digunakan untuk merancang suatu media pembelajaran yang menarik dalam komputer. Diantara *software* yang dapat digunakan untuk merancang media pembelajaran adalah PowerPoint, Adobe Flash, dan *Lectora*.

PowerPoint adalah salah satu *software* alat bantu *visual* dalam presentasi. PowerPoint dapat menjadi media utama penyampaian presentasi, misalnya pada presentasi produk atau iklan mini, profil perusahaan, dan presentasi *online*. Presentasi semacam ini dapat disertai dengan narasi dan ilustrasi suara, musik, atau video yang dimainkan pada saat presentasi (Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, 2011: 87). Adobe Flash merupakan salah satu *software* yang mampu mengerjakan segala hal yang berkaitan dengan multimedia. Kinerja Flash dapat dikombinasikan dengan program-program lain, Flash dapat diaplikasikan untuk pembuatan animasi, kartun, website, game, dan lain sebagainya (Galih Pranowo, 2011: 16). Sedangkan *Lectora* merupakan *authoring tool* atau alat penyusun untuk mengembangkan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh Perusahaan Trivantis. *Lectora* mampu merancang berbagai animasi dan navigasi yang dipresentasikan secara langsung kedalam komputer (Muhammad Mas'ud, 2012: 1).

Ketiga macam *software* yang sudah dijelaskan dapat digunakan untuk membuat media

pembelajaran, namun *software* PowerPoint sebenarnya digunakan untuk presentasi dan bukan untuk membuat media pembelajaran walaupun dengan segala macam cara PowerPoint dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran. Adobe Flash adalah *software* yang dibuat untuk keperluan membuat animasi, dan bukan semata untuk membuat media pembelajaran. *Lectora* adalah salah satu *software* yang sejak awal dibuat memang untuk kebutuhan *e-learning*. *Lectora* digunakan untuk mengembangkan konten digital materi ajar dan materi uji berbentuk multimedia yang mudah dan berkualitas tanpa membutuhkan keahlian desain seni dan grafis serta pemrograman yang tinggi.

Penggunaan media *Lectora* sangat cocok untuk kegiatan pembelajaran, karena media *Lectora* selain mudah digunakan juga interaktif dan berisi materi yang tidak berupa teks saja, melainkan gambar, animasi, video dan suara. Dengan demikian siswa akan lebih mudah dalam memahami materi dan membuat siswa tidak cepat bosan. Selain itu di dalam media *Lectora* juga terdapat tes yang bisa langsung dikerjakan kemudian hasilnya dapat langsung diketahui jika siswa sudah selesai mengerjakan semua soal. Bentuk tesnya pun bervariasi antara lain pilihan ganda, benar-salah, mencocokkan, uraian singkat, dan *essay*. Adanya tes dalam media *Lectora* ini akan membantu siswa dalam kegiatan evaluasi belajarnya, sehingga akan menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar jika dalam kegiatan evaluasinya tersebut hasilnya masih di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Berdasarkan penjelasan di atas, media pembelajaran berbasis *Lectora* dapat dijadikan

media pembelajaran alternatif untuk mengetahui pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran dasar teknologi menjahit di jurusan Busana Butik SMK Negeri 3 Klaten.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian eksperimen. Dalam penelitian ini terdapat perlakuan (*treatment*) yang dilakukan terhadap variabel bebas kemudian dilihat hasilnya pada variabel terikatnya. Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* dengan model penelitian *Nonequivalent Pretest-Posttest Control Grup Design*.

### Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X, Jurusan Busana Butik di SMK Negeri 3 Klaten yang beralamat di Jalan Merbabu No. 11, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah. Waktu penelitian dimulai pada tanggal 1 Maret 2016 sampai dengan 1 April 2016.

### Target/Subjek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Negeri 3 Klaten Jurusan Busana Butik yang terdiri dari tiga kelas. Populasi siswa kelas X jurusan Busana Butik SMK Negeri 3 Klaten Tahun 2016/2017 seluruhnya berjumlah 102 siswa.

Teknik yang digunakan untuk mengambil sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Simple Random Sampling* karena pengambilan anggota sample dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam

populasi (Sugiyono, 2013 : 82). Penentuan secara acak dilakukan dengan maksud agar setiap populasi mempunyai kesempatan yang sama. Teknik pengambilan sampelnya dilakukan dengan cara diundi yakni peneliti mengambil kertas kecil dan dituliskan nama-nama siswa kemudian kertas digulung dengan tanpa prasangka, kita ambil 1 gulungan kertas, sehingga nama kertas yang tertera pada gulungan kertas tersebut yang merupakan subjek sample penelitian ini. Setelah dilakukan pengundian maka terpilih sample penelitian yang berjumlah 34 siswa. Dari 34 sample siswa tersebut kemudian sample dibagi menjadi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan jumlah masing-masing kelompok adalah 17 siswa

### Prosedur

Jenis desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Pretest-Posttest Control Grup Design*. Dalam desain ini subjek penelitian terdiri dari dua kelompok, kelompok pertama sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kedua sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang akan mendapatkan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis *Lectora*, sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang mendapatkan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis *Lectora*. Sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) kedua kelompok akan diberikan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal masing-masing kelompok. Setelah perlakuan yang berbeda diberikan kepada kedua kelompok tersebut selanjutnya akan diberikan tes akhir untuk

mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan terhadap masing-masing kelompok.

**Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tes yang dilakukan sebelum dan sesudah siswa diberi perlakuan (*treatment*) serta dokumentasi.

Instrumen penelitian hasil belajar menggunakan soal-soal tes pada standar kompetensi perbaikan kerusakan mesin jahit.

**Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan statistik inferensial. Pengujian asumsi yang digunakan meliputi: uji normalitas, uji homogenitas, dan uji beda.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Data penelitian meliputi nilai *pretest* (nilai kemampuan awal) kedua kelompok, nilai *posttest* (nilai kemampuan akhir) dari kedua kelompok.

Sebelum diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen, semua kelompok diberikan tes kemampuan awal, sehingga diperoleh data nilai *pretest*. Kemampuan awal siswa sebelumnya diasumsikan tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Setelah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen, kedua kelompok diberikan tes kemampuan akhir sehingga diperoleh data nilai *posttest*. Sedangkan data perbedaan nilai tes siswa diperoleh dengan menghitung perbedaan nilai *posttest* antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen setelah mendapat perlakuan.

Berdasarkan data hasil penelitian, rata-rata nilai hasil belajar sebelum dan setelah diberikan perlakuan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Data Hasil Belajar *Pretest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Subjek	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Minimal	55,74	56,61
Maximal	70,37	70,70
Mean	61,59	62,63
Median	60,18	61,70
Rata-rata	61,59	62,63
Tidak Tuntas	16	15
Tuntas	1	2

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa nilai hasil belajar *pretest* siswa kelompok eksperimen yang termasuk kategori tuntas 1 siswa, sedangkan kategori yang tidak tuntas sebanyak 16 siswa. Nilai hasil belajar *pretest* siswa kelompok kontrol yang termasuk kategori tuntas 2 siswa, sedangkan kategori yang tidak tuntas sebanyak 15 siswa.

Tabel 2. Data Hasil Belajar *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Subjek	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Minimal	74,89	65,97
Maximal	93,37	77,86
Mean	81,08	70,27
Median	80,36	69,90
Rata-rata	81,08	70,27
Tidak tuntas	0	9
Tuntas	17	8

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa nilai hasil belajar *posttest* siswa kelompok eksperimen yang termasuk kategori tuntas sebanyak 17 siswa dan tidak ada siswa yang tidak tuntas. Nilai hasil belajar *posttest* siswa kelompok kontrol yang

termasuk kategori tuntas 8 siswa, sedangkan kategori yang tidak tuntas sebanyak 9 siswa.

### Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk melihat normal atau tidaknya data yang diperoleh dari hasil penelitian. Proses uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Kolmogorov Smirnov dengan bantuan program komputer SPSS. Hasil dari uji normalitas dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Perlakuan	Nilai Signifikansi		Kesimpulan
	Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen	
Hasil Belajar <i>Pretest</i>	0,955	0,428	Normal
Hasil Belajar <i>Postest</i>	0,886	0,880	Normal

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui varian dari beberapa populasi apakah sama atau tidak. Hasil dari uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Perlakuan	Nilai Signifikansi	Kesimpulan
Hasil Belajar <i>Pretest</i>	0,921	Varian Sama
Hasil Belajar <i>Postest</i>	0,289	Varian Sama

### Uji Beda (Uji t)

Uji beda dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara dua sampel data atau lebih. Uji beda dalam penelitian ini menggunakan

uji independent sample t test dengan bantuan program komputer SPSS. Hasil uji t dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini:

Tabel 4. Hasil Uji Beda (Uji t)

Perlakuan	Nilai Signifikansi	Kesimpulan
Hasil Belajar <i>Pretest</i>	0,441	Tidak terdapat perbedaan
Hasil Belajar <i>Postest</i>	0,000	Terdapat perbedaan

Hasil perhitungan menggunakan uji t untuk menguji hipotesis, diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan media *Lectora* terhadap pencapaian kompetensi perbaikan kerusakan mesin jahit di SMKN 3 Klaten. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian, yaitu hasil belajar *pretest* (sebelum menggunakan media *Lectora*) dengan nilai probabilitas= 0,441 dan dibandingkan dengan nilai probabilitas 0,05 maka nilai probabilitas (Sig.) 0,441 > 0,05 dengan ini dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan hasil belajar antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan.

Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media *Lectora*, perbedaan hasil belajar siswa antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen dianalisis dengan menggunakan uji beda (uji t) dengan bantuan aplikasi SPSS diperoleh hasil belajar *postest* dengan nilai probabilitas= 0,00 dan dibandingkan dengan nilai probabilitas 0,05 maka nilai probabilitas (Sig.) 0,00 < 0,05 dengan ini dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan.

Hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa ada perbedaan hasil antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang dibuktikan dengan adanya perbedaan pencapaian kompetensi belajar. Beberapa hal yang mempengaruhi perbedaan pencapaian kompetensi siswa pada pembelajaran kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yaitu meliputi kemauan dan kemampuan peserta didik yang berkaitan dengan pemahaman materi pelajaran serta keaktifan dan motivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran pada kompetensi perbaikan kerusakan mesin jahit pada kelompok kontrol beberapa siswa terlihat kurang memahami materi pembelajaran, tidak aktif serta belum termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, sehingga menyebabkan proses belajar mengajar pada sebagian siswa belum siap belajar pada saat guru mengajar.

Berbeda dengan kegiatan pembelajaran pada kelompok eksperimen dengan menggunakan media *Lectora*, hasil belajar lebih baik dibandingkan pada kelompok kontrol. Upaya pencapaian ketuntasan hasil belajar siswa pada kompetensi perbaikan kerusakan mesin jahit pada penelitian ini adalah penerapan media *Lectora* yang dirancang dapat mengatasi masalah yang terjadi sebelumnya. Media *Lectora* adalah salah satu media pembelajaran yang sangat mendukung untuk pembelajaran praktik, salah satunya kompetensi perbaikan kerusakan mesin jahit.

Media pembelajaran *Lectora* terbukti dapat menambah efektivitas dan efisiensi penyampaian informasi, menambah variasi dalam penyajian materi, menimbulkan semangat dan mencegah kebosanan siswa, serta meningkatkan motivasi.

Dengan demikian media pembelajaran *Lectora* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Terbukti bahwa ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara pembelajaran siswa yang tidak menggunakan media *Lectora* dengan pembelajaran siswa yang menggunakan media *Lectora*.

Media pembelajaran *Lectora* bukan merupakan satu faktor yang mengakibatkan hasil belajar siswa meningkat, tetapi masih banyak faktor-faktor lain yang mempengaruhi sehingga hasil belajar siswa meningkat.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dibahas sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pencapaian hasil belajar kompetensi perbaikan kerusakan mesin jahit sebelum menggunakan media pada kelompok kontrol dari 17 siswa, yang termasuk katagori belum tuntas sebanyak 15 siswa (88%), sedangkan kelompok eksperimen dari 17 siswa, yang termasuk katagori belum tuntas sebanyak 16 siswa (94,11%).
2. Pencapaian hasil belajar kompetensi perbaikan kerusakan mesin jahit setelah menggunakan media pada kelompok kontrol dari 17 siswa, yang termasuk katagori yang belum tuntas sebanyak 9 siswa (53%), sedangkan eksperimen dari 17 siswa, mengalami nilai tuntas sebanyak 17 siswa (100%).
3. Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora*

terhadap hasil belajar siswa antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media *Lectora* dengan nilai probabilitas (Sig.)  $0.00 < 0,05$ .

## Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas maka ada beberapa saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Siswa yang belum mencapai kompetensi perbaikan kerusakan mesin jahit sebaiknya belajar lebih giat, dengan cara mengulangi pelajaran dirumah yang sudah diajarkan disekolah, belajar materi pembelajaran sebelum masuk sekolah supaya tahu kebingungan yang dialami kemudian bisa ditanyakan ke pada guru dan berusaha meningkatkan hasil belajar sehingga kompetensi tercapai. Hal ini dikarenakan kompetensi perbaikan kerusakan mesin jahit merupakan dasar yang harus dipahami oleh siswa terlebih dahulu.
2. Siswa yang telah mencapai kompetensi perbaikan kerusakan mesin jahit sebaiknya mempertahankan dan meningkatkan lagi dengan cara rajin berlatih, rajin ngulang pembelajaran dirumah sehingga nilai lebih baik lagi.
3. Media pembelajaran *Lectora* mempunyai pengaruh positif dalam pencapaian kompetensi perbaikan kerusakan mesin jahit,

maka disarankan untuk guru supaya menggunakan media *Lectora* sebagai media pembelajaran praktik perbaikan kerusakan mesin jahit sehingga siswa mempunyai pengetahuan dalam memahami materi pembelajaran serta menarik perhatian siswa agar selalu termotivasi dan tidak bosan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dwi Siswoyo dkk. (2007). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Galih Pranowo. (2011). *Kreasi Animasi Interaktif dengan ActionScript 3.0 Pada Flash CS5*. Yogyakarta: Andi.
- Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Muhammad Mas'ud. (2012). *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*. Bantul: Pustaka Shonif.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukoco dkk. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan*. JPTK.Yogyakarta:FT.UNY
- Suyitno. (2016). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pengukuran Teknik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK*. JPTK. Yogyakarta:FT. UNY
- Imam Mustholiq MS,dkk. (2007). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Dasar Listrik*. JPTK. Yogyakarta:FT. UNY