

## **PENGGUNAAN KOMIK MEMILIH BAHAN BAKU BUSANA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X SMK**

Penulis 1 : Amalia Iffat

Penulis 2: Dr. Widiastuti

Pendidikan Teknik Busana, Universitas Negeri Yogyakarta

[amaliaiffat93@gmail.com](mailto:amaliaiffat93@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Meningkatkan motivasi belajar memilih bahan baku busana melalui penggunaan komik, 2) Mengetahui seberapa besar peningkatan motivasi belajar memilih bahan baku busana melalui penggunaan komik. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan Taggart dengan subyek siswa kelas X SMK Karya Rini YHI KOWANI Yogyakarta. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket. Pembuktian validitas berdasarkan *judgement expert*. Uji reliabilitas menggunakan reliabilitas antar-coder. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Penggunaan komik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. 2) Peningkatan motivasi belajar yang diperoleh melalui observasi sebesar 63,7%. Sedangkan peningkatan motivasi belajar yang diperoleh melalui angket sebesar 50%. Dengan demikian penggunaan media komik pada mata pelajaran memilih bahan baku busana dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMK Karya Rini YHI KOWANI Yogyakarta.

**Kata kunci:** komik, memilih bahan baku busana, motivasi belajar

### **ABSTRACT**

## **THE USE OF COMIC MEDIA IN SELECTING RAW CLOTHING MATERIALS TO IMPROVE STUDENT'S LEARNING MOTIVATION OF GRADE X VHS**

*This study aimed to: 1) improve the learning motivation to select raw clothing materials using comic media, and 2) find out the improvement of the learning motivation of Grade X students in learning to select raw clothing materials using comic media. This was a classroom action research using the Kemmis and McTaggart's research design. The study was conducted at SMK Karya Rini YHI KOWANI Yogyakarta involving research subjects who were 22 students. The data were collected through observations and questionnaires. The validity was assessed by expert judgment. The reliability was assessed by inter-coder reliability. The data were analyzed by descriptive statistics.*

*The results of the study were as follows. 1) The use of comic media was capable of improving students' learning motivation. 2) Their learning motivation improved to 63.7% based on the observation sheets. Meanwhile, their learning motivation based on the questionnaires improved by 50%. Therefore, it can be concluded the use of comic media in the subject of selecting raw clothing materials can improve the learning motivation of Grade X students of SMK Karya Rini YHI KOWANI Yogyakarta.*

**Keywords:** students' learning motivation, selecting raw clothing materials, comic media

## **PENDAHULUAN**

Motivasi belajar memegang peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Motivasi dapat berfungsi menimbulkan, mendasari, dan mengarahkan perbuatan belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan tampak giat berusaha dalam belajar, menanggapi materi yang sedang diajarkan, memperhatikan pelajaran dengan sungguh-sungguh, memiliki semangat dan antusias dalam belajar, tampak giat tidak mudah menyerah, giat membaca buku untuk meningkatkan prestasinya dan memecahkan masalahnya. Selain itu, siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan mudah menyerap materi pembelajaran sehingga prestasi yang bagus dapat tercapai. Motivasi dapat menentukan baik tidaknya dalam mencapai tujuan sehingga semakin besar motivasinya akan semakin besar kesuksesannya belajarnya.

Hal tersebut berbeda dengan kenyataan yang penulis temui di SMK Karya Rini YHI KOWANI. Berdasarkan pengamatan pada siswa dan guru kelas X Busana Butik di SMK Karya Rini YHI KOWANI didapati bahwa pencapaian kompetensi para siswa pada mata pelajaran memilih bahan baku busana tergolong rendah. Setelah penulis telusuri rendahnya pencapaian kompetensi ini diakibatkan dari rendahnya motivasi belajar siswa yang memberikan dampak buruk pada pencapaian kompetensi.

Rendahnya motivasi terlihat pada sikap siswa ketika pembelajaran berlangsung, yaitu: siswa tidak fokus ketika pembelajaran berlangsung, siswa bermain *handphone*, mengantuk, bercanda dengan teman yang lain, bahkan ada siswa yang melamun. Tidak hanya itu saja, ada juga sebagian siswa yang tidak mau mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru ketika pelajaran berlangsung. Padahal tugas tersebut akan memberikan pengalaman belajar dan kompetensi bagi siswa. Siswa yang kurang termotivasi untuk belajar mengakibatkan pencapaian kompetensi kurang maksimal. Terlebih lagi pada siswa yang mengalami kesulitan belajar dalam memahami materi pelajaran memilih bahan baku busana. Terkadang kesulitan belajar tersebut membuat siswa menjadi kurang tertarik dan semakin menjauhi mata pelajaran tersebut.

Selain itu, metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru sangatlah konvensional yaitu hanya ceramah satu arah sehingga membuat siswa menjadi cepat bosan dan kurang memberikan pengalaman belajar aktif bagi siswa. Selain faktor tersebut terdapat satu faktor lagi yang membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar yaitu pada media pembelajaran yang saat ini digunakan hanya menggunakan papan tulis. Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran membuat siswa

merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran.

Tidak semua siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi sehingga hal itu harus diupayakan penyelesaiannya. Berdasarkan uraian di atas menunjukkan permasalahan pembelajaran memilih bahan baku busana di SMK Karya Rini YHI KOWANI Yogyakarta terletak pada penggunaan media yang digunakan guru belum menumbuhkan motivasi belajar siswa, sehingga membuat materi tidak tersampaikan secara maksimal. Oleh karena itu, peneliti mencoba untuk memberikan solusi dengan penggunaan media pembelajaran komik memilih bahan baku busana. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif akan menambah minat siswa untuk turut aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan.

Menurut Isbandi Rukminto Adi (1994) dalam Sofyan dan Uno (2012 : 5), motivasi berasal dari kata “motif” yang berarti kekuatan dalam diri individu yang menyebabkannya bertindak atau berbuat. Menurut Sugihartono et al. (2007: 74) belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen.

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Motivasi belajar

dapat timbul karena faktor intrinsik yang berupa hasrat untuk berhasil dan dorongan kebutuhan belajar untuk mencapai cita-cita, sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Berdasarkan kajian diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah daya upaya atau kekuatan yang menjadi penggerak individu untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman sehingga menyebabkan perubahan tingkah laku.

Pembelajaran memilih bahan baku busana merupakan salah satu mata pelajaran produktif pada program keahlian busana butik. Pada penelitian ini kompetensi dasar yang diambil adalah pemeliharaan bahan tekstil dan busana. Tujuan dari pembelajaran ini adalah siswa dapat mengetahui dan menerapkan cara mengidentifikasi bahan tekstil, asal serat, dan pemeliharaan bahan tekstil. Tidak hanya mengetahui dan menerapkannya, siswa dituntut untuk dapat melakukan pengaplikasian pemeliharaan bahan tekstil dengan benar dan tepat dalam kehidupan sehari-hari.

Mc Cloud dalam Gumelar (2011 : 6) mengemukakan pengertian komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau

menghasilkan respon estetik dari pembaca. Komik memiliki beberapa kelebihan. Menurut Daryanto (2010 : 128) Komik memiliki kelebihan diantaranya dengan penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat, ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Hal tersebut juga menginspirasi komik yang isinya materi pembelajaran. sehingga dewasa ini banyak berkembang media komik yang digunakan guru sebagai media pembelajaran.

Penelitian yang relevan pada penelitian ini adalah penyusunan media komik IPA tema pemanasan global untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII SMP N 15 Yogyakarta oleh Dwi novita sari, tahun 2015. Hasil dari penelitian pengembangan tersebut membuktikan bahwa penggunaan media komik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 18,75% dari 62,50% menjadi 81,25%.

Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media komik dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. oleh karena itu, peneliti terdorong untuk meningkatkan motivasi belajar memilih bahan baku busana menggunakan media komik.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan desain Kemmis dan Taggart.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2018 di SMK Karya Rini YHI KOWANI Yogyakarta beralamatkan di komplek Gedung Mandala Bhakti Wanita Tama Jalan Laksda Adisucipto No. 86, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta..

### **Subjek Penelitian**

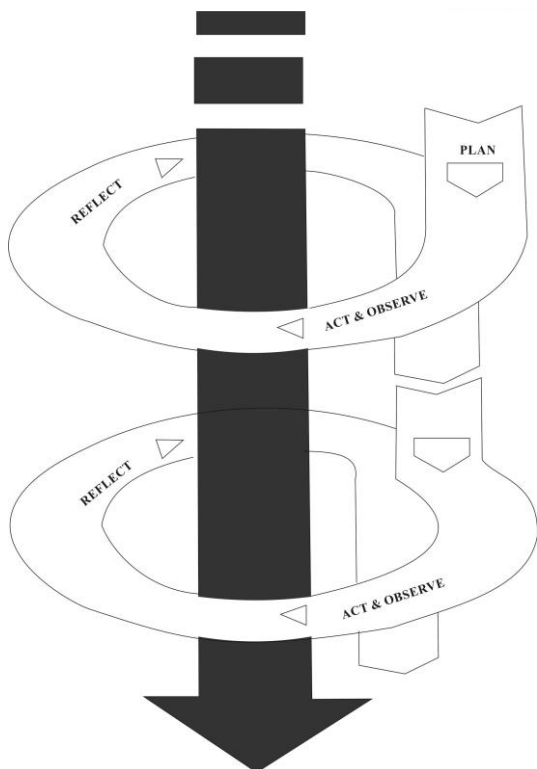
Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X Tata Busana di SMK Karya Rini YHI KOWANI Yogyakarta yang berjumlah 22 siswa.

### **Prosedur**

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan Taggart dengan siklus sebagai berikut:

1. Perencanaan, merupakan proses untuk menentukan program perbaikan/solusi permasalahan dengan penentuan ide dan gagasan peneliti.
2. Tindakan dan observasi, tindakan merupakan perlakuan yang dilaksanakan peneliti sesuai dengan perencanaan yang telah disusun peneliti. Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang berbagai kekurangan tindakan yang telah dilakukan.

3. Refleksi, merupakan kegiatan menganalisis temuan-temuan berupa masalah, hambatan, kekurangan, dan kelemahan yang ditemui selama berlangsungnya tindakan.



Gambar 1. Siklus PTK Menurut Kemmis dan Taggart

Diadaptasi dari (Mulyatiningsih, 2011 : 71)

### Indikator Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan pada penelitian tindakan kelas ini yaitu peningkatan motivasi belajar siswa dapat dikatakan berhasil apabila sebanyak  $\geq 75\%$  siswa dinyatakan motivasi belajarnya meningkat menjadi tinggi ditinjau dari lembar observasi dan angket.

### Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang diambil pada penelitian ini adalah data motivasi belajar siswa. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi dan angket yang dibuat berdasarkan teori motivasi belajar dan media pembelajaran. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi yang dilakukan oleh observer pada saat pelaksanaan tindakan. Sedangkan angket untuk mengungkap motivasi belajar diberikan kepada siswa setelah tindakan dilakukan untuk mengungkap motivasi belajar siswa

Pembuktian validitas menggunakan validitas konstruk (*construct validity*), yaitu dengan menggunakan pendapat para ahli (*judgement expert*), meliputi: ahli materi, ahli media, dan ahli evaluasi. Sedangkan reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus antar-coder untuk membuktikan kelayakan instrumen. Hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen penelitian sudah valid dan dinyatakan reliabel sehingga layak digunakan untuk mengambil data dengan presentase persetujuan *coder* adalah 100%.

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif, yaitu dengan cara mendiskripsikan data yang telah terkumpul tanpa bermaksud untuk membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### 1. Kondisi Awal Sebelum Tindakan (Prasiklus)

Pada tahap prasiklus siswa dan guru melakukan kegiatan belajar mengajar seperti biasa yang dilakukan sehari-hari. Kegiatan yang dilakukan oleh guru adalah mendikte siswa materi pelajaran pada buku pegangan kemudian siswa mencatat. Selain itu, guru juga menyuruh salah satu siswa mencatat di papan tulis dan siswa lainnya mengikuti mencatat di buku mereka masing-masing. Pada prasiklus ini guru hanya menggunakan papan tulis dan buku pegangan untuk mengajar. Pelaksanaan prasiklus adalah sebagai berikut:

##### a. Perencanaan

Perencanaan dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan yaitu motivasi belajar siswa yang rendah. lalu peneliti dan guru melakukan langkah perencanaan, yaitu: menyiapkan RPP, instrumen penelitian, media, dan memberikan pengarahan kepada observer.

##### b. Tindakan dan observasi

Pada tahap ini guru memperkenalkan kolaborator. Kemudian dilakukan kegiatan pembelajaran seperti yang biasa dilakukan. Guru melakukan metode ceramah dan menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran. Pada saat

yang bersamaan, observer melakukan pengamatan tentang motivasi belajar siswa ketika menjalani kegiatan belajar mengajar. Setelah pembelajaran selesai, siswa diberikan angket untuk menggali lebih dalam lagi data motivasi belajar siswa.

Tabel 1. Skor Prasiklus

Kategori	Observasi		Angket	
	Frek	Persen	Frek	Persen
Tinggi	3	13,60%	7	31,80%
Sedang	11	50%	10	45,50%
Rendah	8	36,40%	5	22,70%
Jumlah	22	100%	22	100%

##### c. Refleksi

Berdasarkan refleksi yang dilakukan oleh peneliti dan guru, ada beberapa kekurangan pada prasiklus yaitu:

- 1) Masih terdapat 15 siswa belum memiliki motivasi belajar tinggi dalam mempelajari materi memilih bahan baku busana karena kondisi kelas tidak kondusif.
- 2) Terdapat 12 siswa yang sering bergurau pada saat guru menjelaskan materi memilih bahan baku busana.
- 3) Terdapat 6 siswa tampak ada yang mengantuk karena proses pembelajaran membosankan.
- 4) Terdapat 10 siswa yang tidak fokus selama mengikuti pelajaran.

Berdasarkan beberapa refleksi tersebut peneliti dan guru merumuskan sebuah cara untuk mengatasi masalah yang muncul pada prasiklus yaitu siswa akan diberikan tindakan dengan penggunaan media komik memilih bahan baku busana. Penggunaan media komik pembelajaran memiliki beberapa kelebihan untuk mengatasi masalah belajar siswa sehingga motivasi belajar dapat ditingkatkan menjadi lebih tinggi. Penggunaan komik dapat memberikan suasana baru ketika pembelajaran berlangsung. Desain komik yang bergambar dan mendeskripsikan cerita dapat membuat siswa termotivasi untuk membaca dan belajar lebih dalam.

## 2. Pelaksanaan Tindakan (Siklus 1)

Pada prasiklus didapati bahwa hasil dari observasi dan angket belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu minimal 75%. Oleh karena itu, pada siklus 1 ini siswa kelas X diberikan tindakan menggunakan media komik memilih bahan baku busana dengan tahap-tahap sebagai berikut:

### a. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan meliputi: penyusunan RPP, menyiapkan instrument penelitian, menyiapkan media komik, dan memberikan pengarahan kepada observer.

### b. Tindakan Dan Observasi

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan membagikan media komik kepada siswa. Lalu guru menjelaskan petunjuk penggunaan komik dan siswa membaca komik memilih bahan baku busana. Pada tahap pemberian tindakan disertai pengamatan motivasi belajar menggunakan lembar observasi. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pada saat pembelajaran berlangsung terlihat sebagian besar siswa tampak memiliki motivasi belajar yang meningkat daripada prasiklus. Buktinya adalah siswa tampak antusias mengikuti pembelajaran menggunakan media komik. Siswa yang sebelumnya suka bergurau dengan teman tampak fokus memperhatikan materi-materi pada media komik. Siswa yang semula terlihat bosan mengikuti pelajaran terlihat mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh. Beberapa siswa sangat tertarik dengan penggunaan komik dalam pembelajaran memilih bahan baku busana.

Tabel 2. Skor Penilaian Siklus 1

Kategori	Observasi		Angket	
	Frek	Persen	Frek	Persen
Tinggi	17	77,30%	18	81,80%
Sedang	4	18,20%	4	18,20%
Rendah	1	4,5%	0	0%
Jumlah	22	100%	22	100%

Berdasarkan perolehan skor pada lembar observasi dan angket siklus 1 dapat dilihat bahwa perolehan skor telah mencapai kriteria pada indikator keberhasilan. Skor pada lembar observasi menunjukkan bahwa sebanyak 77,30% siswa telah memiliki motivasi belajar yang tinggi. Sedangkan pada skor angket menunjukkan bahwa sebanyak 81,80% siswa telah memiliki motivasi belajar yang tinggi. Angka tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media komik memilih bahan baku busana dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMK Karya Rini YHI KOWANI Yogyakarta.

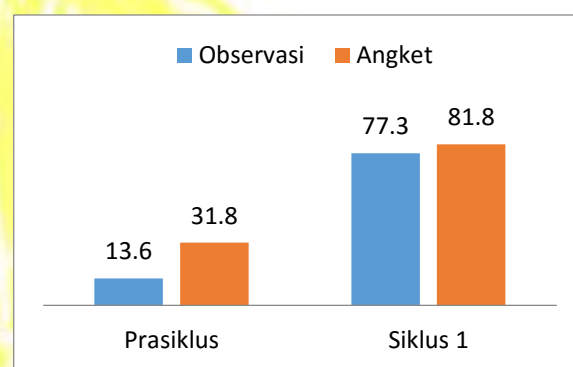
### c. Refleksi

Pada siklus 1 ini siswa terlihat lebih antusias mengikuti proses pembelajaran jika dibandingkan pada prasiklus. Siswa tampak menikmati kegiatan belajar menggunakan komik. Siswa terlihat aktif dan bersemangat belajar. Siswa juga menunjukkan perhatian yang tinggi kepada guru ketika mengajar. Siswa tampak menanggapi ketika guru menjelaskan dan memberikan pertanyaan. Siswa tampak bersungguh-sungguh belajar menggunakan komik. Setelah dilakukan diskusi antara guru dengan peneliti dapat diambil kesimpulan bahwa media komik dapat meningkatkan motivasi belajar memilih bahan baku busana. Pencapaian skor motivasi sudah melampaui kriteria indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini. Maka dari itu, siklus

penelitian tindakan kelas dihentikan pada siklus 1.

### 3. Peningkatan Motivasi Belajar Memilih Bahan Baku Busana

Pada pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini terlihat peningkatan pada prasiklus ke siklus 1. Peningkatan ini terlihat dari hasil angket dan observasi yang dilakukan pada saat pembelajaran memilih bahan baku busana menggunakan media komik.



Gambar 1. Diagram Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Media Komik

Gambar 1. menunjukkan bahwa media pembelajaran komik memilih bahan baku busana dapat meningkatkan motivasi belajar. Peningkatan motivasi belajar yang diperoleh dari observasi sebesar 63,7% dan angket sebesar 50%.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas X SMK Karya Rini YHI KOWANI Yogyakarta dapat diketahui bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran memilih bahan baku busana



dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui penggunaan media komik dapat merangsang siswa untuk belajar dibandingkan penggunaan media papan tulis yang dilakukan guru pada prasiklus. Selain itu media komik dapat menumbuhkan hasrat dan dorongan kepada siswa untuk belajar dengan sungguh-sungguh. Tampak pada pengamatan siklus I para siswa bersemangat dan antusias mengikuti pembelajaran menggunakan media komik. Media komik menarik minat siswa untuk belajar karena penyajian media komik yang berwarna dan menggambarkan kejadian nyata tentang materi pembelajaran memilih bahan baku busana. Siswa terlihat senang dengan suasana pembelajaran yang lebih santai dan menarik. Penggunaan media komik telah membawa perubahan pada motivasi belajar siswa kelas X SMK Karya Rini YHI KOWANI Yogyakarta yang semula rendah menjadi tinggi.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Marsudi (2016) yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan belajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa. Media pembelajaran dapat merangsang pikiran siswa untuk belajar karena materi pembelajaran dapat lebih mudah dipahami. perasaan untuk belajar pun

dapat dibangkitkan melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat menjangkau peserta didik dari tempat yang berbeda-beda sehingga dapat memperhatikan pelajaran melalui media yang digunakan.

Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (2011: 2) bahwa melalui penggunaan media pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Pemberian tindakan siklus I menggunakan media komik menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik belajar daripada kegiatan prasiklus yang hanya mencatat materi dari guru. Ketertarikan siswa belajar menggunakan media pembelajaran tampak pada antusias, minat belajar, inisiatif, dan fokus siswa yang meningkat. Penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh pada motivasi belajar siswa karena media pembelajaran yang digunakan dapat mengatasi keterbatasan dalam pembelajaran.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan media komik sebagai media pembelajaran memilih bahan baku busana dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X di SMK Karya Rini

YHI KOWANI. Motivasi belajar siswa kelas X pada pembelajaran memilih bahan baku busana yang semula tergolong rendah dapat meningkat.

2. Peningkatan motivasi belajar tersebut dapat dilihat melalui kenaikan persentase motivasi belajar siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Persentase peningkatan motivasi belajar siswa meningkat sebanyak 63,7% pada penilaian skor lembar observasi dari 13,60% menjadi 63,7%. Sedangkan pada penilaian skor angket peningkatannya sebesar 50% dari 31,80% menjadi 81,80%.

Penerapan media komik memilih bahan baku busana pada kelas X SMK Karya Rini YHI KOWANI terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media komik ini mampu memberikan dampak positif pada siswa sehingga baik untuk digunakan secara berkesinambungan. Karena media komik memiliki kelebihan yaitu media komik dapat membantu siswa belajar dengan baik.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas menggunakan media komik, saran yang dapat peneliti sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran memilih bahan baku busana hendaknya menggunakan media

yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

2. Penggunaan media komik pembelajaran memilih bahan baku busana dapat dijadikan referensi untuk belajar siswa sehingga siswa dapat termotivasi dengan penggunaan media yang menarik.
3. Guru hendaknya menerapkan media pembelajaran yang inovatif supaya siswa dapat memiliki semangat dalam belajar.
4. Bagi siswa, diharapkan setelah penelitian tindakan kelas ini selesai diharapkan tetap memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar memilih bahan baku busana.
5. Bagi peneliti lain, diharapkan skripsi ini dapat menjadi bahan acuan dalam melaksanakan penelitian berikutnya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit GAVA MEDIA.
- Gumelar, M.S. (2011). *Comic Making*. Kembangan-Jakarta Barat: permata Puri Media.
- Marsudi. (2016). *Penerapan Model Konstruktivistik Dengan Media File Gambar 3D Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Vol 23, No. 1.
- Sari, D.N. (2015). *Penyusunan media komik IPA tema pemanasan global untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII SMP N 15 Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

Sofyan, H. & Uno, H.B. (2012). *Teori Motivasi Dan Penerapannya Dalam Penelitian*. Yogyakarta: UNY Press.

Sudjana & Rivai. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Grafindo Algesindo.

Sugihartono et al. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press

