

## **PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER MODEL SIMULASI UNTUK PENINGKATAN KOMPETENSI MENGGAMBAR BUSANA PESTA**

Penulis 1 : Aulia Tri Sakti  
Penulis 2 : Sri Widarwati, M.Pd.  
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta  
Email : [auliatriasaki22@gmail.com](mailto:auliatriasaki22@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Melaksanakan pembelajaran berbasis komputer model simulasi pada kompetensi menggambar busana pesta. 2) Meningkatkan kompetensi belajar menggambar busana pesta menggunakan pembelajaran berbasis komputer model simulasi. Metode penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan McTaggart dengan prosedur; perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian sejumlah 32 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, tes tertulis, dan tes unjuk kerja. Validitas instrumen menggunakan validitas isi dan layak. Uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan hasil 0.780 interpretasi kuat. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam dua siklus dengan langkah kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Peningkatan kompetensi menggambar busana pesta pada tahap pra siklus 7 siswa dinyatakan kompeten. Pada siklus I meningkat 24 siswa dan pada siklus II menjadi 32 siswa. Hal ini membuktikan pembelajaran berbasis komputer model simulasi dapat meningkatkan kompetensi menggambar busana pesta siswa kelas XI SMK Negeri 2 Sewon.

Kata Kunci: Pembelajaran berbasis komputer model simulasi, menggambar busana pesta

## **IMPLEMENTATION SIMULATION MODEL COMPUTER BASED LEARNING TO INCREASE PARTY DRESS FASHION DESIGN COMPETENCE**

### **Abstract**

*This study aims to: 1) Implementation of drawing party dress learning through to simulation model computer based learning. 2) Increasing competence of drawing party dress by applying simulation model computer based learning. This was a Classroom Action Research (CAR) study developed by Kemmis and McTaggart with stage of planning, action, observation, and reflection. The research subjects who were 32 students. Methods of data collection using observation sheet, essay tests, and performance tests. The validity was assessed in terms of the content validity stated that the instruments were appropriate to be used in the study. The reliability was assessed by Cronbach's Alpha formula yielding a coefficient of 0.780 indicating high reliability. The data were analyzed using descriptive analysis techniques. The learning was carried out in two cycles with the stages of preliminary activities, main activities, and closing activities. The raising of competency in party dress drawing in the pre-cycle stage was 7 students declared competent. In cycle I it improved to 24 students and in cycle II it improved to 32 students. These showed that the application of simulation model computer based learning can improve the attainment of the competency in the learning of party dress design drawing of Grade XI students of SMK Negeri 2 Sewon.*

*Keywords: Computer based learning simulation models, party dress design*

## PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan sebuah lembaga yang memiliki program untuk mempersiapkan serta mengasah keterampilan peserta didik yang dapat digunakan untuk memasuki suatu bidang pekerjaan. Siswa yang lulus dari SMK diharapkan agar menguasai kompetensi yang didapatkan dari pembelajaran di sekolah dan sesuai dengan tuntutan dan kondisi yang akan dihadapi di dunia industri. SMK Negeri 2 Sewon adalah lembaga pendidikan resmi yang memiliki 4 program studi keahlian, salah satunya Busana Butik. Pada program studi keahlian Busana Butik, terdapat mata pelajaran menggambar busana yang di dalamnya memuat materi penyelesaian pembuatan gambar busana yang wajib dikuasai oleh peserta didik baik dalam teori maupun praktik. Kompetensi pada materi ini meliputi pengenalan alat dan bahan menggambar sampai dengan teknik pewarnaan gambarnya.

Berdasarkan wawancara dengan guru, diketahui bahwa pencapaian kompetensi belajar siswa kelas XI Busana Butik SMK Negeri 2 Sewon pada mata pelajaran menggambar busana masih rendah. Khususnya pada kompetensi penyelesaian pembuatan gambar busana. Dari data yang didapatkan, menyatakan 78,1% atau sebanyak 25 siswa dari 32 jumlah siswa masih dalam kategori belum kompeten, sehingga mengharuskan siswa untuk melakukan perbaikan nilai. Rendahnya pencapaian kompetensi siswa disebabkan oleh berbagai masalah yang terjadi selama pembelajaran. Dari hasil pengamatan, di awal pembelajaran beberapa murid masih belum menunjukkan kesiapan belajar dan kondisi kelas kurang kondusif. Penyampaian materi penyelesaian pembuatan gambar busana dilakukan dengan ceramah serta menunjukkan beberapa hasil gambar. Kurangnya ketersediaan buku sebagai perangkat pembelajaran juga dapat mempengaruhi proses belajar mengajar.

Guru masih menemukan siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Kesulitan juga dihadapi siswa saat praktik menggambar busana. Sebagian siswa terlihat ke sana-kemari karena kurang mempersiapkan bahan dan alat yang akan digunakan untuk menggambar busana sehingga harus meminjam ke teman yang lainnya. Pada saat pembuatan sketsa gambar busana, terlihat siswa yang ragu-ragu menciptakan desain sampai harus berulang kali menghapus serta menggambar ulang sketsa desain busana. Prosedur teknik pewarnaan gambar busana pesta masih belum dilakukan dengan urutan yang tepat. Gambar busana yang dihasilkan siswa juga kurang maksimal, banyak detail bagian busana yang kurang jelas. Kebersihan kertas kerja pun kurang terjaga terlihat dari banyaknya sisa penghapus yang menempel bahkan ada kertas kerja yang lusuh. Selain kesulitan dalam memahami materi, siswa juga cenderung pasif selama kegiatan belajar berlangsung. Hanya terlihat sedikit siswa yang aktif bertanya, selebihnya hanya diam karena malu mengajukan pertanyaan kepada guru. Para siswa juga kurang antusias mengemukakan pendapatnya, baru

berani ketika ditunjuk oleh guru. Ada pula siswa yang asik bergurau dengan teman sebangku tanpa memperhatikan materi pelajaran yang dijelaskan guru.

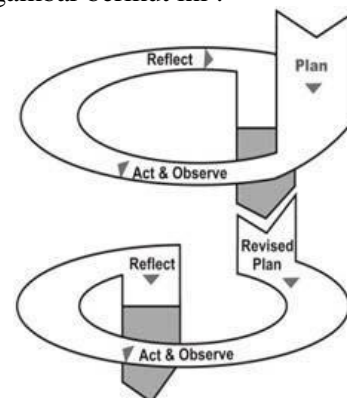
Pencapaian kompetensi siswa kelas XI SMK Negeri 2 Sewon dalam ranah afektif, kognitif, dan juga psikomotor memang masih rendah. Oleh karena itu, perlu adanya model pembelajaran yang lebih inovatif dan mampu meningkatkan kompetensi belajar peserta didik. Terlebih pada kompetensi pembuatan gambar busana pesta dengan penyelesaian teknik basah dimana memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi. Siswa dituntut untuk menguasai kompetensi afektif berupa kesiapan siswa dalam mengikuti pelajaran, kognitif berupa pemahaman materi pembuatan gambar busana pesta dengan penyelesaian teknik basah, dan psikomotor yakni siswa harus dapat membuat gambar busana pesta dengan penyelesaian teknik basah sesuai dengan prosedur yang tepat.

Pembelajaran berbasis komputer model simulasi dapat diterapkan dalam mata pelajaran menggambar busana ini, terlebih pada materi pembuatan gambar busana bahan berkilau dengan penyelesaian teknik basah. Menurut Rusman (2012: 231) Pembelajaran berbasis komputer model simulasi adalah suatu strategi pembelajaran dengan tujuan memberi pengalaman belajar yang lebih nyata kepada peserta didik melalui beberapa tiruan ke dalam suatu bentuk pengalaman nyata. Materi pelajaran dalam model simulasi ini dikemas ke dalam bagian-bagian berbentuk simulasi pembelajaran berupa video atau animasi atau yang disajikan dalam konten yang menarik. Dipadukan dalam beberapa unsur seperti teks, gambar, dan audio yang memiliki keserasian dan keharmonisan. Dengan diterapkannya pembelajara berbasis komputer model simulasi, diharapkan siswa mampu menguasai pemahaman materi pelajaran yang disajikan dengan cara yang lebih menarik sehingga kompetensi belajar siswa dapat meningkat.

## METODE

### Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan MC Taggart. Tahapan mengenai desain penelitian dapat dilihat melalui gambar berikut ini :



Gambar 1. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis & Mc Taggart (Kasbolah, 1998: 124)

Proses penelitian direncanakan ke dalam dua siklus. Setiap siklus yang terdapat pada penelitian ini terdiri dari satu kali pertemuan dimana masing-masing pertemuan yakni tiga jam pelajaran. Tahapan-tahapan pada setiap siklus adalah sebagai berikut : (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Tindakan dan Pengamatan, serta (4) Refleksi.

### Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2018 dan bertempat di SMK Negeri 2 Sewon dengan alamat di Jl. Parangtritis, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

### Subyek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Busana Butik SMK Negeri 2 Sewon tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 32 siswa.

### Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, tes tertulis, dan tes unjuk kerja. Untuk instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi, lembar penilaian tes tertulis, dan lembar penilaian unjuk kerja.

### Validitas dan Reliabilitas

Validitas instrumen menggunakan validitas isi yang dikonsultasikan pada pembimbing dan guru serta meminta pertimbangan dua ahli yaitu Bapak Afif Ghurub Bestari, M.Pd dan Ibu Rani Komara, S.Pd untuk diperiksa dan dievaluasi. Seluruh instrumen pada penelitian ini sudah valid dan layak untuk digunakan dalam pengambilan data.

Reliabilitas instrumen dianalisis menggunakan rumus *Alpha Cronbach* yang dari Sugiyono (2010: 365) sebagai berikut:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right\}$$

Keterangan:

- $r_i$  = reliabilitas
- $k$  = mean kuadrat antara subyek
- $\sum S_i^2$  = mean kuadrat kesalahan
- $S_t^2$  = total variansi

Hasil uji coba reliabilitas instrumen menggunakan *SPSS 16* diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0.780 yang termasuk dalam interpretasi kuat, yang artinya instrumen memenuhi syarat dan dapat digunakan dalam pengambilan data karena sudah terbukti reliabilitasnya

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yang bertujuan untuk menganalisis data dengan cara memberikan deskripsi atau gambaran data kompetensi belajar menggambar busana pesta teknik basah dalam bentuk nilai atau angka. Analisis data kompetensi ini berasal dari nilai masing-masing siswa dengan bobot afektif 10%,

kognitif 30%, dan psikomotor sebesar 60%. Selanjutnya dicari *Mean* (M), *Median* (Me), dan *Modus* (Mo). Interpretasi penilaian kompetensi menggambar busana didasarkan oleh interpretasi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) SMK N 2 Sewon yaitu 76. Target yang ingin dicapai dalam penelitian ini apabila kompetensi siswa dalam pembelajaran menggambar busana pesta menggunakan penerapan pembelajaran berbasis komputer model simulasi mencapai kategori tuntas 80% dari jumlah siswa. Dengan kata lain sebanyak 26 siswa mencapai standar yang sudah ditetapkan sekolah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### 1. Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Komputer Model Simulasi

##### a. Pra Siklus

Pelaksanaan pada tahap pra siklus diketahui melalui observasi serta wawancara dengan guru mata pelajaran menggambar busana, terutama pada kompetensi menggambar busana pesta dan segala permasalahan dalam kegiatan pembelajaran yang dihadapi oleh peserta didik. Tahap pra siklus ini dilakukan dengan empat prosedur yaitu perencanaan, pelaksanaan, tindakan dan pengamatan, serta refleksi yang dipakai sebagai gambaran awal. Dari hasil observasi pra siklus, kegiatan pembelajaran di kelas XI Busana Butik SMK Negeri 2 Sewon masih belum dilaksanakan dengan optimal. Siswa kurang aktif dan cenderung pasif sebab kegiatan pembelajaran yang berlangsung masih bersifat searah. Diperlukan suatu upaya untuk menyusun pembelajaran yang lebih menarik, lebih mudah dipahami, serta tidak membosankan sehingga siswa akan menjadi lebih aktif. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, model pembelajaran yang akan dipakai harus disesuaikan dengan kondisi kelas dan juga siswa. Dengan begitu, materi pelajaran juga akan tersampaikan dengan lebih maksimal. Guna mengatasinya permasalahan yang terdapat pada tahap pra siklus ini, peneliti bersama dengan guru setuju untuk melakukan perbaikan dengan menerapkan model pembelajaran yaitu pembelajaran berbasis komputer model simulasi. Pembelajaran berbasis komputer model simulasi merupakan suatu strategi pembelajaran dengan tujuan memberi pengalaman belajar yang lebih nyata yang disampaikan kepada peserta didik melalui beberapa tiruan ke dalam suatu bentuk pengalaman nyata. Pada model simulasi ini, materi pelajarannya dikemas dalam bentuk video dengan perpaduan berbagai unsur mulai dari teks, gambar, audio, musik, serta warna yang selaras dan juga harmonis. Hal tersebut dapat menjadikan siswa lebih tertarik dan tidak mudah merasa bosan. Siswa akan menjadi lebih fokus untuk memahami serta menguasai materi yang disampaikan dimana pada akhirnya bisa menghasilkan dampak positif terhadap kompetensi belajar siswa. Melalui penerapan pembelajaran berbasis komputer model simulasi, diharapkan mampu meningkatkan kompetensi

menggambar busana pesta pada siswa kelas XI SMK Negeri 2 Sewon.

b. Siklus I

Berdasarkan hasil refleksi pada tahap pra siklus menunjukkan bahwa perlu adanya perbaikan model pembelajaran pada mata pelajaran menggambar busana pesta guna meningkatkan kompetensi belajar peserta didik. Demi tercapainya tujuan pembelajaran pada siklus I, peneliti melakukan kolaborasi dengan guru selama proses belajar mengajar. Penelitian pada siklus pertama ini dilakukan dalam satu kali pertemuan selama 3x 45 menit dan dilaksanakan pada tanggal 11 Januari 2018. Prosedur yang dilakukan pada siklus I akan diuraikan sebagai berikut :

1) Perencanaan Siklus I

Perencanaan pada siklus I yakni dengan menyiapkan pembelajaran berbasis komputer model simulasi yang akan diterapkan dalam mata pelajaran menggambar busana pesta. Perencanaan disusun berdasarkan pada permasalahan-permasalahan yang sudah diidentifikasi untuk selanjutnya dilakukan perancangan tindakan perbaikan. Berikut tahapan perencanaan pada siklus I dalam penelitian ini.

- a) Merancang tindakan perbaikan untuk masalah-masalah yang telah ditemukan pada siklus sebelumnya.
- b) Merencanakan langkah-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis komputer model simulasi.
- c) Menyiapkan pembelajaran berbasis komputer model simulasi.
- d) Melakukan penyusunan rancangan kegiatan pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi pembuatan gambar busana pesta bahan berkilau satin dengan penyelesaian teknik basah.
- e) Merancang instrumen pembelajaran berupa lembar observasi, lembar penilaian tes tertulis, serta lembar penilaian unjuk kerja yang akan digunakan sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran dan penilaian kompetensi belajar kognitif, afektif, dan psikomotor.

2) Pelaksanaan Siklus I

a) Kegiatan Pendahuluan

Guru datang tepat waktu dan mengawali kegiatan pembelajaran dengan salam dan berdoa. Guru memeriksa kehadiran siswa dan semua siswa hadir dalam kelas. Kondisi kelas masih kondusif dengan pencahayaan ruangan yang cukup memadai. Guru menyampaikan materi pembelajaran serta tujuan pembelajaran hari ini. Materi yang akan dipelajari dan dipraktikkan hari ini adalah pembuatan gambar busana pesta bahan berkilau satin dengan penyelesaian teknik basah.

Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran yang dibutuhkan.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dibagi menjadi 3 tahap:

(1) Tahap Eksplorasi; Guru menayangkan simulasi menggambar busana pesta teknik basah, guru meminta siswa untuk mengamati simulasi pembuatan gambar busana pesta bahan berkilau dengan penyelesaian teknik basah, siswa bertanya tentang prosedur pembuatan gambar busana pesta bahan berkilau dengan penyelesaian teknik basah. (2) Tahap Elaborasi; Guru memberi tugas pada masing-masing siswa untuk membuat gambar busana pesta bahan berkilau satin dengan penyelesaian teknik basah sesuai dengan simulasi yang sudah ditayangkan, siswa menyiapkan alat dan bahan untuk pembuatan gambar busana pesta bahan berkilau satin dengan penyelesaian teknik basah, siswa membuat sketsa gambar busana pesta sesuai langkah-langkah pada simulasi yang sudah ditayangkan, siswa menyelesaikan pewarnaan gambar busana pesta bahan berkilau satin dengan penyelesaian teknik basah sesuai langkah-langkah pada simulasi yang sudah ditayangkan, guru memantau kegiatan siswa dalam menggambar busana pesta. (3) Tahap Konfirmasi; Siswa mengadakan presentasi hasil gambar busana, guru mengevaluasi hasil gambar dan memberikan umpan balik serta peneraan pada siswa

c) Kegiatan Penutup

Guru mengadakan tes tertulis pada siklus I. Guru membuat kesimpulan secara singkat mengenai materi yang sudah dipelajari. Siswa mengumpulkan hasil tugas gambar busana yang sudah diselesaikan. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.

3) Tindakan dan Pengamatan Siklus I

Pengamatan dilakukan pada siklus pertama guna mengetahui segala bentuk kegiatan serta tingkah laku dari peserta didik selama mengikuti pembelajaran berbasis komputer model simulasi pada mata pelajaran menggambar busana pesta. Pada saat pengamatan, observer mencatat dalam lembar observasi untuk mendokumentasikan dan mencatat semua kegiatan yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan pada tahap siklus I, menunjukkan bahwa prosedur pembelajaran sudah terlaksana sesuai dengan rencana pembelajaran berbasis komputer model simulasi pada mata pelajaran menggambar busana. Pada pelaksanaan pembelajaran berbasis komputer model simulasi, Sebagian siswa masih belum terbiasa dengan pembelajaran tersebut. Namun demikian,

siswa tampak antusias dan tertarik dengan model pembelajaran ini. Beberapa siswa juga tampak mulai aktif dalam bertanya kepada guru tentang prosedur pembuatan gambar busana pesta bahan berkilau satin dengan penyelesaian teknik basah. Pertanyaan yang diajukan seputar sketsa dan proses pewarnaan, kemudian terjadilah komunikasi dua arah antara siswa dan guru. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang tampak malu untuk mengajukan pertanyaan atau mengemukakan pendapatnya terkait materi yang sedang dipelajari. Berkaitan dengan kesiapan peserta didik dalam membawa alat dan bahan menggambar busana pesta, menunjukkan bahwa sebagian siswa sudah membawa alat dan bahan masing-masing. Namun masih ada siswa yang meminjam milik siswa lain karena alasan tidak punya atau ketinggalan di rumah. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa saat siswa diminta menggambar busana pesta, masih ada yang mengalami kesulitan dalam menentukan desain busana yang harus dibuat. Beberapa siswa juga terlihat masih ragu dalam melakukan pewarnaan karena takut “belobor” atau tercoret. Meskipun demikian, tampak beberapa siswa sudah terlihat percaya diri dalam menggambar dan membubuhkan cat di atas desain gambarnya. Dalam ketepatan waktu, hampir semua siswa sudah tepat waktu dalam mengumpulkan hasil gambar busana pesta.

4) Refleksi Siklus I

Pada tahap refleksi siklus I, peneliti melakukan kolaborasi dengan guru untuk menganalisis serta memaknai hasil dari tindakan siklus I yang sudah terlaksana. Proses pembelajaran berbasis komputer model simulasi pada mata pelajaran menggambar busana pesta pada siklus I dapat meningkatkan kompetensi belajar. Namun masih ditemui beberapa kendala dan belum sesuai dengan kriteria keberhasilan tindakan. Atas dasar refleksi dari tindakan siklus I, maka peneliti dan guru setuju untuk memperbaiki kembali kekurangan-kekurangan yang masih terdapat pada tindakan siklus I dengan cara memberikan pembelajaran pada siklus selanjutnya yakni siklus II. Pembelajaran yang dilakukan pada tindakan siklus II bermaksud agar tujuan yang ingin kompetensi belajar menggambar busana pesta dapat mencapai target yang diinginkan, yakni minimal nilai rata-rata minimal sebesar 80,00. Rencana perbaikan yang dilakukan pada siklus II yaitu guru akan lebih memberikan motivasi pada siswa, terlebih yang mengalami kesulitan agar tidak malu untuk mengemukakan pendapat serta mengajukan beberapa pertanyaan akan materi yang belum jelas. Guru juga akan menambah referensi materi dan gambar busana pesta. Disamping itu, guru juga akan melakukan komunikasi personal dan memantau secara intens peserta didik yang

masih mengalami kesulitan selama kegiatan pembelajaran..

c. Siklus II

Penelitian yang dilakukan pada siklus kedua ini terdiri dari satu kali pertemuan dengan durasi 3x 45 menit dan dilaksanakan pada tanggal 18 Januari 2018. Prosedur pada tindakan siklus II masih sama seperti siklus sebelumnya yaitu perencanaan, pelaksanaan, tindakan dan pengamatan, serta refleksi. Peneliti juga melakukan kolaborasi dengan guru demi mencapai tujuan belajar serta meningkatkan keberhasilan dengan cara lebih memotivasi siswa agar tidak malu bertanya perihal materi yang belum jelas. Siswa juga akan didorong keaktifannya selama kegiatan belajar agar mampu dan berani mengemukakan pendapat dan gagasan baru dari materi yang sudah dipelajari. Guru juga akan menambah referensi materi dan gambar busana pesta pada video yang ditayangkan, melakukan komunikasi personal dan memantau secara intens kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Berikut prosedur yang dilakukan pada siklus II :

1) Perencanaan Siklus II

Peneliti bersama guru kolaborator merencanakan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada siklus II berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya. Tindakan siklus ini dirancang dan direncanakan berdasarkan pada masalah dan juga kekurangan yang ditemukan pada tindakan siklus pertama agar bisa dilakukan perbaikan pada tindakan siklus II. Berikut tahapan perencanaan pada siklus II dalam penelitian ini:

- a) Mencari solusi kekurangan atau kendala yang ditemui dalam siklus I.
- b) Merencanakan langkah-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis komputer model simulasi.
- c) Menyiapkan pembelajaran berbasis komputer model simulasi.
- d) Melakukan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi pembuatan desain busana pesta dengan penyelesaian tekstur bahan sutera.
- e) Merancang instrumen pembelajaran berupa lembar observasi, lembar penilaian tes tertulis, serta lembar penilaian unjuk kerja.

2) Pelaksanaan Siklus II

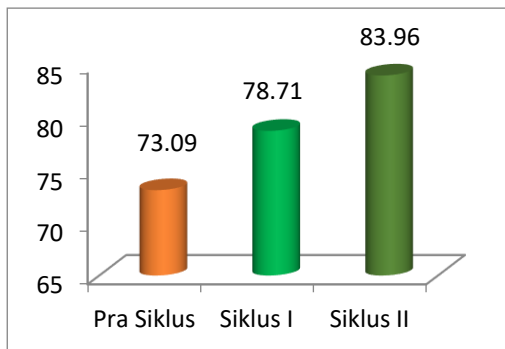
a) Kegiatan Pendahuluan  
Guru datang tepat waktu dan mengawali kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa. Guru memeriksa kehadiran siswa dan semua siswa hadir dalam kelas. Kondisi kelas masih kondusif dengan pencahayaan ruangan yang cukup memadai. Guru menyampaikan materi serta tujuan pembelajaran. Materi yang akan dipelajari dan dipraktikkan hari ini adalah pembuatan gambar busana pesta bahan berkilau

- sutera menggunakan penyelesaian teknik basah. Guru menyiapkan perangkat pembelajara yang dibutuhkan.
- b) Kegiatan Inti  
Kegiatan inti dibagi menjadi 3 tahap:  
(1) Tahap Eksplorasi; Guru menayangkan simulasi menggambar busana pesta teknik basah, guru meminta siswa untuk mengamati simulasi menggambar busana pesta teknik basah, siswa bertanya tentang prosedur menggambar busana pesta teknik basah. (2) Tahap Elaborasi; Guru memberi tugas pada masing-masing siswa untuk membuat gambar busana pesta bahan berkilau sutera dengan penyelesaian teknik basah sesuai simulasi yang sudah ditayangkan, siswa menyiapkan alat dan bahan untuk pembuatan gambar busana pesta bahan berkilau satin dengan penyelesaian teknik basah, siswa membuat sketsa gambar busana pesta sesuai langkah-langkah pada simulasi yang sudah ditayangkan, siswa menyelesaikan pewarnaan gambar busana pesta bahan berkilau satin dengan penyelesaian teknik basah sesuai langkah-langkah pada simulasi yang sudah ditayangkan, guru memantau kegiatan siswa dalam menggambar busana pesta dengan cara berkeliling dan membantu siswa mengalami kesulitan secara langsung. (3) Tahap Konfirmasi; Siswa mengadakan presentasi hasil gambar busana, guru mengevaluasi hasil gambar siswa
- c) Kegiatan Penutup  
Guru memberi kesempatan peserta didik untuk menanyakan materi yang belum jelas. Guru mengadakan tes tertulis pada siklus II. Guru menyampaikan kesimpulan secara singkat terkait materi yang sudah dipelajari. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.
- 3) Tindakan dan Pengamatan Siklus II  
Observasi pada siklus II dilaksanakan dengan cara mengamati setiap aktivitas yang dilakukan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil lembar observasi diketahui bahwa keterlaksanaan pembelajaran berbasis komputer model simulasi pada mata pelajaran menggambar busana pesta pada siklus II ini sudah terlaksana sesuai dengan baik. Pelaksanaan pembelajaran berbasis komputer model simulasi pada siklus II ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan diantaranya: siswa sudah menyiapkan alat dan bahan untuk menggambar busana pesta di atas meja masing-masing, sehingga sudah tidak ada lagi yang meminjam atau beralasan tidak membawa. Pada siklus II siswa tampak lebih fokus dalam mengamati simulasi pembelajaran yang ada di depan kelas. Hal ini dimungkinkan karena ada tambahan referensi materi dan gambar busana pesta pada video simulasi yang ditayangkan, sehingga lebih menarik dan dapat memberikan inspirasi pada siswa dalam membuat desain busana pesta. Interaksi yang terjadi antara siswa dan guru peneliti juga semakin baik. Komunikasi antara keduanya juga terjalin baik, sebagian besar siswa sudah tak malu lagi untuk bertanya maupun berpendapat terkait materi pelajaran. Jika peneliti mengajukan pertanyaan, siswa langsung aktif menjawab bahkan terkadang malah berbalik mengajukan pertanyaan kepada guru peneliti. Pada siklus II, seluruh siswa juga sudah tepat waktu dalam mengumpulkan hasil gambar.
- 4) Refleksi Siklus II  
Peneliti dan guru kolaborator melakukan evaluasi refleksi terhadap tindakan siklus II setelah pembelajaran dan tes kompetensi belajar selesai dilaksanakan. Berdasarkan hasil evaluasi, diketahui bahwa pembelajaran berbasis komputer model simulasi pada mata pelajaran menggambar busana pesta menunjukkan peningkatan aktivitas siswa selama mengikuti jalannya kegiatan belajar mengajar. Kegiatan pembelajaran mampu terlaksana dengan lebih optimal dan kondusif. Pada siklus II ini, respon yang didapatkan dari peserta didik dalam kegiatan awal menjadi lebih baik jika dibandingkan dengan siklus I. Pada kegiatan inti pun siswa terlihat lebih semangat, tertarik, serta antusias dalam mengikuti pembelajaran berbasis komputer model simulasi. Siswa mulai terbiasa dan mulai dapat menyesuaikan diri dengan pembelajaran berbasis komputer model simulasi. Siswa juga mulai dapat menentukan desain busana pesta yang harus dibuat karena adanya tambahan referensi materi dan gambar dalam video simulasi yang ditayangkan. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif di dalam kelas, kini sudah mulai terlihat lebih aktif dan berani untuk bertanya serta mengemukakan pendapat mengenai materi yang diajarkan. Seluruh siswa juga sudah siap membawa alat dan bahan dalam menggambar busana pesta. Perbaikan yang dilakukan pada tindakan melalui pembelajaran berbasis komputer model simulasi mulai dari siklus I sampai dengan siklus II mampu memberikan peningkatan pada kompetensi belajar menggambar busana pesta kelas XI SMK Negeri 2 Sewon.

## **2. Peningkatan Kompetensi Menggambar Busana Pesta**

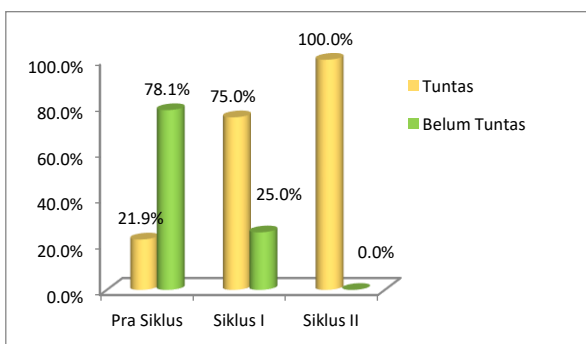
Pembelajaran berbasis komputer model simulasi memberikan peningkatan terhadap kompetensi belajar menggambar busana pesta siswa kelas XI SMK N 2 Sewon. Terjadi peningkatan dari tahap pra siklus sampai dengan

ke siklus II. Pencapaian nilai rata-rata pada saat pra siklus sebesar 73,09 dan pada siklus I nilai rata-rata meningkat menjadi sebesar 78,71. Pada siklus II kembali meningkat menjadi sebesar 83,96. Perbandingan nilai rata-rata kompetensi belajar menggambar busana pesta siswa disajikan pada gambar berikut ini.



Gambar 2. Grafik Perbandingan Nilai Rata-Rata Kompetensi Belajar Siswa Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Penerapan pembelajaran berbasis komputer model simulasi juga memberikan peningkatan terhadap pencapaian kompetensi belajar menggambar busana pesta kelas XI SMK N 2 Sewon. Pencapaian kompetensi dari 32 siswa pada tahap pra siklus sebesar 21,9% atau 7 siswa dinyatakan kompeten. Pada siklus I meningkat menjadi sebesar 75,00% atau 24 siswa. Pada siklus II pencapaian kompetensi mengalami peningkatan kembali menjadi sebesar 100% atau siswa dinyatakan kompeten pada pembelajaran menggambar busana pesta. Penilaian kompetensi belajar dalam penelitian ini juga dapat dibuat perbandingan berstandarkan standar KKM yang dapat disajikan pada grafik berikut.



Gambar 3. Grafik Perbandingan Kompetensi Belajar Siswa Berdasarkan KKM pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Grafik di atas menunjukkan bahwa pada tahap pra siklus mayoritas kompetensi belajar siswa masih dalam kategori belum tuntas sebesar 78,1%. Namun setelah menggunakan pembelajaran berbasis komputer model simulasi pada siklus I menjadi sebagian besar dalam kategori tuntas sebesar 75,00%. Pada siklus II seluruh siswa menjadi dalam kategori tuntas (100%). Hal ini dikarenakan pembelajaran berbasis komputer model simulasi lebih menarik, dan menjadikan siswa belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya dalam memahami pengetahuan dan informasi yang ditayangkan

yang berdampak pada kompetensi belajar siswa. Kompetensi belajar siswa pada siklus II dengan penerapan pembelajaran berbasis komputer model simulasi dapat meningkatkan kompetensi belajar menggambar busana pesta dibandingkan pada hasil yang diperoleh pada siklus I. Adanya peningkatan kompetensi belajar siswa pada siklus II, sesuai dengan kriteria keberhasilan tindakan yang ingin dicapai yaitu, peningkatan kompetensi belajar mencapai minimal 80,00% dalam kategori tuntas. Kegiatan belajar pada siklus II ini berjalan lebih sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan pencapaian kompetensi belajar lebih baik dari pada sebelumnya dan ditunjukkan seluruhnya dalam kategori tuntas.

## Pembahasan

### 1. Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Komputer Model Simulasi

#### a. Pra Siklus

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada tahap pra siklus dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru. Hasil observasi pada tahapan pra siklus ini memberikan informasi dan gambaran bagi peneliti bahwa kualitas belajar mengajar yang terjadi di kelas XI SMK Negeri 2 Sewon masih tergolong rendah. Pada tahap perencanaan pra siklus, guru sudah mempersiapkan seluruh perangkat pembelajaran yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran menggambar busana. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melihat strategi pembelajaran yang dipakai masih lemah. Untuk penyampaian materi pada mata pelajaran menggambar busana masih belum menerapkan model pembelajaran yang inovatif. Kurangnya sumber belajar atau referensi menyebabkan proses kegiatan belajar mengajar kurang optimal yang menyebabkan siswa kurang aktif dan fokus dalam pembelajaran. Siswa juga kurang dalam memahami materi yang disampaikan sehingga berakibat pada rendahnya pencapaian kompetensi siswa dalam pembuatan gambar busana pesta.

#### b. Siklus I

Perencanaan pada siklus I didasarkan pada refleksi dari tahapan pra siklus yang kemudian dilanjutkan perancangan tindakan. Dalam perencanaan siklus I peneliti berkoordinasi dengan guru mata pelajaran menggambar busana untuk mendapatkan perencanaan yang tepat, dengan harapan pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Untuk itu akan diterapkan pembelajaran berbasis komputer model simulasi sebagai solusi peningkatan kompetensi belajar menggambar busana pesta siswa kelas XI SMK Negeri 2 Sewon. Perencanaan dilakukan dengan merancang langkah-langkah pembelajaran, menyiapkan perangkat pembelajaran, menyusun rencana pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan merancang instrumen pembelajaran berupa lembar observasi, lembar penilaian tes tertulis, serta lembar penilaian unjuk kerja sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran dan penilaian pada hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor.

Seperti yang disampaikan Sri Widarwati, dkk. (2014) bahwa pada mata pelajaran menggambar busana diawali dengan kegiatan guru untuk menyiapkan perangkat penilaian yang mencakup menentukan materi, menyusun misi-kisi, menyusun soal tes unjuk kerja, lembar pengamatan, dan kriteria penilaian atau rubrik.

Pelaksanaan tindakan siklus pertama berlangsung pada hari Kamis, 11 Januari 2018 jam ke 3-5. Durasi untuk satu jam pelajaran yaitu 45 menit, sehingga untuk keseluruhan 3 jam pelajaran. Pelajaran dimulai pada pukul 08.30 WIB dan diakhiri pada pukul 10.55 WIB. Pelaksanaan tindakan siklus pertama ini dibagi menjadi tiga bagian mulai dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Secara umum, kegiatan pendahuluan diawali dengan datangnya guru mata pelajaran. Guru membuka kegiatan dengan mengucap salam dan doa bersama. Dalam keadaan kelas yang kondusif, guru mengecek kehadiran siswa dan semua siswa hadir dalam kelas. Kemudian guru menyampaikan materi serta tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Perihal materi yang dipelajari pada kesempatan hari ini yaitu pembuatan gambar busana pesta bahan berkilau satin dengan penyelesaian teknik basah. Guru menanyakan seberapa banyak pengetahuan siswa tentang busana pesta. Guru merespon kreatifitas siswa mengenai pengetahuannya tentang busana pesta. Pada kegiatan inti, selanjutnya siswa diminta untuk mengamati simulasi pembuatan gambar busana pesta bahan berkilau satin dengan penyelesaian teknik basah. Siswa bertanya tentang prosedur pembuatan gambar busana pesta. Guru memberi tugas pada masing-masing siswa untuk menggambar busana pesta sesuai dengan simulasi yang telah ditampilkan. Siswa mempersiapkan alat dan bahan untuk pembuatan gambar busana pesta. Kemudian, siswa membuat sketsa gambar busana pesta sesuai prosedur pada simulasi yang sudah ditayangkan. Siswa melanjutkan pewarnaan gambar busana pesta bahan berkilau satin menggunakan teknik basah sesuai simulasi yang sudah ditayangkan. Guru melakukan pemantauan terhadap kegiatan siswa dalam menggambar busana pesta. Setelah menyelesaikan hasil gambar, selanjutnya siswa mengadakan presentasi hasil menggambar busana pesta. Guru mengevaluasi hasil gambar kemudian memberikan umpan balik serta perbaikan pada siswa. Pada kegiatan penutup, guru mengadakan tes tertulis pada siklus I yang berlangsung dengan tertib. Selanjutnya guru menyimpulkan pelajaran yang dibahas pada hari ini dan peserta didik mengumpulkan hasil gambar. Terakhir, seluruh kegiatan pembelajaran ditutup dengan mengucap salam.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus I telah berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran yang sebelumnya telah disusun. Namun, peneliti masih menemui beberapa kendala atau kekurangan antara lain: a) Siswa belum terbiasa serta masih berusaha menyesuaikan diri dengan pembelajaran berbasis komputer model simulasi. Walaupun demikian, siswa tampak antusias dan tertarik

dengan pembelajaran berbasis komputer model simulasi. b) Masih ada siswa yang tidak memiliki keberanian untuk bertanya. c) Masih ada siswa yang tidak membawa alat dan bahan dengan alasan tidak punya atau ketinggalan di rumah, sehingga harus meminjam milik siswa lain. c) Masih ada beberapa siswa yang kesulitan dalam menentukan desain busana pesta yang harus dibuat. d) Masih terdapat beberapa siswa juga terlihat masih ragu dalam melakukan pewarnaan karena takut "belobor" atau tercoret. Meskipun demikian, tampak beberapa siswa sudah terlihat percaya diri dalam menggambar dan membubuhkan cat di atas desain gambarnya. Dalam ketepatan waktu, hampir semua siswa sudah tepat waktu dalam mengumpulkan hasil gambar busana pesta.

Hasil refleksi pada siklus pertama menunjukkan adanya peningkatan terhadap pelaksanaan serta hasil nilai rata-rata kompetensi belajar menggambar busana pesta melalui penerapan pembelajaran berbasis komputer model simulasi. Nilai rata-rata yang diketahui pada tahap sebelumnya yakni pra siklus sebesar 73,09 kemudian setelah dilakukan tindakan pada siklus I nilai rata-rata meningkat menjadi 78,71. Nilai rata-rata yang mampu dicapai oleh 32 siswa kelas XI SMK Negeri 2 Sewon ini sudah berada di atas KKM yakni 76. Namun demikian, hasil tersebut belum sesuai dengan kriteria keberhasilan tindakan pada penelitian ini. Nilai rata-rata hasil belajar pada mata pelajaran menggambar busana pesta minimal harus sebesar 80,00 agar memenuhi dengan kriteria keberhasilan tindakan pada penelitian ini. Oleh karena itu, peneliti bersama guru kolaborator setuju untuk melakukan perbaikan terhadap kekurangan serta mengatasi kendala yang terdapat pada tindakan siklus I melalui pembelajaran pada siklus II.

#### c. Siklus II

Perencanaan pada siklus kedua ini diubah menyesuaikan dengan refleksi yang didapat dari tahapan siklus I. Peneliti berkoordinasi dengan guru mata pelajaran menggambar busana mencari solusi kekurangan atau kendala yang ditemui pada siklus sebelumnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Pardjono (2007:28) yang menyebutkan bahwa perencanaan pembelajaran yang diterapkan dari siklus ke siklus mungkin akan mengalami perubahan setelah peneliti melakukan refleksi. Pada siklus II, guru akan menambah referensi materi dan gambar busana pesta pada video yang ditayangkan, sehingga dapat memberikan inspirasi pada siswa dalam membuat desain busana pesta. Disamping itu, guru juga akan melakukan komunikasi personal serta memantau secara intens kepada peserta didik yang menemui kesulitan dalam kegiatan pembelajaran. Guru juga akan lebih memotivasi peserta didik agar tidak malu lagi bertanya perihal materi yang belum jelas.

Perencanaan siklus II dilakukan dengan mempersiapkan segala hal yang dibutuhkan selama proses pembelajaran seperti merencanakan langkah-langkah pembelajaran, menyiapkan perangkat pembelajaran, menyusun



rencana pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan kurikulum yang berlaku, dan merancang instrumen pembelajaran berupa lembar observasi, lembar penilaian tes tertulis, serta lembar penilaian unjuk kerja sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran dan penilaian pada hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor.

Pelaksanaan tindakan siklus pertama berlangsung pada hari Kamis, 18 Januari 2018 jam ke 3-5. Durasi untuk satu jam pelajaran yaitu 45 menit, sehingga untuk keseluruhan 3 jam pelajaran memakan waktu sebanyak 135 menit. Pelajaran dimulai pada pukul 08.30 WIB dan diakhiri pada pukul 10.55 WIB. Pelaksanaan tindakan siklus II masih sama seperti siklus sebelumnya dan dibagi menjadi tiga bagian mulai dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Kegiatan pendahuluan diawali dengan datangnya guru yang kemudian membuka kegiatan dengan mengucapkan salam dan doa bersama. Dalam keadaan kelas yang kondusif, guru mengecek kehadiran siswa dan semua siswa hadir dalam kelas. Kemudian guru menyampaikan materi serta tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Perihal materi yang dipelajari pada siklus II ini yaitu pembuatan gambar busana pesta bahan berkilau sutera dengan penyelesaian teknik basah. Guru menanyakan seberapa banyak pengetahuan siswa tentang busana pesta. Guru merespon kreatifitas siswa mengenai pengetahuannya tentang busana pesta. Pada kegiatan inti, selanjutnya siswa diminta untuk mengamati simulasi pembuatan gambar busana pesta bahan berkilau sutera dengan penyelesaian teknik basah. Siswa bertanya seputar prosedur pembuatan sketsa dan teknik pewarnaannya. Guru memberi tugas pada masing-masing siswa untuk menggambar busana pesta sesuai dengan simulasi yang telah ditampilkan. Siswa mempersiapkan alat dan bahan untuk pembuatan gambar busana pesta. Kemudian, siswa membuat sketsa gambar busana pesta. Siswa melanjutkan pewarnaan gambar busana pesta bahan berkilau sutera menggunakan teknik basah sesuai simulasi yang sudah ditayangkan. Guru melakukan pemantauan terhadap kegiatan siswa dalam menggambar busana pesta. Setelah menyelesaikan hasil gambar, selanjutnya siswa mengadakan presentasi hasil menggambar busana pesta. Guru mengevaluasi hasil gambar kemudian memberikan umpan balik serta perbaikan pada siswa. Pada kegiatan penutup, guru mengadakan tes tertulis pada siklus II yang berlangsung dengan tertib. Selanjutnya guru menyimpulkan pelajaran yang telah dibahas dan peserta didik mengumpulkan hasil gambar. Terakhir, seluruh kegiatan pembelajaran ditutup dengan mengucapkan salam.

Hasil lembar observasi pada siklus II menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran berbasis komputer model simulasi pada mata pelajaran menggambar busana pesta pada siklus II sudah terlaksana sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Terjadi peningkatan yang signifikan pada pelaksanaan pembelajaran berbasis komputer model simulasi

siklus II ini diantaranya: . a) Siswa mulai terbiasa dan mulai dapat menyesuaikan diri dengan pembelajaran berbasis komputer model simulasi. b) Siswa lebih antusias dan tertarik dalam pembelajaran berbasis komputer model simulasi. c) Siswa yang sebelumnya kurang aktif di kelas, sudah mulai aktif dan berani untuk bertanya dan mengemukakan pendapat mengenai materi yang diajarkan. d) Seluruh siswa sudah siap membawa alat dan bahan dalam menggambar busana pesta. Hasil refleksi siklus II dapat diketahui bahwa kegiatan belajar pada siklus II sudah berjalan dengan lebih efisien dan efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Hasil refleksi pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan terhadap pelaksanaan serta hasil nilai rata-rata kompetensi belajar menggambar busana pesta melalui penerapan pembelajaran berbasis komputer model simulasi. Nilai rata-rata yang diketahui pada tahap sebelumnya yakni siklus I sebesar 78,71 kemudian setelah dilakukan tindakan pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 83,96. Nilai rata-rata yang mampu dicapai oleh 32 siswa kelas XI SMK Negeri 2 Sewon pada siklus ini sudah berada di atas KKM yakni 76. Nilai ini juga sudah memenuhi kriteria keberhasilan tindakan pada penelitian ini yakni minimal harus mencapai rata-rata sebesar 80,00. Oleh karena itu, peneliti bersama guru kolaborator setuju untuk melakukan perbaikan terhadap kekurangan serta mengatasi kendala yang terdapat pada tindakan siklus I melalui pembelajaran pada siklus II. Dengan demikian, penelitian ini tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya dan telah dianggap berhasil.

## **2. Peningkatan Kompetensi Menggambar Busana Pesta**

### **a. Pra Siklus**

Data kompetensi belajar siswa pada tahap pra siklus menunjukkan nilai rata-rata yang berhasil dicapai siswa pada siklus ini yakni sebesar 73,09. Nilai rerata ini masih belum masuk kategori kompeten. Dari 32 siswa yang mengikuti pembelajaran, hanya 7 orang atau 21,9% yang dapat mencapai nilai KKM. Sementara 25 orang atau 78,1% masih memperoleh nilai di bawah standar KKM. Artinya sebagian besar dari jumlah keseluruhan siswa masih belum kompeten karena mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal. Pencapaian kompetensi siswa pada pra siklus dikatakan masih rendah. Kompetensi pada penelitian ini sebagaimana yang disampaikan oleh Widihastuti (2007: 236) yaitu penguasaan terhadap sebuah kemampuan dan keterampilan yang ditunjukkan dalam bentuk perubahan sikap dan perilaku seseorang guna mencapai suatu keberhasilan. Terdapat beberapa hal yang menyebabkan rendahnya pencapaian kompetensi siswa ini yaitu guru masih menggunakan model pembelajaran yang masih lemah bersifat searah, sehingga menjadikan siswa cenderung pasif karena kurang terdorong keaktifannya selama mengikuti pembelajaran. Menurut data yang didapatkan pada tahapan pra siklus ini, diketahui

bahwa pencapaian kompetensi belajar menggambar busana pesta siswa kelas XI SMK Negeri 2 Sewon masih rendah sehingga perlu ditingkatkan.

b. Siklus I

Penelitian pada siklus I yakni dengan menerapkan tindakan berupa pembelajaran berbasis komputer model simulasi untuk meningkatkan kompetensi menggambar busana pesta kelas XI SMK Negeri 2 Sewon. Berdasarkan data penelitian, diketahui nilai rata-rata yang dicapai siswa pada siklus I ini mengalami peningkatan apabila dibandingkan dengan nilai rata-rata pada tahap pra siklus. Nilai rerata yang dicapai pada pra siklus yaitu 73.09, setelah diberikan tindakan pada siklus I nilai rata-rata naik menjadi 78.71. Ada peningkatan sebesar 5.62% pada nilai rata-rata yang berhasil dicapai siswa dengan penerapan pembelajaran berbasis komputer model simulasi. Pelaksanaan pembelajaran siklus I juga memberi dampak pada peningkatan kompetensi belajar siswa. Dari 32 siswa yang mengikuti pembelajaran terdapat 24 siswa atau 75.0% sudah mencapai nilai KKM. Sedangkan 8 siswa lainnya atau 25.0% dari keseluruhan jumlah siswa masih mendapat nilai di bawah KKM. Kompetensi belajar siswa pada siklus ini naik sebesar 7.7% dari siklus sebelumnya. Artinya pada tahap siklus I ini terjadi peningkatan kompetensi belajar siswa jika dibandingkan pada tahap pra siklus. Namun jumlah siswa yang tuntas pada siklus I ini masih belum memenuhi kriteria kategori keberhasilan penelitian. Target yang ingin dicapai yakni 80% dari jumlah siswa tuntas. Dengan kata lain harus ada 26 siswa yang mampu mencapai nilai KKM. Sedangkan pada siklus I ini yang tuntas sebanyak 24 siswa. Dengan demikian, penelitian akan dilanjutkan pada siklus II untuk memenuhi target keberhasilan penelitian.

c. Siklus II

Penelitian pada siklus II yakni dengan menerapkan tindakan berupa pembelajaran berbasis komputer model simulasi untuk meningkatkan kompetensi menggambar busana pesta kelas XI SMK Negeri 2 Sewon. Berdasarkan data penelitian, diketahui nilai rata-rata yang dicapai siswa pada siklus II ini mengalami peningkatan apabila dibandingkan dengan nilai rata-rata pada siklus-siklus sebelumnya. Nilai rerata yang dicapai pada siklus I yaitu 78.71, setelah diberikan tindakan pada siklus II nilai rata-rata naik menjadi 83.96. Ada peningkatan sebesar 5.25% pada nilai rata-rata yang berhasil dicapai siswa dengan penerapan pembelajaran berbasis komputer model simulasi. Pencapaian kompetensi belajar pada siklus II ini juga mengalami peningkatan. Hasil penelitian pada siklus ini menunjukkan bahwa 100% atau sebanyak 32 siswa sudah mencapai nilai standar KKM. Penerapan pembelajaran berbasis komputer model simulasi pada siklus II ini mampu memberikan peningkatan sebesar 6.7% dibandingkan siklus sebelumnya. Dengan kata lain, hasil dari tindakan siklus II sudah memenuhi target keberhasilan penelitian yakni lebih dari 80% siswa mampu mencapai nilai KKM. Dengan

demikian penelitian tidak dilanjutkan kembali pada siklus selanjutnya atau siklus III.

Dapat diberikan pernyataan bahwa pembelajaran berbasis komputer model simulasi yang digunakan dapat meningkatkan kompetensi belajar siswa dalam menggambar busana pesta pada siswa kelas XI di SMK Negeri 2 Sewon. Hasil yang didapatkan pada penelitian ini sejalan dengan pendapat Heinich dkk yang dikutip Rusman (2012: 190) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis komputer model simulasi memiliki keunggulan yakni mampu memberikan dampak positif terhadap prestasi belajar peserta didik. Hal ini juga sependapat dengan Benny dan Tita (2000: 11) bahwa pembelajaran berbasis komputer model simulasi mampu memberikan peningkatan hasil belajar dengan penggunaan biaya dan waktu yang lebih efektif. Hasil penelitian ini juga menguatkan penelitian sebelumnya yang dilakukan Hanafi Rumatiga (2011) yang menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis komputer model simulasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Demikian juga penelitian yang dilakukan oleh Ardi Al-Maqassary (2013) yang membuktikan pembelajaran berbasis komputer model simulasi memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Dimana setelah diberikan tindakan, hasil belajar peserta didik lebih tinggi apabila dibandingkan dengan hasil sebelumnya. Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran berbasis komputer model simulasi terbukti mampu memberikan peningkatan kompetensi belajar peserta didik. Penyampaian materi pada pembelajaran dilakukan secara menarik mampu memusatkan perhatian peserta didik agar lebih fokus terhadap kegiatan belajar. Adanya pembelajaran ini menjadikan peserta didik lebih aktif dan meningkatkan penguasaan materi. Kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan optimal sehingga berdampak terhadap peningkatan kompetensi belajar peserta didik.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil analisis yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran berbasis komputer model simulasi pada kompetensi menggambar busana pesta kelas XI SMK Negeri 2 Sewon dilakukan sebanyak dua siklus dimana pada setiap siklusnya terdiri dari satu kali pertemuan. Prosedur pada pembelajaran meliputi: kegiatan pendahuluan; administrasi kelas dan penyampaian tujuan pembelajaran, kegiatan inti; penyampaian materi dan tugas siswa, kegiatan penutup; evaluasi.
2. Ada peningkatan kompetensi belajar menggambar busana pesta dengan menerapkan pembelajaran berbasis komputer model simulasi pada siswa kelas XI SMK Negeri 2 Sewon. Hal ini dibuktikan dengan pencapaian nilai rata-rata yang lebih baik dari pra siklus dan siklus I. Pada saat pra

siklus sebesar 73,09 kategori belum kompeten. Pada siklus I nilai rata-rata meningkat menjadi sebesar 78,71 kategori kompeten, dan pada siklus II kembali meningkat menjadi sebesar 83,96 kategori kompeten. Kompetensi menggambar busana pesta dari 32 siswa pada tahap pra siklus sebesar 21,9% atau 7 siswa dinyatakan kompeten. Pada siklus I meningkat menjadi sebesar 75,00% atau 24 siswa. Pada siklus II pencapaian kompetensi mengalami peningkatan kembali menjadi sebesar 100% atau siswa dinyatakan kompeten pada pembelajaran menggambar busana pesta.

### Saran

Berdasarkan pada pembahasan serta kesimpulan dari penelitian ini, maka dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa  
Siswa diharapkan untuk belajar lebih rajin dan tekun agar mampu meningkatkan kompetensi belajar menggambar busana pesta dengan penyelesaian teknik basah. Apabila menemui kesulitan selama penyampaian materi pelajaran, siswa dapat secara langsung bertanya kepada guru. Siswa juga diharapkan dapat lebih aktif menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran.
2. Bagi Guru  
Guru diharapkan menerapkan model pembelajaran yang mampu memberikan peningkatan kompetensi belajar pembuatan gambar busana pesta dengan penyelesaian teknik basah.
3. Bagi Sekolah  
Pihak sekolah sebaiknya dapat mengupayakan penyempurnaan fasilitas yang dapat menunjang kegiatan belajar pada mata diklat Menggambar Busana.

### DAFTAR PUSTAKA

- Al-Maqassary, A. (2013). Pengaruh Media Simulasi interaktif Yenka berbasis Komputer terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fisika Materi Alat-alat Optik Peserta Didik SMP Negeri 1 Klaten Kelas VII Semester 2. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Kasbolah. (1998). *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Depdiknas.

Pardjono, dkk. (2007). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian Universitas Yogyakarta.

Pribadi, B. A., & Rosita, Tita. (2000) Prospek Komputer sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Sistem Pendidikan Jarak Jauh di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 8(2), 11.

Rumatiga, M. H. (2011). Pengembangan Multimedia Berbasis Komputer Model Simulasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa: Studi Penelitian dan Pengembangan pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Jenjang SMP/MTs Negeri di Kota Ambon. *Skripsi* Universitas Pendidikan Indonesia.

Rusman, M.Pd., & Cepi, R. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2007). *Statistika untuk Penelitian*. Cetakan ke 12. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Widarwati, S., Budiastuti, E., & Karomah, P. (2014). Implementasi Alat Evaluasi Menggambar Busana di SMK Swasta Kelompok Pariwisata Kabupaten Sleman. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 22(2), 208-214.

Widihastuti, W. (2007). Pencapaian Standar Kompetensi Siswa SMK Negeri Program Keahlian Tata Busana di Kota Yogyakarta dalam Pembelajaran Dengan KBK. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 16(2), 229-251.