

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TEKNIK JAHIT PERCA

KELAS X DESAIN KRIYA TEKSTIL SMK NEGERI 2 SEWON

ARTIKEL E-JOURNAL

Diajukan Kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



oleh

Ria Agustini

NIM 12207249001

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRIYA

JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

MEI 2016

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TEKNIK JAHIT PERCA KELAS X DESAIN KRIYA TEKSTIL SMK NEGERI 2 SEWON

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA TECHNICAL SEWING CLASS X PATCHWORK CRAFT TEXTILE DESIGN STATE SMK 2 SEWON

Oleh: Ria Agustini, dan Dr. Kasiyan, M, Hum.

FBS Universitas Negeri Yogyakarta

e-mail: ria_agustini0894@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca untuk kelas X Desain Kriya Tekstil SMK, dan 2) mengetahui respon guru mata pelajaran teknik jahit perca serta peserta didik terhadap multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* yang mengacu pada prosedur pengembangan Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2015:409). Penelitian ini meliputi 10 tahap, yaitu: 1) observasi dan menemukan potensi masalah, 2) pengumpulan data, 3) pengembangan produk awal, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi, dan 10) produksi massal. Uji coba dilaksanakan setelah melalui uji validitas oleh ahli media dan ahli materi. Uji coba dilaksanakan di SMK N 2 Sewon dengan melibatkan 51 siswa kelas X. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, pengamatan atau observasi, angket, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data dengan cara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif digunakan untuk pengembangan produk multimedia pembelajaran teknik jahit perca ini dan kualitatif untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca kelas X desain kriya tekstil. Hasil penelitian adalah sebagai berikut: 1) menghasilkan multimedia pembelajaran teknik jahit perca yang menggunakan *software Adobe Flash CS6*, dengan hasil rerata validasi ahli materi sebesar 91% masuk pada kategori sangat layak, validasi ahli media dengan rerata skor 81% masuk pada kategori sangat layak; 2) respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif tersebut masuk dalam kategori sangat baik dengan hasil rerata 86.75%. Menurut peserta didik dengan multimedia pembelajaran interaktif tersebut mereka lebih memahami materi teknik jahit perca karena dilengkapi video langkah kerja pembuatan karya teknik jahit perca, di samping mudah digunakan serta memberikan ilmu pengetahuan mengenai teknik jahit perca, contoh karya yang ditampilkan pada multimedia pembelajaran teknik jahit perca tersebut dapat memotivasi peserta didik untuk lebih berkarya lebih kreatif lagi.

Kata kunci: pengembangan, multimedia pembelajaran interaktif, *Adobe Flash CS6*.

Abstract

This research aims to: 1) produce interactive multimedia learning patchwork sewing technique for class X SMK Textile Craft Design, and 2) evaluate the response of the subject teachers patchwork sewing techniques and learners to interactive multimedia learning the patchwork sewing techniques. The method used is the Research and Development which refers to the development of procedures Borg and Gall (in Sugiyono, 2015: 409). This study includes 10 stages, namely: 1) observation and find potential problems, 2) collection of data, 3) early product development, 4) design validation, 5) revision of the design, 6) product trials, 7) the revised product, 8) utility testing, 9) revisions, and 10) mass production. Tests conducted after going through the test of validity by media specialists and subject matter experts. Tests conducted at SMK N 2 Sewon involving 51 students of class X. The technique of collecting data using interviews, observation or observation, questionnaire, and documentation. Data analysis technique by means of quantitative and qualitative. The quantitative data used for the development of multimedia products of learning this patchwork sewing techniques and qualitatively to study the response of teachers and learners to multimedia interactive learning sewing techniques patchwork design X class textile craft. The results of the study are as follows: 1) produce multimedia learning sewing techniques rag that use Adobe Flash CS6, with the results mean validation of materials experts at 91% included in the category of very decent, validation media expert with the average score of 81% included in the category of very decent; 2) the response of teachers and learners to use interactive learning media fall into the category very well with the results of the average 86.75%. According learners with multimedia interactive learning that they better understand the material sewing techniques patchwork because it has video work step of making the work of sewing techniques patchwork, in addition to the easy to use and provide knowledge on techniques for sewing patchwork, examples of works displayed on the multimedia learning sewing techniques perca the can motivate learners to be more creative work.

Keywords: development, multimedia interactive learning, *Adobe Flash CS6*.

PENDAHULUAN

Pengetahuan mengenai tekstil perlu dikuasai oleh siswa SMK jurusan desain kriya tekstil sebagai landasan pengetahuan dalam mempelajari berbagai keterampilan kerajinan tekstil. Karena jika dilihat saat ini industri tekstil telah mengalami perkembangan dan kemajuan secara pesat dan permintaan masyarakat mulai meningkat pada produk kriya tekstil. Dalam upaya memenuhi permintaan pasar untuk kerajinan tekstil tersebut, salah satunya ialah dalam bidang pendidikan.

Dalam mengembangkan kualitas di bidang pendidikan, suatu hal yang perlu dilaksanakan ialah mengambil langkah-langkah di bidang pendidikan yaitu antara lain dengan mengembangkan proses belajar mengajar. Salah satu komponen untuk memajukan proses belajar mengajar ialah dengan media instruksional. Menurut Arsyad (2011:35) media instruksional adalah setiap alat, baik *hardware* maupun *software* yang dipergunakan sebagai media komunikasi dan yang tujuannya untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar serta merupakan suatu sistem pencapaian materi pelajaran yang berbasis mikroprosesor yang fungsinya sebagai pusat untuk memproses data di dalam sistem komputer. Serta pembelajarannya dirancang dan diprogram ke dalam sistem tersebut.

Daryanto (2013:7) juga menjelaskan bahwa posisi media pembelajaran cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Media pembelajaran dikelompokkan menjadi berbagai macam jenis seperti media cetak, *audio*, *visual*, *audio visual*, dan juga multimedia

interaktif. Multimedia interaktif merupakan penggabungan beberapa bentuk media ke dalam suatu program komputer. Menurut Rosyada (2013:152) menjelaskan bahwa multimedia interaktif merupakan media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, penggunaan multimedia interaktif cocok untuk mengajarkan suatu proses atau tahapan.

Salah satu media interaktif ialah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6*. Pada multimedia interaktif ini peserta didik dapat mempelajari materi pembelajaran sesuai dengan keinginan serta kemampuan peserta didik, guru di sini bertindak sebagai fasilitator sebagaimana fungsi guru dalam PP RI No.74 tahun 2008 tentang guru, bahwa tugas utama guru ialah membantu dan memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Daryanto (2013:52) menyebutkan bahwa multimedia interaktif juga dapat menghemat waktu pembelajaran, terutama dalam penyampaian materi. Namun di zaman yang serba modern ini masih banyak guru yang belum menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar, salah satunya pembelajaran teknik jahit perca di SMK Negeri 2 Sewon. Pembelajaran teknik jahit perca terdiri atas 5 keteknikan, yaitu: teknik jahit perca pola geometris, pola acak atau tak beraturan, teknik tumpang tindih (*overlapping*), teknik jiplakan pola (*template*), dan teknik jahit jelujur. Dalam penerapannya di sekolah, guru diwajibkan untuk menjelaskan 5 keteknikan tersebut kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Intikhanah, guru teknik jahit perca kelas X desain kriya tekstil SMK N 2 Sewon (September 2015), dalam pembelajaran teknik jahit perca untuk kelas X terdapat berbagai macam materi pokok yang diajarkan, di antaranya: pengertian jahit perca, jenis-jenis jahit perca, alat dan bahan jahit perca, contoh produk jahit perca, langkah pembuatan teknik jahit perca, dan gangguan saat menjahit menggunakan mesin jahit. Pada proses kegiatan pembelajaran teknik jahit perca media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar merupakan suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri keberadaannya.

Padahal pemanfaatan komputer yang merupakan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Sarana dan prasarana di SMK Negeri 2 Sewon juga mendukung untuk melakukan proses belajar menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Guru sebagai fasilitator dibantu oleh petugas laboratorium komputer cukup berkompeten dalam mengoperasikan komputer sehingga dapat memfasilitasi peserta didik dengan baik ketika peserta didik mengalami kesulitan dalam menjalankan perangkat lunak/*software* produk yang digunakan, maupun kesulitan teknis yang berkaitan dengan perangkat keras/*hardware* komputer pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Selanjutnya hasil wawancara dengan peserta didik kelas XI SMK N 2 Sewon (September 2015), didapatkan informasi bahwa dalam proses pembelajaran sebagian siswa sulit

untuk fokus dan mengerti terhadap cara mengaplikasikan semua jenis-jenis teknik jahit perca ke dalam sebuah karya dan beberapa siswa beranggapan bahwa kegiatan menjahit merupakan pelajaran yang sulit dan menyebalkan. Sementara itu, kemampuan memahami materi teknik jahit perca siswa program studi kriya tekstil kelas XI SMK Negeri 2 Sewon masih kurang, dilihat dari hasil karya siswa serta pengaplikasian teknik-teknik jahit perca ke dalam sebuah karya.

Berdasarkan hasil data dokumentasi yang di dapatkan peneliti pada saat observasi yang dilaksanakan pada (September 2015), terlihat bahwa nilai beberapa peserta didik masih rendah yaitu di antara 50 s/d 74, untuk memperbaiki nilai tersebut guru perlu mengadakan kegiatan remedial kepada peserta didik yang nilainya masih belum mencapai KKM. Melihat permasalahan siswa dalam pembelajaran desain kriya tekstil teknik jahit perca yang demikian, maka perlu adanya media pembelajaran yang dapat memfasilitasi pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran teknik jahit perca, yaitu membuat desain kriya tekstil dengan teknik jahit perca.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, sangat perlu dikembangkan media pembelajaran interaktif yang menarik, efisien waktu, serta mudah digunakan sebagai suplemen pendukung dalam pembelajaran teknik jahit perca, terutama dapat melengkapi media yang sudah ada. Peneliti melakukan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6 action script 3.0* pada materi teknik jahit perca untuk kelas X SMK desain kriya tekstil. Multimedia pembelajaran interaktif

menggunakan *Adobe Flash CS6 Professional* pada materi teknik jahit perca untuk kelas X ini diharapkan mampu menjadi alat bantu guru dalam menyampaikan materi dan mendukung peserta didik untuk belajar secara mandiri maupun kelompok baik di sekolah atau di rumah.

Suatu sistem komputer yang dalam menyampaikan pembelajaran secara langsung kepada peserta didik dengan cara berinteraksi pada materi pembelajaran dalam mata pelajaran tertentu, yang diprogram ke dalam suatu sistem komputer merupakan pembelajaran dengan menggunakan komputer. Abdulhak (2013:235-240) menyebutkan 4 (empat) model model strategi pembelajaran dalam segala kegiatan belajar yang menggunakan komputer, yaitu: 1) model *drills*, 2) model tutorial, 3) model simulasi, 4) model *games*.

Terdapat beberapa kriteria dalam menilai keefektifan sebuah media menurut Sadiman (2005:182-187) bahwa kegiatan evaluasi dalam program pengembangan media pembelajaran akan dititikberatkan pada kegiatan evaluasi formatif. Lebih lanjut Sadiman (2005:183-190) menyebutkan tiga tahapan dalam evaluasi formatif, yaitu evaluasi satu lawan satu (*one to one*), evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*), dan evaluasi lapangan (*field evaluation*).

Darmawan (2013:59-62) menyebutkan bahwa prosedur teknis dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif antara lain: 1) analisis kebutuhan, 2) identifikasi program (judul, tujuan, materi, sasaran tujuan), 3) membuat *flow*

chart, 4) mengumpulkan bahan, 5) pemrograman, dan 6) *finishing*.

Pada dasarnya pembelajaran merupakan proses aktif peserta didik dalam mengembangkan potensi dirinya. Begitu juga dengan pembelajaran teknik jahit perca, hasil pembelajarannya tidak semata-mata begitu saja tercipta, namun dalam perjalanannya terdapat proses pembelajaran yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran.

Menurut Shimamura (1997:1-2) jahit perca/*patchwork* merupakan potongan-potongan kain polos dan aneka motif yang digabung membentuk pola tertentu, pola *patchwork* ada bermacam-macam sehingga kita dapat menciptakan *patchwork* karya sendiri. Seni *patchwork* juga tidak terlepas dari keterampilan dalam mengkombinasikan bentuk, motif, serta warna kain.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R & D).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SMK Negeri 2 Sewon dan dilakukan pada bulan Januari s/d April 2016.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 51 peserta didik kelas X desain kriya tekstil SMK Negeri 2 Sewon sebagai responden. Objek penelitian adalah teknik jahit perca hasil pengembangan.

Prodedur Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian dan pengembangan Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2015:409) yang terdiri dari 10 (sepuluh) tahap, yaitu tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produk multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash CS6*. Tahap desain produk terdiri dari membuat tampilan menu utama, desain tampilan menu, penyusunan materi, pembuatan video, dan produksi multimedia interaktif. Tahap validasi desain terdiri dari validasi instrumen, materi, dan media (validasi oleh dosen ahli dan guru teknik jahit perca) dan uji coba produk.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, pengamatan atau observasi, kuesioner atau angket, dan dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Analisis kelayakan multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca dilakukan dengan cara kualitatif dan kuantitatif, dengan menghitung rata-rata skor. Rata-rata skor kemudian dikonversi menjadi persen dengan menggunakan kriteria skor dengan skala *likert* yang dijelaskan oleh Riduwan (2013:15) tersaji dalam Tabel.

Tabel. Kriteria Skor dengan Skala *Likert*

Kriteria	Skor	Presentase
Sangat Baik	5	81-100
Baik	4	61-80
Cukup	3	41-60
Kurang	2	21-40

Sangat Kurang	1	0-20
---------------	---	------

Sugiyono (2015:280) menyebutkan bahwa untuk mencari rata-rata dalam memberikan penilaian produk yang dikembangkan digunakan rumus:

$$Me = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

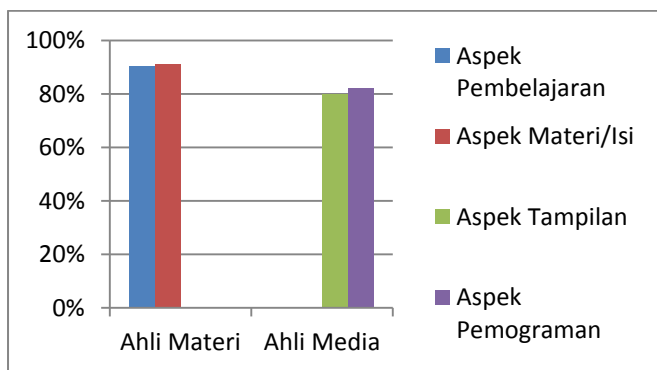
- Me = *Mean* (rata-rata)
- \sum = *Epsilon* (baca jumlah)
- xi = Nilai x ke i sampai ke n
- n = Banyaknya Responden

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Teknik Jahit Perca

Kelayakan multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi dalam hal ini ialah Nur Syamsiyah Hayati guru teknik jahit perca di SMK Negeri 5 Yogyakarta, dan ahli media dalam hal ini ialah Herman Dwi Surjono dosen sekaligus Kaprodi Teknologi Pembelajaran, Pascasarjana, UNY. Sebelum multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca divalidasi instrumen penelitian divalidasi terlebih dahulu, instrumen penelitian divalidasi oleh Sisca Rahmadonna dosen Teknologi Pembelajaran, FIP, UNY.

Komponen multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca yang dinilai meliputi validasi instrumen (lembar angket ahli media, ahli materi, peserta didik, dan respon guru), validasi

produk dilakukan dengan memvalidasi materi (aspek pembelajaran dan aspek isi materi) dan memvalidasi media (aspek tampilan dan aspek pemograman). Hasil validasi instrumen menunjukkan bahwa instrumen penelitian siap untuk diuji cobakan, berikut hasil validasi ahli materi dan ahli media terhadap multimedia pembelajaran teknik jahit perca dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1: Grafik Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

(Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)

Berdasarkan keseluruhan skor penilaian dari validator, multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca hasil pengembangan mendapat persentase 85.82% dengan rata-rata skor 4,29 dari skor maksimal 5 yang termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran teknik jahit perca.

Keefektifan Multimedia Pembelajaran Teknik Jahit Perca

Keefektifan multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca dilihat dari hasil uji coba produk. Uji coba produk dilakukan dengan 3 (tiga) tahap, melibatkan 51 peserta didik kelas X desain kriya tekstil SMK Negeri 2 Sewon. aspek yang dinilai dari uji coba produk adalah aspek tampilan, aspek penyajian materi, dan aspek manfaat.

Uji coba tahap pertama ialah uji coba perorangan dilakukan dengan melibat 6 peserta didik yang dilaksanakan pada tanggal 21 Maret 2016. Hasil persentase dari uji coba perorangan ialah sebagai berikut: aspek tampilan 94.1%, aspek penyajian materi 88.6%, dan aspek tampilan 92.5% dengan rata-rata semua aspek 91.7%.

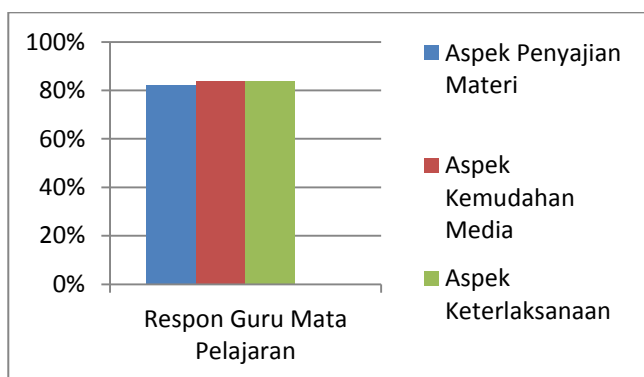
Uji coba tahap kedua ialah uji coba kelompok kecil dilakukan dengan melibatkan 15 peserta didik yang dilaksanakan pada tanggal 22 Maret 2016. Hasil persentase dari uji coba kelompok kecil ialah sebagai berikut: aspek tampilan 90.8%, aspek penyajian materi 85.8%, dan aspek manfaat 90.6% dengan rata-rata semua aspek 89.1%.

Uji coba tahap ketiga ialah uji coba massal dilakukan dengan melibatkan 30 peserta didik yang dilaksanakan pada tanggal 24 Maret 2016. Hasil persentase dari uji coba massal ialah sebagai berikut: aspek tampilan 90%, aspek penyajian materi 89.4%, dan aspek manfaat 90.5%. dengan rata-rata semua aspek 89.9%

**Respon terhadap Multimedia Pembelajaran Teknik Jahit Perca
Respon Guru Mata Pelajaran**

Respon guru mata pelajaran diambil untuk mengetahui tingkat interaktif dan kualitas multimedia pembelajaran. Dalam pengambilan respon guru melibatkan 2 guru mata pelajaran teknik jahit perca. Guru mata pelajaran tersebut yaitu Imtikhanah dan Tukirah dengan melakukan pengamatan pada saat uji coba dilakukan. Hasil rata-rata respon guru mata pelajaran terhadap multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca kelas X ini termasuk dalam kategori sangat baik dengan rincian: persentase aspek penyajian

materi yaitu 82%, persentase aspek kemudahan media yaitu 84%, dan persentase aspek keterlaksanaan pembelajaran yaitu 84%. Rata-rata keseluruhan aspek tersebut tersebut ialah 83.3%, berikut hasil uji coba respon guru terhadap multimedia pembelajaran teknik jahit perca dapat dilihat pada Gambar 2.

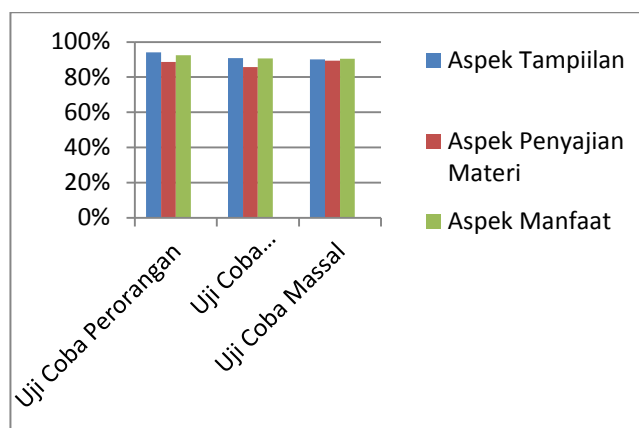


Gambar 2: Grafik Hasil Respon Guru Mata Pelajaran Teknik Jahit Perca (Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)

Respon Peserta Didik

Respon peserta didik terhadap multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca untuk kelas X ini baik, terlihat dari reaksi peserta didik yang antusias saat menggunakan multimedia tersebut, menurut mereka dengan multimedia pembelajaran interaktif ini peserta didik lebih memahami materi teknik jahit perca, multimedia pembelajaran interaktif tersebut mudah digunakan serta memberikan banyak ilmu mengenai teknik jahit perca, contoh karya yang diberikan serta video langkah-langkah pembuatan karya teknik jahit perca tersebut dapat memotivasi siswa untuk berkarya lebih kreatif lagi. Nilai rata-rata peserta didik yaitu: persentase aspek tampilan yaitu 91.6%, persentase aspek penyajian materi yaitu 87.9%, dan persentase aspek manfaat yaitu 91.2%, rata-rata ketiga aspek tersebut ialah 90.2% dikategori sangat baik, berikut hasil respon peserta

didik terhadap multimedia pembelajaran teknik jahit perca dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3: Grafik Hasil Respon Peserta Didik terhadap Multimedia Interaktif Teknik Jahit Perca (Sumber: Dokumentasi Ria Agustini, Maret 2016)

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dapat disimpulkan beberapa hal yaitu: 1) Multimedia interaktif teknik jahit perca yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran teknik jahit perca. Kelayakkan multimedia interaktif dilihat dari hasil penilaian validator, yaitu memperoleh persentase 85.82% dengan rata-rata skor 4,29 dari skor maksimal 5 yang termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran teknik jahit perca; 2) Multimedia interaktif teknik jahit perca sangat baik digunakan oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran teknik jahit perca, dilihat dari hasil uji coba produk dan respon guru mata pelajaran teknik jahit perca dengan persentase 86.7%; 3) Peserta didik dengan multimedia pembelajaran interaktif teknik jahit perca tersebut lebih memahami materi teknik jahit perca karena dilengkapi video langkah kerja pembuatan karya teknik jahit perca, di samping mudah digunakan multimedia pembelajaran teknik jahit perca

tersebut dapat memotivasi peserta didik untuk lebih berkarya lebih kreatif lagi.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang didapatkan, maka saran yang dapat diberikan adalah: 1) SMK Negeri 2 Sewon dapat memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif ini sebagai alternatif suplemen dalam proses pembelajaran serta menambah koleksi produk-produk multimedia lainnya; 2) Guru mata pelajaran teknik jahit perca SMK Negeri 2 Sewon dapat memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif ini sebagai alternatif suplemen dalam proses pembelajaran; dan 3) Peserta didik agar lebih aktif mengakses serta memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif yang sudah diberikan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, Ishak & Deni Darmawan. 2013. *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sekretariat Negara RI Kepala Biro Peraturan Perundangan Bidang Politik dan Kesejahteraan Rakyat. 2008. *Peraturan Pemerintah No 74 Tahun 2008 Tentang Guru*. Jakarta: Sekretariat Negara RI Kepala Biro Peraturan Perundangan Bidang Politik dan Kesejahteraan Rakyat.

Darmawan, Deni. 2013. *Inovasi Pendidikan*. Cetakan pertama. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Rosyada, Dede. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Referensi (GP Press Group).

Sadiman, S. Arif. 2005. *Media Pendidikan*. Depok: Raja Grafindo Persada.

Shimamura, Mieko. 1997. *Seni Keterampilan Seni Patchwork & Quilting untuk Pelengkap Interior Rumah*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

_____. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

Yogyakarta, 7 Juni 2016

Reviewer,



Drs. Martono, M.Pd.
NIP 19590418 19873 1 002

Pembimbing,



Dr. Kasiyan, M. Hum
NIP 19680605 199903 1 002