

MEDIA PEMBELAJARAN MENGUBAH POLA BLUS DALAM BENTUK VIDEO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK

Penulis 1: Nareswara An Nashr

Penulis 2: Dr. Widjningsih

Universitas Negeri Yogyakarta

waranares@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan video media pembelajaran mengubah pola blus, (2) mengetahui kelayakan video media pembelajaran mengubah pola blus, (3) mengetahui efektivitas media video dalam pembelajaran mengubah pola blus yang menggunakan metode *Think Pair and Share*. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)*. model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan Tim Puslitjaknov. Prosedur pengembangan terdiri dari lima tahapan, yaitu: (1) analisis kebutuhan; (2) mengembangkan produk awal; (3) validasi ahli dan revisi; (4) uji coba skala kecil dan revisi; (5) uji coba skala besar dan produk akhir. Penelitian dilaksanakan di SMK N 2 Godean dengan subjek penelitian pada uji coba skala kecil 10 siswa dan skala besar 31 siswa kelas XI Tata Busana. Hasil penelitian ini adalah: (1) produk video media pembelajaran mengubah pola blus yang dikemas dalam bentuk CD, DVD, dan *flashdisk* (2) kelayakan media video berdasarkan penilaian dari *judgment expert* termasuk dalam kategori layak dengan persentase 100% dan menurut pendapat siswa pada uji coba skala kecil sebanyak 40% menyatakan sangat setuju dan 60% menyatakan setuju. Sedangkan pada uji coba skala besar sebanyak 54,8% menyatakan sangat setuju dan 45,2% menyatakan setuju. (3) video media pembelajaran mengubah pola blus dengan metode *Think Pair and Share* termasuk dalam kategori sangat efektif dengan hasil belajar siswa yang menunjukkan sebanyak 31 siswa (100%) mencapai KKM.

Kata kunci: Pengembangan Video, Mengubah Pola Blus, SMKN 2 Godean.

ABSTRAC

This study aimed to: (1) produce a blouse pattern modification learning media video, 2) find out the appropriateness of the blouse pattern modification learning media video, 3) find out the effectiveness of blouse pattern modification learning media video through the Think Pair and Share method. This was a research and development (R&D) study. The development model in the study was the one developed by a team from the Center for Policy and Innovation Studies. The development procedure consisted of five stages, i.e.: (1) needs analysis, (2) preliminary product development, (3) expert validation and revision, (4) a small-scale tryout and revision, and (5) a large-scale tryout and the final product. The study was conducted at SMKN 2 Godean involving 10 students for the small-scale tryout and 31 students of Grade XI of Fashion Design for the large-scale tryout. The results of the study were as follows. 1) The blouse pattern modification learning media video product packed in a CD, DVD, and flash disk. 2) The blouse pattern modification learning media video was appropriate as learning media based on the results of the validation by 2 materials experts with a mean score of 9 (100%), 2 media experts with a mean score of 10 (100%), and the result of a small-scale tryout according to the student's opinions, 40% of the student's very agree and 60% agree. However, in the large scale tryout, 54,8% of the student's very agree and 45,2% agree, 3) The blouse pattern modification learning media video through the in the Think Pair and Share method includes the effective category, with the learning outcomes shows that 31 student's (100%) attained the MMS.

Keywords: *Developing Video, Blouse Pattern Modification, SMKN 2 Godean*

PENDAHULUAN

Salah satu upaya memajukan dan mencerdaskan kehidupan bangsa penyelenggaraan dan pelaksanaan proses pendidikan harus terus ditingkatkan. Pada era globalisasi ini, ilmu pengetahuan dan teknologi di Indonesia semakin berkembang, salah satunya pada dunia pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mempunyai peranan yang penting dalam mempersiapkan siswa untuk kemajuan bangsa.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 Godean merupakan salah satu sekolah kejuruan yang membuka jurusan Tata Busana yang membekali peserta didik dengan ketrampilan, pengetahuan, dan sikap agar kompeten dalam bidang busana. Jurusan Tata Busana mempunyai kompetensi dasar membuat pola busana wanita dengan indikator mengubah pola blus. Menurut Suryawati (2011: 70) Blus merupakan pakaian yang dikenakan pada badan atas sampai batas pinggang atau ke bawah hingga panggul sesuai dengan yang diinginkan. Blus dapat digolongkan menjadi dua kategori, yaitu : blus dalam dan blus luar.

Media pembelajaran merupakan faktor yang penting dalam pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa

sehingga proses belajar terjadi, (Arief S.Sadiman, 2006: 7).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Membuat Pola di SMK Negeri 2 Godean, diketahui bahwa : 1) ketersediaan media pembelajaran mengubah pola blus masih terbatas. 2) dalam pembelajaran membuat pola siswa masih lambat dalam mengerjakannya, 3) menurut pendapat siswa pelajaran membuat pola sangatlah rumit dan tidak menarik, 4) fasilitas LCD proyektor dan *speaker* yang tersedia belum dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran mengubah pola blus. Guna memaksimalkan fasilitas LCD proyektor dan *speaker* yang tersedia disekolah maka peneliti mengembangkan media pembelajaran video khususnya pada materi mengubah pola blus.

Menurut daryanto (2010: 88), kelebihan media video, yaitu: ukuran tampilan video sangat fleksibel, dapat disaksikan berulang-ulang kali, dapat mevisualisasikan materi terutama yang bersifat dinamis, dan format sajian video yang bermacam-macam. Media ini dipilih karena video dapat dibuat dengan teknik animasi. Menurut Munir (2013:317) animasi adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan. Selain dapat dibuat dengan teknik animasi, video dapat dibuat dengan berbagai macam format, media ini dibuat dengan format MP4 yang dapat disimpan di cd, dvd, dan *flashdisk*.

Pada pembelajaran mengubah pola blus akan digunakan metode pembelajaran *think pair and share*. Menurut Slavin, (2009: 257) metode pembelajaran *Think-Pair-Share* ini struktur kegiatan pembelajarannya merupakan *cooperative learning* yang memberi siswa kesempatan untuk bekerja sendiri serta bekerjasama dengan orang lain. Langkah-langkah *Think-Pair-Share* menurut Arends (2008: 15-16) yaitu: Langkah 1 (*Think*), langkah 2 (*Pair*), langkah 3 (*Share*).

Menurut Arief Sadiman (2011: 181) media pembelajaran dikatakan efektif jika media yang dibuat dinilai terlebih dahulu sebelum dipakai secara luas. Menurut Suharsimi Arikunto (2004: 4) efektivitas adalah taraf tercapainya suatu tujuan yang telah ditentukan, bahwa pengelolaan yang efektif. Media pembelajaran yang efektif merupakan media yang dapat memberikan hasil sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan semula. Menurut Saur Tampubolon (2014: 35), Indikator keberhasilan hasil belajar secara klasikal minimal 75% dari jumlah siswa yang mencapai KKM yang ditetapkan.

Pengembangan video media pembelajaran mengubah pola blus ini diharapkan membuat siswa lebih tertarik dan mudah memahami pembelajaran mengubah pola blus. Hal ini juga diharapkan dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi, sehingga guru tidak harus menjelaskan materi secara berulang-ulang.

Penelitian yang dilaksanakan bertujuan untuk: (1) menghasilkan video media pembelajaran mengubah pola blus, (2) mengetahui kelayakan video media pembelajaran mengubah pola blus, (3) mengetahui efektivitas media video dalam pembelajaran mengubah pola blus yang menggunakan metode *Think Pair and Share*

Adapun kegunaan dari penelitian ini yaitu dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa di SMK Negeri 2 Godean. Video ini dapat mempermudah guru menyampaikan materi dan dapat membuat siswa tertarik serta lebih mudah memahami materi pembelajaran mengubah pola blus.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau R & D (*Research & Development*). Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2014:4).

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan peneliti yaitu model pengembangan Borg and Gall yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov (Tim Puslitjaknov, 2008: 11), berikut adalah tahapannya:

1. Analisis kebutuhan, tahap ini meliputi:

- a. Mengkaji kurikulum, hal-hal yang perlu diketahui yaitu: kurikulum yang digunakan SMKN 2, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator kompetensi, dan tujuan pembelajaran yang akan diteliti.
 - b. Studi pendahuluan produk, tahapan ini dilakukan dengan cara observasi dan wawancara.
2. Mengembangkan produk awal, tahap ini dilakukan dengan cara membuat konsep, ide cerita, treatment, dan storyboard. Setelah itu perekaman suara dan membuat gambar pola, gambar pola dibuat animasi dengan narasi yang menjelaskan langkah menggambar pola dan file tersebut di export menjadi video
 3. Validasi ahli dan revisi
Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Validasi ahli diperlukan untuk memeriksa hasil produk yang telah dibuat tersebut sudah layak atau belum untuk digunakan sebagai media pembelajaran mengubah pola blus. Jika belum layak dilakukan revisi sampai media tersebut dinyatakan layak oleh validator.
 4. Uji coba skala kecil dan revisi
Uji coba skala kecil dilakukan kepada siswa berjumlah 10 orang. Kegiatan ini dilakukan dengan cara menampilkan video media pembelajaran mengubah pola blus dikelas. Kemudian siswa mengisi angket, hasilnya dianalisis dan

dievaluasi untuk merevisi kekurangan produk pada uji coba skala kecil.

5. Uji coba skala besar dan produk akhir
Uji coba skala besar dilakukan kepada siswa berjumlah 31 orang. Kegiatan ini dilakukan dengan cara menampilkan video media pembelajaran mengubah pola blus dikelas. Kemudian siswa mengisi angket, hasilnya dianalisis dan menghasilkan produk akhir jika sudah tidak ada revisi.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari 2016 di SMK Negeri 2 Godean yang beralamat di Jl. Jae Sumantoro Sidoagung Godean Sleman, Yogyakarta.

Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI Tata Busana 3 SMK Negeri 2 Godean berjumlah 31 siswa dengan pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*.

Data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini adalah data hasil observasi, wawancara, dan tes unjuk kerja, dan angket. Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan kualitatif.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah: 1) angket untuk mengungkap kelayakan video menggunakan pendapat ahli yang dihitung menggunakan

skala Guttman, 2) angket untuk siswa tentang pendapatnya terhadap media video mengubah pola blus menggunakan skala Likert, 3) lembar panduan observasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *Think Pair and Share*, 4) lembar penilaian unjuk kerja. Pembuktian validitas instrumen penelitian dengan validitas konstruk, sedangkan reabilitas instrumen menggunakan *Alpha Cronbach*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi, wawancara, tes unjuk kerja.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Untuk mengetahui kelayakan media diambil dari hasil validasi dengan rumus sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria kelayakan media

No	Kategori	Skor
1	Layak	$(S_{min}+P) \leq S \leq S_{maks}$
2	Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq S_{min} + (P-1)$

(adaptasi Widihastuti, 2014: 228)

Keterangan:

S : Skor responden

P : Panjang kelas interval

S_{min} : Skor terendah

S_{mak} : Skor tertinggi

Sedangkan untuk menghitung hasil pendapat siswa tentang video media pembelajaran mengubah pola blus digunakan kriteria penilaian dengan rumus sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria penilaian media oleh siswa

No	Rumus	Kategori
1.	$(0,8) \times \text{skor maksimal}$	Sangat setuju
2.	$(0,6) \times \text{skor maksimal}$	Setuju
3.	$(0,4) \times \text{skor maksimal}$	Kurang setuju
4.	$(\text{di bawah } 0,4) \times \text{skor maksimal}$	Tidak setuju

(Djemari Mardapi, 2012: 163) Menghitung

hasil belajar siswa dalam mengubah pola blus yaitu menggunakan modus, median, dan mean, Menurut Sugiyono

(2012: 47) *modus* merupakan nilai yang sering muncul,

Median ialah nilai tengah dari kelompok data, *Mean* merupakan nilai rata-rata.

Setelah itu hasil data dicari persentasenya dengan menggunakan rumus :

$$f = \frac{p}{N} \times 100\%$$

Anas Sudijono (2008: 43)

Keterangan :

f = frekuensi

N = jumlah frekuensi/ banyaknya

individu p = angka presentase

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Video Media Pembelajaran Mengubah Pola Blus

Hasil dari penelitian ini adalah video media pembelajaran mengubah pola blus dengan format MP4 yang dikemas dalam bentuk CD, DVD, dan *flashdisk*. Video media pembelajaran mengubah pola blus dikembangkan menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov,

dengan 5 tahapan, yaitu: (1) analisis kebutuhan, (2) mengembangkan produk awal, (3) validasi ahli dan revisi, (4) uji coba skala kecil dan revisi (5) uji coba skala besar dan produk akhir. Berikut adalah tampilan awal video media pembelajaran mengubah pola blus :



Gambar 01. Tampilan awal media video

2. Kelayakan Video Media Pembelajaran Mengubah Pola Blus

Video media pembelajaran mengubah pola blus yang layak digunakan untuk media pembelajaran mengubah pola blus menurut pendapat ahli materi dan ahli media, serta menurut pendapat siswa tentang video media pembelajaran mengubah pola blus. Terbukti bahwa hasil validasi oleh ahli dan pendapat siswa tentang video media pembelajaran mengubah pola blus, sebagai berikut:

a. Validasi oleh Ahli Materi

Butir pernyataan terdiri dari 9 butir dengan jumlah ahli materi 2 orang. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan media dapat diketahui skor minimum $0 \times 9 = 0$, dan skor maksimum $1 \times 9 = 9$, jumlah kelas adalah 2, panjang intervalnya adalah 5,

sehingga kriteria kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi adalah:

Tabel 3. Kriteria kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi

No	Kategori	Skor	Hasil	Persen-tase
1	Layak	$(S_{min}+P) \leq S \leq S_{maks}$	$5 \leq S \leq 9$	100%
2	Tidak Layak	$(S_{min}) \leq S \leq S_{min}+(P-1)$	$0 \leq S \leq 4$	0%

Berdasarkan hasil validasi oleh 2 ahli materi, diperoleh rerata 9. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa materi yang terdapat dalam media pembelajaran termasuk dalam kategori “layak” dan dapat digunakan dalam penelitian.

b. Validasi oleh Ahli Media

Butir pernyataan terdiri dari 10 butir dengan jumlah ahli media 2 orang. Berdasarkan hasil validasi dari masing-masing ahli media diperoleh skor minimum $0 \times 10 = 0$, dan skor maksimum $1 \times 10 = 10$, jumlah kelas adalah 2, panjang intervalnya adalah 5, sehingga kriteria kelayakan media pembelajaran oleh ahli media adalah:

Tabel 4. Kriteria kelayakan media pembelajaran oleh ahli media

No	Kategori	Skor	Hasil	Persen-tase
1	Layak	$(S_{min}+P) \leq S \leq S_{maks}$	$5 \leq S \leq 10$	100%
2	Tidak Layak	$(S_{min}) \leq S \leq S_{min}+(P-1)$	$0 \leq S \leq 4$	0%

Berdasarkan hasil validasi dari masing-masing validator, skor rerata dari 2 ahli media yaitu 10. Jadi dapat disimpulkan bahwa video media pembelajaran mengubah pola blus termasuk dalam kategori “layak” dan dapat digunakan dalam penelitian.

c. Pendapat siswa tentang video media pembelajaran mengubah pola blus

Pendapat siswa tentang video media pembelajaran mengubah pola blus pada uji coba skala kecil dan skala besar dilakukan dengan cara mengisi angket. Angket berisi 19 butir pertanyaan dengan jawaban menggunakan skala *Likert*. Berdasarkan pengisian angket, diketahui skor minimum $1 \times 19 = 19$, dan skor maksimum $4 \times 19 = 76$, sehingga kriteria pendapat siswa tentang media pembelajaran adalah:

Tabel 5. Hasil pendapat siswa tentang media pembelajaran pada uji coba skala kecil

No	Kategori	Kecenderungan	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat setuju	$\geq 60,8$	4	40%
2.	Setuju	45,6 – 60,7	6	60%
3.	Kurang setuju	30,4 – 45,5	0	0 %
4.	Tidak setuju	$< 30,3$	0	0 %
Jumlah			10	100%

Berdasarkan data pada tabel 5, diketahui pendapat siswa tentang media video pada kategori sangat setuju dengan persentase 40% dan kategori setuju dengan persentase 60%. Sehingga video media pembelajaran mengubah pola blus dapat digunakan untuk uji coba skala besar. Berikut ini adalah hasil pendapat siswa tentang video media pembelajaran mengubah pola blus:

Tabel 6. Hasil pendapat siswa tentang media pembelajaran pada uji coba skala besar

No	Kategori	Kecenderungan	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat setuju	$\geq 60,8$	17	54,8%
2.	Setuju	45,6 – 60,7	14	45,2%
3.	Kurang setuju	30,4 – 45,5	0	0 %
4.	Tidak setuju	$< 30,3$	0	0 %
Jumlah			10	100%

Berdasarkan data pada tabel 6, diketahui pendapat siswa tentang video media pembelajaran mengubah pola blus berada pada kategori sangat setuju dengan persentase 54,8% dan kategori setuju dengan persentase 45,2%. Dengan demikian video media pembelajaran mengubah pola blus layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK Negeri 2 Godean.

3. Efektivitas Video Media Pembelajaran Mengubah Pola Blus

Video media pembelajaran mengubah pola blus sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran mengubah pola blus, terbukti bahwa pencapaian hasil belajar seluruh siswa pada pembelajaran mengubah pola blus mencapai KKM semua. Pencapaian hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 7 berikut:

Tabel 7. Pencapaian hasil belajar

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Tuntas	31	100%
2	Belum tuntas	0	0%
Jumlah		31	100%

Berdasarkan data tabel 7, diketahui bahwa pencapaian hasil belajar sejumlah 31 siswa (100%) sudah memenuhi KKM. Dari hasil belajar tersebut diketahui distribusi frekuensi nilai siswa, berikut dijabarkan pada tabel 9:

Tabel 9. Distribusi frekuensi nilai siswa

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	75-78	5	16,1%
2	78,1 - 81,1	4	12,9%
3	81,2 - 84,2	7	22,6%
4	84,3 - 87,3	6	19,4%
5	87,4 - 90,4	5	16,1%
6	90,5 - 93,5	4	12,9%
Jumlah		31	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 9 dapat dijabarkan bahwa nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 93,5 dan nilai terendah yang dicapai siswa adalah 75. Nilai pada interval 75 - 78 sebanyak 5 siswa, nilai pada interval 78,1 - 81,1 sebanyak 4 siswa, nilai pada interval 81,2 - 84,2 sebanyak 7 siswa, nilai pada interval 84,3 - 87,3 sebanyak 6 siswa, nilai pada interval 87,4 - 90,4 sebanyak 5 siswa, dan nilai pada interval 90,5 - 93,5 sebanyak 4 siswa. Dari data tersebut video media pembelajaran mengubah pola blus termasuk dalam kategori sangat efektif, berikut ini adalah tabel pengkategorian efektifitas media video:

Tabel 29. Kategori efektifitas media video

Kategori	Hasil Belajar Siswa	Jumlah siswa	Persentase
Sangat Efektif	>87,5 – 100	31	100%
Efektif	>75 – 87,5	0	0
Cukup Efektif	>62,5 – 75	0	0
Kurang Efektif	≥ 50 – 62,5	0	0
Tidak Efektif	< 50	0	0
Jumlah			100 %

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa video media pembelajaran mengubah pola blus berdampak positif terhadap ketuntasan belajar siswa dan membantu memudahkan siswa mempelajari materi pembelajaran mengubah pola blus. Dengan demikian video media pembelajaran mengubah pola blus termasuk dalam kategori sangat efektif sebagai media pembelajaran mengubah pola blus.

Pembahasan

1. Video media pembelajaran mengubah pola blus

Video media pembelajaran mengubah pola blus dengan cara membuat konsep, treatment, dan storyboard, kemudian melakukan perekaman suara dan menggambar pola di computer. Setelah itu membuat gambar bergerak (animasi) serta menggabungkan dengan suara yang telah direkam, dan di export menjadi file dengan format MP4. Video dengan format MP4 dikemas dalam bentuk VCD, DVD, dan *flasdisk*. Menurut Cheppy Riyana (2007: 11) Pengembangan dan pembuatan video pembelajaran harus memperbertimbangkan : a) tipe materi, b) durasi waktu, c) format sajian video, d) ketentuan teknis, e) penggunaan musik dan *sound effect*.

2. Kelayakan video media pembelajaran mengubah pola blus

Penentuan kelayakan video media pembelajaran mengubah pola blus dilakukan dengan meminta pertimbangan ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Dari penilaian 2 orang ahli materi diperoleh skor rerata sebesar 9 dengan persentase sebesar 100%, sehingga dapat diartikan bahwa media video mengubah pola blus termasuk kategori layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Selanjutnya penilaian oleh 2 orang ahli media diperoleh skor rerata sebesar 10 dengan persentase sebesar 100%. Hal tersebut dapat diartikan media video mengubah pola blus telah memenuhi kelayakan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Revisi dari ahli materi lebih ditekankan pada analisis desain dan langkah-langkah menggambar pola blus. Sedangkan revisi dari ahli media ditekankan pada gerak animasi dan suara narasi pada media video.

Penilaian pendapat siswa tentang video media pembelajaran mengubah pola blus pada uji coba skala kecil dinilai oleh 10 orang siswa. Berdasarkan hasil perhitungan kelayakan, diperoleh data 4 siswa (40%) menyatakan media pada kategori sangat setuju dan 6 siswa (60%) menyatakan media pada kategori setuju. Sedangkan pada uji coba skala besar diperoleh data 17 siswa (54,8%) menyatakan media pada kategori sangat setuju dan 14 siswa (45,2%) menyatakan media pada kategori setuju.

3. Efektivitas video media pembelajaran mengubah pola blus dengan metode *Think Pair and Share*

Hasil belajar siswa pada pembelajaran mengubah pola blus menggunakan media video dengan metode *Think Pair and Share* memperoleh nilai tertinggi sebesar 93,5 dan nilai terendah

sebesar 75,0. Rata-rata (mean) sebesar 83,8, nilai tengah (median) sebesar 84,2, nilai sering muncul (modus) sebesar 88,4; dan jumlah total nilai sebesar 2.600. Pembelajaran menggunakan video media pembelajaran mengubah pola blus dengan menerapkan metode *Think Pair and Share* menunjukkan presentase hasil belajar 31 siswa (100%) mencapai KKM.

Dari hasil tersebut, maka video media pembelajaran mengubah pola blus efektif digunakan sebagai sumber belajar baik bagi guru ataupun siswa dalam pembelajaran mengubah pola blus di SMK Negeri 2 Godean.

Hal ini membuktikan bahwa belajar memerlukan perpaduan indera. Seperti pada teori kerucut pengalaman Dale (Azhar Arsyad, 2011: 10) jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling bermakna mengenai informasi yang diterima. Dalam pembelajaran mengubah pola blus dengan media video menggunakan dua jenis indera yaitu penglihatan dan pendengaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Video media pembelajaran mengubah pola blus dengan format MP4 dikemas dalam bentuk CD, DVD, dan *flasdisk* dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall

yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov, meliputi 5 tahap pengembangan, yaitu: a) analisis kebutuhan produk b) pengembangan produk awal, c) validasi ahli dan revisi, d) uji coba skala kecil dan revisi, e) uji coba skala besar dan produk akhir.

2. Video media pembelajaran mengubah pola blus dinyatakan layak sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil validasi oleh 2 orang ahli materi dengan skor rerata 9 (100%), 2 orang ahli media dengan skor rerata 10 (100%), dan berdasarkan pendapat siswa tentang video media pembelajaran mengubah pola blus pada uji coba skala kecil menunjukkan bahwa sebanyak 4 siswa (40%) pada kategori sangat setuju dan sebanyak 6 siswa (60%) pada kategori setuju dan pada uji coba skala besar sebanyak 17 siswa (54,8%) pada kategori sangat setuju dan sebanyak 14 siswa (45,2%) pada kategori setuju. Dengan demikian video media pembelajaran mengubah pola blus layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK Negeri 2 Godean.
3. Video media pembelajaran mengubah pola blus dengan metode *Think Pair and Share* termasuk dalam kategori sangat efektif. Hal ini terbukti bahwa hasil belajar 31 siswa (100%) telah mencapai KKM. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa video media

pembelajaran mengubah pola blus dengan metode *Think Pair and Share* sangat efektif digunakan pada pembelajaran mengubah pola blus pada kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 2 Godean.

Saran

1. Video media pembelajaran mengubah pola blus dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri, sehingga apabila ada materi yang belum dipahami siswa dapat mengulang kembali materi itu.
2. Bagi sekolah yang mempunyai kurikulum yang sama, media video mengubah pola blus dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.
3. Hasil pengembangan media video mengubah pola blus memberikan dampak positif bagi proses pembelajaran, sehingga media video mengubah pola blus dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. (1987). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arends Richard. (2008). *Learning To Teach*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arief S. Sadiman, dkk., (2006). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Cheppy Riyana. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI Universitas Pendidikan Indonesia

Mahasiswa Calon Guru Pendidikan Vokasi. Disertasi. PPs-UNY.

Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Djemari Mardapi. (2012). *Pengukuran, Penilaian, dan Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Nuha Medika.

Munir. (2013). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Saur Tampubolon. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Erlangga.

Slavin, Robert E. (2009). *Cooperative Learning (Teori, Riset, dan Praktik)*. Bandung: Nusa Media.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Tindakan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D*. Bandung: Alfabeta.

_____. (2012). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. (2004). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Suryawati. (2011). *Membuat Pola*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.

Tim Pulsitjaknov. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Widihastuti. (2014). *Model Assessment for Learning (AFL) Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) untuk Pembelajaran Bidang Busana Bagi*