

PENGARUH MODEL *DIRECT INSTRUCTION* BERBANTUAN MULTIMEDIA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN PENCAPAIAN KOMPETENSI PEMBUATAN DESAIN BUSANA

Ratih Susiana
SMK N 9 Surakarta
ratih_susiana@yahoo.co.id

Sri Wening
Universitas Negeri Yogyakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan: (1) motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen, (2) motivasi belajar siswa pada kelas kontrol, (3) tingkat pencapaian kompetensi pada kelas eksperimen, (4) tingkat pencapaian kompetensi pada kelas kontrol, (5) pendapat siswa tentang penggunaan model DI berbantuan multimedia, (6) pengaruh model DI berbantuan multimedia terhadap motivasi belajar siswa, dan (7) pengaruh model DI berbantuan multimedia terhadap pencapaian kompetensi pembuatan desain busana. Penelitian ini merupakan penelitian quasi experimental designs. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X program keahlian tata busana SMK N 9 Surakarta dan SMK N 1 Karanganyar, teknik sampling purposive. Data diperoleh dengan: (1) tes tertulis, (2) tes perbuatan, dan (3) angket, untuk mengumpulkan data motivasi belajar siswa, aspek afektif, dan pendapat siswa tentang penggunaan model DI berbantuan multimedia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) motivasi belajar kelas eksperimen masuk kriteria sangat tinggi 71%; (2) motivasi belajar kelas kontrol masuk kriteria sangat tinggi 28% ; (3) pencapaian kompetensi kelas eksperimen kategori tuntas 84%; (4) pencapaian kompetensi kelas kontrol kategori tuntas sebanyak 33%; (5) pendapat peserta didik tentang penerapan model DI menunjukkan bahwa 27 siswa (87%) pada kategori sangat senang; (6) terdapat pengaruh penerapan model DI terhadap motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dibuktikan dengan hasil perhitungan uji t (t-test) dengan $t_{hitung} 0,000 < t_{tabel} 0,05$; (7) terdapat pengaruh penerapan model DI terhadap pencapaian kompetensi pembuatan desain busana antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang dibuktikan dengan hasil perhitungan uji t (t-test) dengan $t_{hitung} 0,000 < t_{tabel} 0,05$.

Kata Kunci: model pengajaran langsung, multimedia, motivasi belajar, kompetensi desain busana

THE EFFECT OF MULTIMEDIA –AIDED DIRECT INSTRUCTION ON THE LEARNING MOTIVATION FOR ACHIEVEMENT IN THE COMPETENCE IN MAKING FASHION DESIGN

Abstract

This study aims to investigate (1) learning motivation of student in experiment class; (2) learning motivation of student in control class; (3) the level of achievement in the competence of experiment class; (4) the level of achievement in the competence of control class; (5) the student's opinion about the use of multimedia-aided direct Instruction (MADI) in the manufacture of fashion design in vocational high schools (VHS); (6) the effect of MADI on the learning motivation of students; and (7) the effect MADI on the achievement in the competence of making fashion design. The study was a quasi experimental. The population of research was the 10th graders of dressmaking skill program of SMK N 9 Surakarta and SMK N 1 Karanganyar. The research sample was established using the purposive sample technique. The research instruments included: (1) a test; (2) observation sheet; (2) a questionnaire to collect the data on students' learning motivation, affective aspect, and the opinion of students on the application of MADI. The result of the study show that: (1) the learning motivation 71% in the experimental class is very high; (2) the learning motivation 28% in the control class is

very high; (3) the competence achievement of 84% in the experimental class is in the completion category; (4) the competence achievement of 33 % in the control class is in the completion category; (5) the opinion of students on the application of MADI shows that 27 students (87%) are very happy; (6) there is an effect of the application of MADI on motivation to learn the making of fashion design of the students in the experimental and control classes, as shown by the results of the calculation of the *t* test (*t*-test) with $0.000 t < t \text{ table } 0.05$ and this it can be concluded that the *H*₀ is rejected and is accepted; (7) there is an effect of the application MADI on the achievement of competence in making fashion design of the students in the experimental and control classes, as shown by the results of the calculation of the *t* test (*t* – test) with $0.000 t < t \text{ table } 0.05$, and this it can be concluded that the *H*₀ is rejected and is accepted;

Keywords: *direct instruction, multimedia, motivation to learning, competence.*

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan pada jenjang menengah yang menyiapkan siswa untuk memasuki dunia kerja dengan bekal ilmu pengetahuan dan keterampilan. SMK sebagai pencetak tenaga kerja yang siap pakai perlu membekali siswanya dengan pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan kompetensi keahlian masing-masing. Untuk itu kualitas kegiatan belajar mengajar semestinya juga harus ditingkatkan secara terus menerus untuk mencapai tujuannya.

Sekolah Menengah Kejuruan program keahlian tata busana merupakan sekolah yang menggunakan kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan. KTSP terdiri dari tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan, struktur dan muatan kurikulum tingkat satuan pendidikan, kalender pendidikan, dan silabus. Setiap kompetensi yang diajarkan mengacu pada silabus yang telah ditetapkan. Dalam penyelenggaraan pembelajarannya siswa dituntut untuk menguasai setiap kompetensi yang diajarkan oleh guru secara tuntas. Menggambar busana merupakan salah satu standar kompetensi yang diberikan di kelas X, kelas XI, dan kelas XII program keahlian tata busana.

Dalam mempelajari kompetensi dasar menggambar busana ini siswa dituntut untuk berpikir secara integratif dari indikator-indikator yang ada untuk diwujudkan dalam sebuah rancangan busana dalam bentuk gambar. Gambar yang dihasilkan merupakan suatu konsep pemikiran yang mudah dibaca dan

dijadikan pedoman untuk diwujudkan menjadi barang jadi dalam hal ini adalah busana.

Hasil observasi lapangan (kelas) selama satu tahun terakhir di tiga SMK Negeri di wilayah Surakarta, kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas pada mata pelajaran produktif menunjukkan: aktivitas siswa dalam proses belajar-mengajar rendah, siswa kurang termotivasi, kurang aktif dan kurang bersemangat dalam mengerjakan tugas. Peserta didik kurang memahami tahapan demi tahapan proses menggambar desain busana. Anggapan bahwa bagus tidaknya hasil desain busana dipengaruhi faktor bakat menjadikan anak tidak punya keinginan untuk menjadikan gambar desain yang sempurna. Pekerjaan rumah untuk menggambar busana banyak yang mengerjakan dengan tidak tepat waktu pengumpulannya, tetapi di sisi lain ada juga sekelompok peserta didik yang senang dan termotivasi menyelesaikan tugasnya. Kompetensi siswa dalam menerapkan teknik pembuatan desain busana juga masih tergolong rendah. Rendahnya pencapaian kompetensi siswa dikarenakan pengetahuan tentang hal-hal yang perlu diperhatikan dalam teknik pembuatan desain belum dipahami siswa secara maksimal, motivasi siswa untuk belajar dan berlatih menggambar juga masih kurang. Untuk itu mata diklat praktek menggambar busana diperlukan pembelajaran yang menarik dan memudahkan peserta didik untuk memahami proses menggambar busana.

Pembelajaran menggambar busana menunjukkan bahwa banyak guru yang masih menggunakan pembelajaran secara konvensional. Guru belum menggunakan multimedia, yang dapat menciptakan

presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan video. Guru belum mengoptimalkan pendekatan, strategi, metode dan teknik pembelajaran yang sesuai dengan minat, kemampuan dan kebutuhan peserta didik agar proses pembelajaran berjalan efektif sehingga tercapai kompetensi yang sesuai sasaran.

Menggambar busana merupakan suatu materi yang memerlukan cara berpikir kreatif, inovatif, dan imajinatif namun tetap harus menggunakan logika terkait dengan paham gambar yang akan diterapkan pada proses pembuatan pakaian selanjutnya. Materi teknik pembuatan gambar busana merupakan materi baru bagi siswa kelas satu program keahlian tata busana yang belum pernah diterima sebelumnya. Mata pelajaran menggambar busana dalam proses pembelajarannya masih diperlukan bimbingan yang sistematis tentang langkah-langkah menggambar busana. Skenario pembelajaran yang baik perlu dilakukan untuk menjadi solusi dari semua permasalahan di atas. Materi, model pembelajaran, pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran harus disusun sesuai dengan minat, kemampuan, dan kebutuhan peserta didik agar proses pembelajaran berjalan efektif sehingga tercapai kompetensi yang sesuai sasaran.

Salah satunya dengan menerapkan model pengajaran langsung dengan berbantuan multimedia. Khaucak (2012, p.8) mengatakan model pengajaran langsung (*direct instruction*) adalah suatu pendekatan mengajar yang dapat membantu siswa dalam mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah. Fase-fase dalam menerapkan model pengajaran langsung adalah fase pengenalan dan interview, fase presentasi, fase latihan terbimbing, dan fase latihan mandiri. Pada fase presentasi inilah guru memerlukan media yang tepat guna menunjang terjadinya proses belajar mengajar menggambar busana. Media menjadi penting sekali untuk merangsang kegiatan belajar siswa, terutama media yang dapat mengoptimalkan seluruh indera manusia. Salah satu usaha untuk memudahkan peserta didik menerima materi ajar perlu diusahakan agar peserta didik dalam belajar menggunakan sebanyak

mungkin alat indera yang dimiliki. Menurut Edgar Dale pengalaman belajar seseorang 75% diperoleh dari mata, 13% melalui telinga dan selebihnya 12% melalui indera yang lain, sedangkan Baugh dalam Arsyad, (2006, p.9) mengemukakan bahwa 90% hasil belajar seseorang diperoleh dari penglihatan, hanya 5% diperoleh dari pendengaran, dan 5% melalui indera yang lain. Media yang menunjang untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam menggambar busana adalah multimedia. Menurut Rosch yang dikutip oleh Darmawan (2011, p.32) multimedia dipandang sebagai suatu kombinasi antara komputer dan video. Sedangkan menurut Suyanto (2003, p.21) menyatakan multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks-teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreas, dan berkomunikasi.

Kenyataan inilah yang membuat peneliti tertarik untuk meningkatkan motivasi dan kompetensi siswa melalui skenario pembelajaran dengan menggunakan model pengajaran langsung (*direct instruction*) berbantuan multimedia pada proses pembelajaran pembuatan desain busana, sehingga ketercapaian kompetensi dalam menggambar busana akan lebih berkualitas. Oleh karena itu perlu dikaji sebuah penelitian tentang pengaruh model pengajaran langsung (*direct instruction*) berbantuan multimedia terhadap motivasi belajar untuk pencapaian kompetensi pembuatan desain busana di SMK program keahlian tata busana.

Menurut (Kuhn, Rosenshine & Stevens) yang dikutip oleh Eggen Kauchak 2012, model pengajaran langsung (*direct instruction*) adalah satu model yang menggunakan peragaan dan penjelasan guru digabungkan dengan latihan dan umpan balik siswa untuk membantu mereka mendapatkan pengetahuan dan ketrampilan nyata yang dibutuhkan untuk pembelajaran lebih jauh .

Arends (2001, p.264) juga mengatakan hal yang sama yaitu :

A teaching model that is aimed at helping student learn basic skills and knowledge

that can be taught in a step-by-step fashion. For our purposes here, the model is labeled the direct instruction model.

Model pengajaran langsung ini dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang terstruktur dengan baik, yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah. Hal yang sama dikemukakan oleh Arends (2001, p. 66) bahwa:

The direct instruction model was specifically designed to promote student learning of procedural knowledge and declarative knowledge that is well structured and can be taught in a step-by-step.

Pemikiran mendasar dari model pengajaran langsung adalah bahwa siswa belajar dengan mengamati secara selektif, mengingat dan menirukan tingkah laku gurunya. Model pengajaran *direct instruction* mengutamakan pendekatan deklaratif dengan titik berat pada proses belajar konsep dan keterampilan motorik. Model pengajaran *direct instruction* menciptakan suasana pembelajaran yang lebih terstruktur. Model pengajaran langsung melibatkan lima tahap atau fase, yaitu: fase orientasi, fase presentasi/demonstrasi, latihan terstruktur, latihan terbimbing, dan latihan mandiri.

Menurut Mayer (2009, p.3) multimedia adalah presentasi materi yang menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar. Yang dimaksudkan kata-kata adalah materinya disajikan dalam bentuk verbal form, baik tertulis maupun diucapkan, sedangkan gambar-gambar adalah materinya disajikan dalam bentuk pictorial form atau gambar. Suyanto (2003, p.21) menyatakan multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks-teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas, dapat dipahami bahwa multimedia adalah penggabungan berbagai unsur media, seperti teks, grafik, audio, video, dan animasi; serta cara penyampaian interaktif yang

dimanipulasi secara digital dan berfungsi untuk menyampaikan materi pengajaran dari sumber belajar ke pembelajar.

Manfaat dan kelebihan multimedia pengajaran menurut Arsyad, Aster dan Suyanto memberikan manfaat, yaitu: motivasi dan perhatian siswa dapat ditingkatkan melalui multimedia, pembelajaran lebih menarik bagi siswa, meningkatkan hasil pembelajaran dan mempersingkat waktu penyajian pembelajaran

Menurut Byrnes (2008, p.100) "*motivation is a construct that is used to explain the initiation, direction, intensity and persistence of an individual's behavior in a particular situation.*" Motivasi diartikan sebagai sebuah konstruk yang menjelaskan awal, tujuan, intensitas, dan ketekunan tingkah laku individu dalam situasi tertentu. Santrock (2008, p.510) juga mendefinisikan motivasi sebagai proses yang memberi semangat, arah dan kegigihan perilaku.. Dembo (2004, p.10) menganggap "*motivation as the internal processes that give behavior its energy and direction. These internal processes include your goals, beliefs, perceptions and expectations.*" Artinya perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energy, terarah dan bertahan lama. Motivasi merupakan dorongan yang timbul dari seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Motivasi juga merupakan usaha-usaha yang dapat menggerakkan seseorang atau kelompok untuk melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendaki atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya. Usaha memiliki makna yang sama dengan motivasi seseorang, individu yang menunjukkan usaha yang lebih besar.

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku seseorang setelah memperoleh informasi yang disengaja. Jadi suatu kegiatan belajar adalah upaya mencapai perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut aspek pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap. Bahkan lebih luas lagi, menurut Uno (2007, p.21) perubahan tingkah laku tidak hanya mengenai perubahan pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penghargaan minat, dan penyesuaian diri. Belajar dalam arti luas adalah proses perubahan tingkah laku yang

dapat dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan dan penilaian atau mengenai sikap dan nilai-nilai pengetahuan serta kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan.

Menurut Yamin (2006, p.80) motivasi belajar merupakan daya penggerak psikis dari dalam diri seseorang untuk dapat melakukan kegiatan belajar dan menambah ketrampilan dan pengalaman. Motivasi mendorong dan mengarah minat belajar untuk tercapai suatu tujuan. Dari pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi belajar adalah dorongan dari dalam diri siswa untuk melakukan sesuatu secara sungguh-sungguh sampai apa yang menjadi harapannya bisa tercapai.

Motivasi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Alderman (2004, p.247) menyatakan bahwa motivasi intrinsik biasanya didefinisikan sebagai keterlibatan siswa dalam tindakan untuk kepentingan mereka sendiri dan tanpa paksaan seperti adanya kepuasan, minat, belajar, dan tantangan dari dalam diri siswa. Motivasi ekstrinsik terjadi ketika siswa terlibat dalam kegiatan untuk alasan eksternal (diluar diri mereka sendiri) seperti pujian, nilai, hak istimewa, dan sertifikat atau imbalan materi. Jika peserta didik mempunyai motivasi dalam belajarnya, maka hasil belajar yang diperoleh akan lebih optimal dibandingkan peserta didik yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar. Seperti yang dikemukakan Sugihartono dkk (2007, p.78) bahwa motivasi yang tinggi dapat menggiatkan aktivitas belajar siswa.

Upaya meningkatkan motivasi belajar dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti yang diungkapkan oleh Dimiyati (2006, p.67) yaitu: optimalisasi penerapan prinsip belajar, optimalisasi unsur dinamis belajar dan pembelajaran, optimalisasi pemanfaatan pengalaman dan kemampuan siswa, serta pengembangan cita-cita dan aspirasi belajar.

Andono, dkk (2003, pp.7-10) menyatakan bahwa kompetensi diartikan sebagai kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan atau melaksanakan pekerjaan yang dilandasi oleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap kerja. Suatu unit kompetensi terdiri dari spesifikasi

ketrampilan dan pengetahuan serta penerapan yang efektif dari ketrampilan dan pengetahuan dalam suatu jabatan di industri/dunia kerja.

Griffin (2007, p.22) menyatakan bahwa *“competence has been generally defined as the capacity to meet the standard of performance expected in the workplace”*. Kompetensi pada dasarnya merupakan gambaran yang sebaiknya dilakukan seseorang dalam suatu pekerjaan, agar dapat mengerjakan sesuatu dalam pekerjaannya seseorang harus memiliki kemampuan tentang pengetahuan, kerampilan dan sikap sesuai dengan bidang pekerjaannya. Pencapaian kompetensi ditandai dengan adanya perubahan perilaku yang dapat diukur yang mencakup pengetahuan, ketrampilan dan sikap.

Berdasarkan konteks pengertian kompetensi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa kompetensi adalah kemampuan untuk melaksanakan suatu tugas mengintegrasikan pengetahuan, ketrampilan, sikap dan kemampuan untuk membangun pengetahuan yang didasarkan pada pengalaman serta pembelajaran yang dilakukan. Kompetensi dapat diartikan juga sebagai perpaduan dari pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang dimiliki oleh seseorang yang dapat diukur atau diamati.

Kompetensi yang harus dikuasai peserta didik perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai, sehingga wujud hasil belajar peserta didik yang mengacu pada pengalaman langsung. Peserta didik perlu mengetahui tujuan belajar dan tingkat-tingkat penguasaan yang akan digunakan sebagai kriteria pencapaian secara eksplisit, dikembangkan berdasarkan tujuan-tujuan yang telah ditetapkan, dan memiliki kontribusi terhadap kompetensi-kompetensi yang sedang dipelajari. Penilaian terhadap pencapaian kompetensi perlu dilakukan secara objektif berdasarkan kinerja peserta didik, dengan bukti penguasaan mereka terhadap pengetahuan, ketrampilan, nilai dan sikap sebagai hasil belajar.

Sanjaya (2012, p.34) menjelaskan kriteria keberhasilan belajar harus dinilai dari ketiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Penilaian ketiga aspek tersebut meliputi: (1) aspek kognitif,

berhubungan dengan kemampuan intelektual siswa yang meliputi: menghafal, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi; (2) aspek afektif berhubungan dengan penilaian terhadap sikap dan minat siswa terhadap mata pelajaran dan proses pembelajaran. Evaluasi dalam aspek ini meliputi: memberikan rpsn atau reaksi terhadap nilai nilai yang dihadapkan kepadanya, menikmati atau menerima nilai, menilai (*valuing*) ditinjau dari segi buruk baik, dan menerapkan atau mempraktikkan nilai, norma, etika, dan estetika dalam perilaku kehidupan sehari-hari. Menurut Popham (1995) seperti yang dikutip Mardapi ranah *afektif* menentukan keberhasilan belajar seseorang. Orang yang tidak memiliki minat pada pelajaran tertentu sulit untuk mencapai keberhasilan studi secara maksimal. Minat mengacu pada keinginan dan keterlibatan yang disengaja dalam suatu kegiatan. Minat sangat berpengaruh terhadap motivasi. Siswa yang berminat dalam mempelajari topik atau meningkatkan keterampilan mereka dalam domain harus menunjukkan perilaku termotivasi, seperti pilihan usaha, kegiatan, ketekunan, dan prestasi; (3) aspek psikomotor yang harus dicapai meliputi: tingkatan penguasaan gerakan awal berisi tentang kemampuan siswa dalam menggerakkan sebagai anggota tubuh, tingkatan gerakan rutin meliputi kemampuan melakukan atau menirukan gerakan yang melibatkan seluruh anggota badan, dan tingkatan gerakan rutin berisi kemampuan melakukan gerakan secara menyeluruh dengan sempurna dan sampai pada gerakan otomatis.

Kompetensi pembuatan desain busana merupakan salah satu kompetensi dasar dari standar kompetensi menggambar busana. Pembuatan desain busana merupakan langkah pertama dalam pembuatan pakaian jadi, sebelum masuk ke langkah berikutnya, yaitu mengambil ukuran (*body measurement*), membuat pola (*patternmaking*), memotong bahan (*cutting*), menjahit (*sewing*), penyelesaian (*finishing*), dan pengepresan (*pressing*). Desain Busana ini yang dijadikan sebagai pedoman untuk melakukan proses selanjutnya. Baik tidaknya proses pembuatan pakaian tergantung dari gambar desain yang dibuat.

Soekarno (2004, p.8) menyatakan bahwa desain busana adalah salah satu bentuk ilustrasi dalam bentuk gambar busana yang ditampilkan ilustrator, khususnya ilustrator mode. Wahyuningsih (2009, p.22) menyatakan bahwa desain busana adalah suatu karya cipta seseorang melalui penggambaran ide-ide, dengan penerapan unsur-unsur yang tepat sehingga tercipta suatu busana yang menarik hati orang lain. Suatu ciptaan yang indah menurut diri sendiri belum tentu dianggap indah oleh orang lain, agar menghasilkan desain yang indah harus dilandasi dengan penerapan unsur yang teratur dan tepat untuk sebuah karya. Desain busana berkaitan erat hubungannya dengan mode (*fashion*), karena desain busana merupakan suatu rancangan busana yang tersusun dari unsur garis, bentuk, ukuran, warna, nilai gelap terang, dan tekstur.

Dengan demikian desain busana merupakan rancangan model atau gambar busana yang didalamnya terdapat perpaduan dari unsur-unsur desain, dibuat berdasarkan prinsip desain yang dapat dipahami oleh orang lain untuk diwujudkan dalam bentuk busana/pakaian.

Pengelompokan busana sesuai kesempatan menurut Ernawati (2008, p.3) dapat dikelompokkan menjadi lima kesempatan, yaitu busana rumah, santai, busana sekolah, busana rekreasi, busana kerja dan busana pesta. Pengelompokan busana menurut jenis kelamin ada busana pria dan busana wanita. Pengelompokan busana menurut usia ada busana bayi, busana anak, busana remaja, dan busana dewasa.

Pada penelitian ini peneliti hanya membatasi penelitian pada kompetensi pembuatan desain busana kerja. Indikator dalam materi pembuatan desain busana kerja menurut silabus pengembangan (2009) meliputi pengertian desain busana kerja, jenis model busana kerja, jenis bahan busana kerja, warna bahan busana kerja, menyiapkan alat dan bahan membuat desain busana kerja, menyiapkan proporsi tubuh, menggambar detail bagian bagian busana, melengkapi gambar busana dan menyelesaikan gambar busana.

Permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: (1) bagaimana motivasi belajar siswa pada pembelajaran pembuatan desain busana yang menerapkan model pengajaran langsung (*direct instruction*) berbantuan multimedia siswa kelas X program keahlian tata busana; (2) bagaimana pencapaian kompetensi siswa pada pembelajaran pembuatan desain busana yang menerapkan model pengajaran langsung (*direct instruction*) berbantuan multimedia siswa kelas X program keahlian tata busana; (3) apakah ada pengaruh model pengajaran langsung (*direct instruction*) berbantuan multimedia terhadap motivasi belajar siswa kelas X program keahlian tata busana dalam pembelajaran pembuatan desain busana; (4) apakah ada pengaruh model pengajaran langsung (*direct instruction*) berbantuan multimedia terhadap pencapaian kompetensi siswa kelas X program keahlian tata busana dalam pembelajaran pembuatan desain busana; (5) bagaimanakah pendapat siswa terhadap penggunaan model pengajaran langsung (*direct instruction*) berbantuan multimedia dalam pembelajaran pembuatan desain busana; (6) apakah terdapat perbedaan pengaruh penerapan model pengajaran langsung (*direct instruction*) berbantuan multimedia terhadap motivasi belajar siswa pada pembuatan desain busana antara kelas eksperimen dan kelas control; dan (7) apakah terdapat perbedaan pengaruh penerapan model pengajaran langsung (*direct instruction*) berbantuan multimedia terhadap motivasi belajar siswa pada pembuatan desain busana antara kelas eksperimen dan kelas control.

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan: (1) motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen, (2) motivasi belajar siswa pada kelas kontrol, (3) tingkat pencapaian kompetensi pada kelas eksperimen, (4) tingkat pencapaian kompetensi pada kelas kontrol, (5) pendapat siswa tentang penggunaan model pengajaran langsung berbantuan multimedia pada pembuatan desain busana, (6) pengaruh model *DI* berbantuan multimedia terhadap motivasi belajar siswa, dan (7) pengaruh model *DI* berbantuan multimedia terhadap pencapaian kompetensi pembuatan desain busana.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian eksperimen, lebih tepatnya yaitu *quasi eksperimen* (eksperimen semu). Eksperimen semu adalah jenis penelitian yang membandingkan pengaruh pemberian suatu perlakuan (*treatment*) pada suatu objek (kelas eksperimen) serta melihat pencapaian kompetensi sebagai akibat dari pengaruh perlakuannya. Desain penelitian menggunakan *posttest only control group design* Rancangan penelitian disajikan dengan skema:

$$\begin{array}{l} R_1 \text{ ----- } X \text{ ----- } O \\ R_2 \text{ ----- } \text{-----} O \end{array}$$

Keterangan:

R_1 : kelas eksperimen

R_2 : kelas kontrol

X : perlakuan model pengajaran langsung (*direct instruction*) berbantuan multimedia

- : tidak diberi perlakuan

O : motivasi dan pencapaian kompetensi

(Creswell, 2003, p.170)

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian akan dilakukan selama kurang lebih 2 bulan bulan Mei dan Juni tahun 2013 dan dilakukan di SMK N 9 Surakarta dan SMK N 1 Karanganyar.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini SMK Negeri 9 Surakarta dan SMK Negeri 1 Karanganyar . Siswa kelas X, SMK N I Karanganyar terdiri dari 3 kelas (X busana 1, X busana 2, dan X busana 3,) dengan jumlah 106 siswa dan siswa kelas X SMK N 9 Surakarta yang terdiri 2 kelas (X busana 1 dan X Busana 2) dengan jumlah 58 siswa. Dalam penetapan populasi dilakukan dengan asumsi bahwa kelas X busana perlu mendapat perlakuan ini, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengertian populasi adalah keseluruhan yang akan diselidiki dalam suatu tempat.

Pengambilan sampel atau penentuan untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dari 5 kelas yang ada dilakukan dengan cara teknik

nonprobability sampling, berupa sampling purposive adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2007, p.68). Penentuan secara purposive dilakukan karena penunjukan sampel dengan menggunakan pertimbangan dipilih kelas yang memiliki rata-rata nilai di kompetensi dasar sebelumnya hamper sama yaitu 76. Adapun kelas yang mempunyai rata-rata nilai yang hamper sama adalah kelas X Busana A SMK Negeri 9 Surakarta sejumlah 32 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas X Busana 3 SMK Negeri 1 Karanganyar sejumlah 36 siswa sebagai kelas kontrol.

Prosedur

Langkah kerja pemerolehan data melalui prosedur: (1) studi pustaka meliputi; mengidentifikasi standart kompetensi dan mengidentifikasi karakteristik awal siswa, menetapkan kompetensi dasar, memilih materi, menentukan model pembelajaran, membuat media dan menyusun proses pembelajaran; (2) menyiapkan silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP); (3) membuat media interaktif; (4) tahap pembelajaran; dan (5) tahap evaluasi dan pembuatan laporan. Pada tahap pembelajaran peneliti melakukan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan soal yang sama. Selanjutnya, siswa pada kelas eksperimen mendapatkan perlakuan/pembelajaran menggunakan model pengajaran langsung (*direct instruction*) berbantuan multimedia, sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran menggunakan metode ceramah. Pada proses dan akhir pembelajaran, kedua kelas tersebut dilakukan *posttest* menggunakan soal yang sama persis. Penelitian ini dilakukan selama 2 kali pertemuan.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Tes merupakan sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus diberikan tanggapan dengan tujuan mengukur tingkat kemampuan seseorang atau mengungkap aspek tertentu dari orang yang dikenai tes. Bentuk tes yang digunakan dalam teknik pengumpulan data untuk penelitian ini adalah tes tertulis dan tes perbuatan. Tes Tertulis untuk mengukur aspek kognitif menggunakan tes tertulis. Instrumen dalam tes berupa soal pilihan ganda, terdiri

dari 15 butir dengan empat pilihan jawaban. Dalam tes ini, subjek menjawab pertanyaan instrumen sesuai dengan tingkat kemampuan responden dalam waktu 15 menit. Pada setiap *item* pertanyaan jika responden menjawab betul maka diberi skor 1 dan jika salah diberi skor 0. Dalam penelitian ini pengukuran terhadap kemampuan kognitif tidak dilakukan secara bebas, tetapi juga disesuaikan dengan pokok bahasan dalam kurikulum SMK (KTSP). Untuk itu kisi-kisi instrumen yang dibuat didasarkan pada kurikulum menerapkan pembuatan desain busana kerja.

Tes perbuatan atau tes unjuk kerja sebagai instrumen pengumpulan data dalam mengukur keberhasilan suatu proses belajar mengajar. Penilaian unjuk kerja dilakukan dengan cara mengamati unjuk kerja yang dilakukan oleh peserta didik pada saat mengerjakan tugas yang diberikan. Penilaian unjuk kerja dilakukan dengan cara guru mata pelajaran pembuatan desain busana menilai satu persatu dari persiapan alat dan bahan, proses pembuatan desain sampai hasil akhir, ketepatan waktu dan keselamatan kerja siswa.

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket dapat berupa pertanyaan atau pernyataan tertutup atau terbuka. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pertanyaan atau pernyataan tertutup. Pertanyaan tertutup adalah pertanyaan yang mengharapkan jawaban singkat atau mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang telah tersedia. Pertanyaan tertutup akan membantu responden untuk menjawab dengan cepat, dan juga memudahkan peneliti dalam melakukan analisis data terhadap seluruh angket yang telah terkumpul.

Instrumen dalam rancangan penelitian ini tes dan non tes. Tes tertulis untuk mengetahui pencapaian kompetensi aspek kognitif, tes perbuatan berupa tes unjuk kerja untuk mengetahui pencapaian kompetensi aspek psikomotor, sedangkan non tes untuk mengetahui aspek afektif dan motivasi siswa.

Tes tertulis berbentuk pilihan ganda. Langkah penyusunan soal pilihan ganda tehnik pembuatan desain busana adalah penyusunan kisi-kisi, konsultasi dengan pembimbing dan uji coba soal. Tes Perbuatan dalam membuat desain busana kerja dinilai menggunakan lembar penilaian unjuk kerja. Langkah penyusunan instrumen penilaian unjuk kerja adalah menyusun kisi-kisi, konsultasi dengan pembimbing, dan uji coba instrumen. Penilaian unjuk kerja yang dilakukan dengan cara mengamati unjuk kerja peserta didik pada saat mengerjakan tugas yang diberikan, dengan format lembar penilaian.

Lembar angket digunakan untuk mendapatkan informasi tentang motivasi belajar siswa terhadap pembuatan desain busana kerja dan pendapat siswa terhadap penggunaan model pengajaran langsung berbantuan multimedia pada pembelajaran pembuatan desain busana. Angket motivasi disusun berdasarkan klasifikasi motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Angket pendapat siswa disusun berdasar langkah-langkah pembelajaran dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.

Validitas dan Reliabilitas

Sebuah instrumen dikatakan baik apabila memenuhi syarat validitas dan reliabilitas serta mampu untuk mendapatkan data yang akurat. Dalam penelitian ini yang digunakan adalah validitas isi dan validitas konstruks. Untuk memperoleh validitas isi dilakukan beberapa langkah, yaitu menulis butir-butir instrumen disusun berdasarkan kisi-kisi instrumen, kemudian melalui *expert judgment* yakni dengan mengkonsultasikan instrumen kepada para ahli dalam hal ini dosen pembimbing dan dosen lain yang kompeten.

Untuk mengetahui validitas konstruks menggunakan uji coba instrumen dilapangan pada kelas uji coba. Untuk instrumen soal pilihan ganda, angket motivasi dan angket tentang pendapat siswa setelah dilakukan uji coba data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan bantuan program *iteman* dengan rumusan dasar *korelasi point biserial*. Taraf signifikansi yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah 0,05. Bila $> r_{tabel}$

dengan taraf signifikansi tersebut, maka butir soal dinyatakan valid.

Setelah dilakukan perhitungan hasil validitas soal pilihan ganda, validitas angket motivasi, dan validitas angket tentang pendapat siswa dari total item ada beberapa item yang tidak valid, yang selanjutnya sudah diperbaiki dan digunakan untuk pengambilan data penelitian.

Penentuan reliabilitas instrumen dilakukan untuk soal pilihan ganda, angket motivasi dan angket tentang pendapat siswa. Uji reliabilitas menggunakan bantuan program *Iteman* dengan menggunakan rumus dasar formula alpha (*cronbach*).

Hasil reliabilitas untuk soal pilihan ganda, diperoleh koefisien reliabilitas instrumen sebesar 0,822 ini berarti instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah reliabel. Hasil reliabilitas untuk angket motivasi diperoleh koefisien reliabilitas instrumen sebesar 0,925 ini berarti instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah reliabel dan angket tentang pendapat siswa koefisien reliabilitas instrumen sebesar 0,831 ini berarti instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah reliabel.

Teknik Analisis Data

Analisis data meliputi: mengelompokan data berdasarkan variabel dan responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variable yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Adapun teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan statistik deskriptif dan uji *t test*.

Statistik Deskriptif

Termasuk dalam statistik deskriptif antara lain adalah penyajian data melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data melalui

perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan persentase.

Data yang dianalisa dengan statistik deskriptif adalah data motivasi belajar siswa dan pendapat siswa tentang penggunaan model pengajaran langsung (*direct instruction*) berbantuan multimedia. Data angket dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kuantitatif.

Motivasi belajar siswa dengan pembelajaran menggunakan model pengajaran langsung berbantuan multimedia ditentukan dalam kategori tertentu, maka data yang diperoleh dibandingkan/dikonversikan dengan standar acuan. Standar acuan yang digunakan adalah:

Tabel 1. Kategori Motivasi Belajar Siswa

Kategori Penilaian	Interval Nilai
Sangat Tinggi	$S \geq M + 1.5 SD$
Tinggi	$M \leq S < M + 1.5 SD$
Cukup Tinggi	$M - 1.5 SD \leq S < M$
Rendah	$S \leq M - 1.5 SD$

Keterangan:

S = Skor

M = Mean ideal

SD = Standar Deviasi

(Handoko, 2009, p.16)

Untuk motivasi belajar siswa karena data diambil dengan angket skala 4 (empat) dengan jumlah item 40 butir untuk untuk angket motivasi belajar siswa maka skor maksimal yang dapat diperoleh siswa adalah 160, maka standar acuan kategori motivasi seperti pada tabel di bawah:

Tabel 2. Standar Acuan Kategori Motivasi Belajar Siswa

Kategori Penilaian	Interval Nilai
Sangat Tinggi	$X \geq 130$
Tinggi	$100 \leq X < 130$
Cukup Tinggi	$70 \leq X < 100$
Rendah	$X < 70$

Pendapat siswa tentang penggunaan model pengajaran langsung berbantuan multimedia ditentukan dalam kategori tertentu, maka data yang diperoleh dibandingkan/dikonversikan

dengan standar acuan. Standar acuan yang digunakan adalah:

Tabel 3. Kategori pendapat siswa Siswa tentang Penggunaan Model Pengajaran Langsung berbantuan Multimedia

Kategori Penilaian	Interval Nilai
Sangat Senang	$S \geq M + 1.5 SD$
Senang	$M \leq S < M + 1.5 SD$
Cukup Senang	$M - 1.5 SD \leq S < M$
Tidak Senang	$S \leq M - 1.5 SD$

Untuk angket pendapat siswa tentang penggunaan model pengajaran langsung (*direct instruction*) berbantuan multimedia, karena data diambil dengan angket skala 4 (empat) dengan jumlah item 18 butir untuk untuk angket tentang pendapat siswa maka skor maksimal yang dapat diperoleh siswa adalah 72. Siswa dikatakan memiliki pendapat dengan kriteria sangat senang apabila mencapai skor ≥ 59 .

Hasil perhitungan kriteria pendapat siswa adalah seperti tabel di bawah ini

Tabel 4. Standar Acuan untuk Kategori Pendapat Siswa

No	Kategori	Interval
1	Sangat Senang	$X \geq 59$
2	Senang	$45 \leq X < 59$
3	Cukup Senang	$32 \leq X < 45$
4	Tidak Senang	$X < 32$

Uji *independent sample t-test*

Teknik analisis data yang diajukan adalah uji *independent sample t-test*. Analisis tersebut dimaksudkan untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan terhadap pencapaian kompetensi siswa yang diberikan perlakuan dengan menerapkan model pengajaran langsung (*direct instruction*) berbantuan multimedia dengan siswa yang diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran konvensional. Adapun hipotesis statistik yang diuji dalam penelitian ini adalah:

Ho : Tidak ada perbedaan pengaruh yang signifikan penerapan model pengajaran langsung (*direct instruction*) berbantuan

multimedia terhadap motivasi belajar siswa pada pembuatan desain busana antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

H_1 : Ada perbedaan pengaruh yang signifikan penerapan model pengajaran langsung (*direct instruction*) berbantuan multimedia terhadap motivasi belajar siswa pada pembuatan desain busana antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

H_0 : Tidak ada perbedaan pengaruh yang signifikan penerapan model pengajaran langsung (*direct instruction*) berbantuan multimedia terhadap pencapaian kompetensi pembuatan desain busana antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

H_1 : Ada perbedaan pengaruh yang signifikan penggunaan model pengajaran langsung (*direct instruction*) berbantuan multimedia terhadap pencapaian kompetensi pembuatan desain busana antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Perhitungan t-tes saling bebas (*independent t-test*) dilakukan dengan menggunakan fasilitas program *SPSS 17.00 for windows*. Kriteria pengujian yang digunakan dalam penelitian ini adalah H_0 ditolak apabila $p < 0,05$ dan H_0 diterima bila nilai $p > 0,05$ pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Adapun persyaratan analisis adalah data tersebut homogen dan berdistribusi normal, maka perlu dilakukan uji persyaratan. Uji persyaratan yang dilakukan adalah uji homogenitas dan uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang ada berdistribusi normal ataukah tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas menggunakan uji *kolmogorov smirnov* yang dilakukan dengan bantuan komputer program *SPSS for windows*. Uji homogenitas varians digunakan untuk mengetahui apakah data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varians yang sama ataukah tidak. Varians adalah standar deviasi yang dikuadratkan. Uji homogenitas terhadap kompetensi siswa dilakukan dengan *test of homogenitas variance (levene test)* dan perhitungannya dilakukan dengan menggunakan bantuan *SPSS 17.0 for windows*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Data tentang motivasi belajar siswa didapat dari dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberi perlakuan penerapan model pengajaran langsung (*direct instruction*) berbantuan multimedia. Kelas kontrol merupakan kelas yang tidak diberi perlakuan penerapan model pengajaran langsung (*direct instruction*) berbantuan multimedia.

Untuk menentukan siswa mempunyai motivasi belajar dalam kategori tertentu, maka data yang diperoleh dibandingkan dengan standar acuan. Untuk motivasi belajar siswa karena data diambil dengan angket skala 4 (empat) dengan jumlah item 40 butir untuk angket motivasi belajar siswa maka skor maksimal yang dapat diperoleh siswa adalah 160.

Data Motivasi Belajar Pembuatan Desain Busana

Motivasi belajar siswa pada pembelajaran pembuatan desain busana pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dari hasil pemberian angket terhadap siswa. Hasil penelitian yang diperoleh dapat dilihat dari tabel di bawah:

Tabel 5. Deskripsi data yang diperoleh untuk motivasi belajar pembuatan desain busana

No	Deskripsi	Eksperimen	Kontrol
1	Mean	136	124
2	Median	141	124
3	Modus	142	112
4	Min	114	104
5	Maks	152	140
6	SD	10.8	8.7

Berdasar tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil test terhadap motivasi belajar pembuatan desain busana pada kelas eksperimen diperoleh rerata (*mean*) sebesar 136, modus sebesar 142,

median sebesar 141, skor maksimum sebesar 152, dan skor minimum sebesar 114. Pada kelas kontrol diperoleh rerata (*mean*) sebesar 124, modus sebesar 112, median sebesar 124, skor maksimum sebesar 140, dan skor minimum sebesar 104.

Distribusi frekuensi kategorisasi motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Distribusi frekuensi kategorisasi motivasi belajar siswa kelas eksperimen

No	Kategori	Kelas Eksperimen	
		Frek	Persentase
1.	Sangat Tinggi	22	71
2.	Tinggi	9	29
3.	Cukup Tinggi	0	0
4.	Rendah	0	0
Jumlah		31	100

Dari tabel tersebut di atas menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen yang berkriteria sangat tinggi 71% berkriteria tinggi 29% dan berkriteria cukup tinggi 0% dan berkriteria rendah 0%.

Tabel 7. Distribusi frekuensi kategorisasi motivasi belajar siswa kelas kontrol

No	Kategori	Kelas Kontrol	
		Frek	Persentase
1.	Sangat Tinggi	10	28
2.	Tinggi	26	72
3.	Cukup Tinggi	0	0
4.	Rendah	0	0
Jumlah		36	100

Dari tabel tersebut di atas menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas kontrol yang berkriteria sangat tinggi 28% berkriteria tinggi 72% berkriteria cukup tinggi 0% dan berkriteria rendah 0%.

Dari perbedaan motivasi belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pengajaran langsung (*direct instruction*) berbantuan multimedia dalam penelitian ini dapat meningkatkan

indicator motivasi belajar siswa yang meliputi: menimbulkan penghargaan bagi siswa dalam belajar, memberikan kegiatan yang menarik dalam belajar, memberikan lingkungan belajar yang kondusif, menimbulkan keinginan siswa untuk berhasil, mendorong siswa belajar, dan memberikan harapan atau cita-cita di masa depan. Selain itu pembelajaran dengan menggunakan model pengajaran langsung (*direct instruction*) berbantuan multimedia mempresentasikan materi secara menarik, memberikan umpan balik secara langsung dan personal, serta memberikan umpan balik secara langsung dan personal, serta memberikan tantangan belajar bagi siswa. Dengan kata lain memberikan penghargaan ekstrinsik dan motivasi intrinsik yang sesuai dengan pengharapan siswa. Hasil penelitian ini sesuai pendapat Hamzah (2007: 9) bahwa pemilihan strategi pembelajaran hendaknya ditentukan berdasarkan kriteria orientasi strategi pada tujuan pembelajaran, relevan dengan isi/materi pembelajaran, metode/teknik yang digunakan sesuai tujuan yang diinginkan dan media yang digunakan dapat merangsang indra peserta didik. Pemilihan multimedia untuk mencapai tujuan pembelajaran kompetensi dasar pembuatan desain busana merupakan strategi pembelajaran yang memotivasi, yaitu dapat memotivasi dan menarik perhatian siswa atau terdapat kesesuaian antara tujuan pembelajaran dengan aktivitas pembelajaran, Hal tersebut sesuai teori yang dinyatakan oleh Kauchak dan Rusman. Menurut Kauchak (2012: 6) model pengajaran langsung (*direct instruction*) merupakan suatu pendekatan mengajar yang dapat membantu siswa dalam mempelajari ketrampilan dan diajarkan selangkah demi selangkah. Rusman (2012, p.162) menyatakan bahwa manfaat multimedia adalah meningkatkan motivasi belajar siswa, pembelajaran lebih menarik sehingga hasil belajar siswa lebih meningkat. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan apa yang dikemukakan Sugihartono (2007, p.78) bahwa motivasi yang tinggi dapat menggiatkan aktivitas belajar siswa, sehingga minat dan motivasi adalah sesuatu yang penting dalam menentukan prestasi belajar siswa.

Pencapaian Kompetensi Pembuatan Desain Busana

Berdasarkan tabel di bawah dapat dinyatakan bahwa nilai kompetensi peserta didik pada kelas eksperimen (kelas yang diberi perlakuan) sebagian besar terdapat pada kategori tuntas sebanyak 26 peserta didik (84%) dan nilai kompetensi peserta didik dalam kategori belum tuntas sebanyak 5 peserta didik (16%)

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Kategorisasi Kompetensi Kelas eksperimen

No	Kategori	Eksperimen	
		Frek	Persentase
1.	Tuntas	26	84
2.	Belum tuntas	5	16
Jumlah		31	100

Pencapaian kompetensi untuk kelas control, berdasarkan tabel 10. dapat dinyatakan bahwa nilai kompetensi peserta didik kelas kontrol atau kelas yang tidak diberi perlakuan sebagian besar terdapat pada kategori tuntas sebanyak 12 peserta didik (33%) dan nilai kompetensi peserta didik dalam kategori belum tuntas sebanyak 24 peserta didik (68%).

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Kategorisasi Kompetensi Kelas Kontrol

No	Kategori	Kontrol	
		Frek	Persentase
1.	Tuntas	12	33
2.	Belum tuntas	24	67
Jumlah		36	100

Berdasarkan analisis data pencapaian kompetensi ditemukan perbedaan nilai kompetensi antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pengajaran langsung (*direct instruction*) berbantuan multimedia dengan siswa yang menggunakan model pengajaran konvensional. Keberhasilan suatu program pendidikan selalu dilihat dari pencapaian yang diperoleh dibandingkan dengan suatu kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan

(BSNP) kriteria untuk uji kompetensi keahlian praktek dikatakan baik yaitu apabila adanya keberhasilan mencapai kriteria tertentu yaitu: Adanya ketercapaian ketuntasan belajar peserta didik pada setiap mata pelajaran yang telah ditempuhnya yang ditunjukkan oleh lebih 75% peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar pada setiap mata diklat yang ditempuh. Besarnya Standar Ketuntasan Belajar Minimal suatu mata pelajaran secara nasional untuk kelompok mata pelajaran iptek adalah 75 untuk skala nilai standar yaitu 0 sampai 100.

Setelah pembelajaran dengan model dan media yang berbeda, pencapaian kompetensi hasil nilai kompetensi kedua kelompok mengalami perbedaan skor. Kriteria rata-rata skor menunjukkan untuk kelas yang menggunakan model pengajaran langsung (*direct instruction*) berbantuan multimedia adalah 78, sedangkan untuk kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional adalah 73. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) kriteria untuk uji kompetensi keahlian produktif dikatakan baik yaitu apabila adanya keberhasilan mencapai kriteria tertentu yaitu: adanya ketercapaian ketuntasan belajar peserta didik pada setiap mata pelajaran yang telah ditempuhnya yang ditunjukkan oleh lebih 75% peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar pada setiap mata pelajaran yang ditempuh. Berdasarkan nilai kriteria standar BSNP kompetensi keberhasilan pembuatan desain busana kerja untuk kelas kontrol, ketuntasan kompetensi membuat desain busana kerja yaitu sebesar 12 orang (33%) masih dibawah standar ketuntasan yaitu nilai kompetensi kurang dari 70, sedangkan hasil penelitian, kompetensi membuat desain busana kerja pada kelas eksperimen nilai yang diperoleh sudah dikatakan 100% dinyatakan tuntas yaitu sebanyak 26 siswa (84%) dengan nilai terbesar 84 dan nilai terendah 62.

Namun untuk tes aspek kognitif antara kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh skor rata-rata yang hampir sama. Untuk aspek psikomotor dan afektif untuk kelas yang menggunakan model pengajaran langsung (*direct instruction*) berbantuan multimedia memperoleh skor rata-rata yang lebih baik dibanding kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini

Tabel 11. Signifikansi *kolmogrov-smirnov*

Variabel	Signifikansi <i>Kolmogrov-Smirnov</i>		sig.	Ket
	Eks	Kontrol		
Motivasi belajar	0.27	0.97	sig>0,05	Normal
Pencapaian Kompetensi	0.75	0.58	sig>0,05	Normal

sesuai dengan teori yang telah dikemukakan sebelumnya. Secara teori dikemukakan bahwa dengan menggunakan model pengajaran langsung (*direct instruction*) berbantuan multimedia akan membawa hasil belajar yang lebih baik, karena keunggulan-keunggulannya dibanding dengan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil analisis juga dapat disimpulkan bahwa model pengajaran langsung (*direct instruction*) berbantuan multimedia mampu memberikan hasil yang lebih tinggi baik dalam pencapaian kompetensi pembuatan Desain Busana Kerja. Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Arends (1997, p.66) bahwa model pengajaran langsung (*direct instruction*) adalah suatu model yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar yang berkaitan dengan pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang terstruktur dengan baik, yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan bertahap, selangkah demi selangkah.

Diskripsi Pendapat Siswa tentang Penggunaan *DI* berbantuan Multimedia pada Pencapaian Kompetensi Pembuatan Desain Busana

Dari tabel 11. menunjukkan bahwa pendapat siswa pada kelas eksperimen yang berkriteria sangat senang sejumlah 27 anak (87%) berkriteria senang sejumlah 4 anak (13%) dan berkriteria cukup senang dan tidak senang sejumlah 0%.

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Kategorisasi Pendapat Siswa

No	Kategori	Frek	Persentase (%)
1.	Sangat Senang	27	87
2.	Senang	4	13
3.	Cukup Senang	0	0
4.	Tidak Senang	0	0
Jumlah			31

Analisis Data

Uji Normalitas

Berdasarkan tabel di bawah, terlihat bahwa harga sig. Hasil uji kompetensi dan motivasi belajar pembuatan desain busana mempunyai nilai signifikansi lebih besar dari pada 5% (0,05). Sehingga diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ke dua variabel penelitian berdistribusi normal terhadap populasinya. (Tabel 11).

Uji Homogenitas

Berdasarkan tabel 12, terlihat bahwa harga sig. Hasil uji kompetensi dan motivasi belajar pembuatan desain busana mempunyai nilai signifikansi lebih besar dari pada 5% (0,05). Sehingga diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data kelas sampel homogen.

Tabel 12. Signifikansi *Levene* Statistik

Variabel	Signifikansi <i>Levene</i> statistik	Sig	Ket
Motivasi	0.07	0,05	
Kompetensi	0.93	0,05	

Pengujian Hipotesis Penelitian

Berdasar tabel di bawah: (1) terdapat pengaruh penerapan model pengajaran langsung (*direct instruction*) berbantuan multimedia terhadap motivasi belajar pembuatan desain busana antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang dibuktikan dengan hasil perhitungan uji t (*t-test*) dengan $t_{hitung} 0,000 < t_{tabel} 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan diterima, berarti ada perbedaan pengaruh yang signifikan penerapan model pengajaran langsung (*direct instruction*) berbantuan multimedia terhadap motivasi belajar siswa pada pembuatan desain busana antara kelas eksperimen dan kelas kontrol; (2) terdapat

Tabel 13. *Independent Sample Test*

	Levene's tes for Equality of variances		t-test for equality of means						
	F	Sig	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence interval of the difference	
								Lower	Upper
Motivasi									
Equal variances assumed	3.503	.066	5.171	65	.000	2.36828	2.39193	59126	7.1453
Equal Variances n assumed			5.087	57.367	.000	2.36828	2.43156	49984	7.2367
Motivasi									
Equal variances assumed	.008	.930	4.117	65	.000	4.32543	1.05061	22721	42365
Equal Variances n assumed			4.108	62.920	.000	4.32543	1.05300	22112	42974

Tabel 14. *Group Statistic*

Kelompok		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motivasi	eksperimen	31	136.4516	10.85922	1.95037
	kontrol	36	124.0833	8.71247	1.45208
Kompetensi	eksperimen	31	77.7371	4.35662	.78247
	kontrol	36	73.4117	4.22797	.70466

pengaruh penerapan model pengajaran langsung (*direct instruction*) berbantuan multimedia terhadap pencapaian kompetensi pembuatan desain busana antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang dibuktikan dengan hasil perhitungan uji t (*t-test*) dengan $t_{hitung} < t_{tabel}$ 0,05, sehingga H_0 ditolak dan diterima, ada perbedaan pengaruh yang signifikan penggunaan model pengajaran langsung (*direct instruction*) berbantuan multimedia terhadap pencapaian kompetensi pembuatan desain busana antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang berjudul “Penerapan Model Pengajaran Langsung (*Direct Instruction*)

berbantuan Multimedia terhadap Motivasi Belajar Siswa untuk Pencapaian Kompetensi Pembuatan Desain Busana di SMK Program Keahlian Tata Busana” dapat disimpulkan bahwa: (1) Motivasi belajar siswa pada pembelajaran pembuatan desain busana pada kelas eksperimen setelah menerapkan model pengajaran langsung berbantuan multimedia secara keseluruhan termasuk dalam kategori sangat tinggi; (2) motivasi belajar siswa pada pembelajaran pembuatan desain busana pada kelas kontrol dengan menerapkan model pembelajaran konvensional secara keseluruhan termasuk dalam kategori tinggi; (3) pencapaian kompetensi kelas eksperimen setelah menerapkan model pengajaran langsung berbantuan multimedia pada pembelajaran pembuatan desain busana lebih dari 75% peserta didik telah mencapai tuntas; (4) pencapaian kompetensi kelas control setelah

menerapkan model pembelajaran konvensional pada pembelajaran pembuatan desain busana hanya 33% yang mencapai tuntas; (5) peserta didik berpendapat penerapan model pengajaran langsung (*direct instruction*) berbantuan multimedia masuk dalam kategori sangat senang sebanyak 87% (27 siswa); (6) terdapat perbedaan pengaruh penerapan model pengajaran langsung (*direct instruction*) berbantuan multimedia terhadap motivasi belajar siswa pada pembuatan desain busana antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis bahwa nilai t yaitu -5,171 dengan p -value (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari α 0,05 maka H_0 diterima. Bila ditinjau lebih lanjut rerata skor kelas eksperimen sebesar 136 lebih besar daripada rerata skor kelas kontrol sebesar 124; dan (7) terdapat perbedaan pengaruh penerapan model pengajaran langsung (*direct instruction*) berbantuan multimedia terhadap pencapaian kompetensi pembuatan desain busana antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis bahwa nilai t yaitu 4,117 dengan p -value (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari α 0,05 maka H_0 diterima. Bila ditinjau lebih lanjut pada kelas eksperimen 84% peserta didik telah mencapai tuntas dan hanya 33% telah mencapai tuntas pada kelas control.

Saran

Bagi pihak SMK perlu adanya usaha untuk memperbaiki mutu pembelajaran dengan cara mengintegrasikan antara model dan media pembelajaran yang sudah terbukti mempunyai pengaruh yang lebih baik terhadap motivasi belajar dan pencapaian kompetensi siswa, karena model dan media pembelajaran ini cenderung dapat menarik perhatian sehingga siswa termotivasi mengikuti proses pembelajaran sehingga lebih mudah untuk mencapai kompetensi yang diharapkan, dan melihat keterbatasan yang ada pada penelitian ini, diharapkan adanya penelitian yang lebih lanjut dengan sasaran motivasi belajar dan kompetensi siswa dengan ruang lingkup yang lebih luas dan bervariasi untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alderman, M.K. (2004). *Motivation for achievement: Possibilities for teaching and learning*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Andono, dkk. (2003). *Standar kompetensi bidang keahlian busana Costum-Made* Jakarta: PPPG Kejuruan
- Arends, R.I., & Kilcher, A. (2001). *Teaching for student learning*. New York: Routledge.
- Arikunto, S. (2010). *Manajemen penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Azwar Saifuddin. (2003). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Byrnes, J.P. (2008). *Cognitive Development and Learning in Instructional Contexts* (3rd ed.). USA: Pearson Education, Inc.
- Creswell John W. (2003). *Research Design. Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches-2nd ed*: Sage Publication:thousand Oaks, London, New Delhi
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Penilaian Kompetensi siswa SMK*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah dan Kejuruan
- Depdiknas. (2003) *UU RI No.20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Depdiknas (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22., Tahun 2006, tentang Standar Isi*.
- Dembo, M.H. (2004). *Motivation and learning strategies for college success; a selfmanagement approach*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Deni darmawan. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya

- Dimiyati & Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Eggen Khauchak (2012). *Strategi dan Model pembelajaran*. Jakarta; PT Indeks
- Griffin,P., Gillis, S. & Calvitto, L. (2007). *Standards-referenced assessment for vocational education and training in schools. Australian Journal of education. Vol. 51 No. 1, 2007, 19 -38* Assessment Research Centre The University of Melbourne
- MayerRE(2009)*Multimedia Learning Prinsip-prinsip dan aplikasi* (Terjemahan teguh Wahyu Utama) Yogyakarta: Pustaka pelajar
- Sanjaya, W. (2012). *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Prenada Media Group
- Soekarno. (2004). *Panduan Membuat Desain Ilustrasi*. Depok: Kawan Pustaka
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugihartono dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sukardjo. (2010). *Evaluasi pembelajaran. Diklat matakuliah evaluasi pembelajaran. Prodi Teknologi Pembelajaran Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta*. Tidak diterbitkan.
- Suyanto, M. (2003). *Multimedia: Alat untuk meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Percetakan andi
- Uno Hamzah B. (2007). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara