

PENERAPAN MACROMEDIA DREAMWEAVER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X TATA BUSANA PADA KOMPETENSI DASAR MEMILIH BAHAN PELAPIS BUSANA DI SMK MUH. GAMPING

Wahyu Eka Priana Sukmawaty
Akademi Kesejahteraan Sosial “AKK” Yogyakarta
syayoek@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan: (1) Untuk mengetahui seberapa besar macromedia dreamweaver dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Tata Busana pada kompetensi dasar memilih bahan pelapis busana di SMK Muh. Gamping, (2) Untuk mengembangkan bentuk media pembelajaran kompetensi dasar memilih bahan pelapis busana untuk kelas X Tata Busana di SMK Muh. Gamping yang bisa meningkatkan hasil belajar siswa

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Pendidikan dan pengembangan (R & D).alam penelitian ini yang menjadi objek peneliti adalah media Macromedia Dreamweaver dan yang menjadi populasi dan sampel penelitian adalah Siswa Tata Busana kelas X SMK Muh.Gamping. Teknik Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu studi pustaka, pembuatan Macromedia Dreamweaver, validasi Macromedia Dreamweaver, dan uji coba produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan dalam penelitian ini, maka dapat diambil kesimpulan yakni: (1) Ada kenaikan nilai rata-rata siswa kelas X Tata Busana yaitu sebesar 42,8125 untuk kompetensi dasar memilih bahan pelapis busana melalui penerapan macromedia dreamweaver; (2) Bentuk media pembelajaran kompetensi dasar memilih bahan pelapis busana untuk kelas X Tata Busana di SMK Muh. Gamping yang bisa meningkatkan hasil belajar siswa yaitu macromedia dreamweaver

Kata Kunci: hasil belajar, *Macromedia Dreamweaver*

PENDAHULUAN

SMK Muhammadiyah Gamping merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan yang masih menerapkan kurikulum KTSP dan terletak di DI Yogyakarta. SMK Muhammadiyah Gamping memiliki 2 (dua) program keahlian antara lain Teknik kendaraaan Ringan dan Tata Busana. Lulusan dari program keahlian Tata Busana SMK Muhammadiyah Gamping memiliki peluang yang besar untuk bekerja di industri, butik, modiste ataupun untuk berwirausaha. Secara geografis letak SMK Muh.Gamping sangat strategis yaitu terletak diantara Kabupaten Bantul dan Kabupaten Sleman. Di Kabupaten Bantul terdapat banyak industri-industri besar

dan kecil yang berkecimpung di bidang busana, sehingga peluang untuk menyerap tenaga kerja dari lulusan SMK Muh.Gamping lebih besar. Akan tetapi, masih terdapat kendala yang signifikan pada siswa program keahlian Tata Busana SMK Muh. Gamping yaitu nilai kompetensi dasar memilih bahan pelapis busana masih rendah dan sebagian siswa memiliki nilai di bawah KKM. Standar nilai KKM untuk kompetensi dasar memilih bahan pelapis busana adalah 70. Dengan nilai kompetensi dasar memilih bahan pelapis busana yang rendah, dapat diartikan bahwa pemahaman siswa akan materi memilih bahan pelapis kurang diserap dan dimengerti. Padahal kompetensi dasar memilih bahan

pelapis busana ini sangat penting dan berguna di dunia industri, karena ilmu-ilmu pengetahuan dasar yang ada di kompetensi dasar memilih bahan pelapis tersebut dapat diterapkan di dunia industri.

Kompetensi dasar memilih bahan pelapis busana di SMK Muhammadiyah Gamping diajarkan pada tingkat X (sepuluh) mulai dari semester satu hingga semester dua. Dengan lama pengajaran 2 semester terhadap kompetensi dasar tersebut selayaknya pemahaman materi yang diberikan kepada siswa dapat diterima dengan mudah. Akan tetapi, fakta yang ada dilapangan berbanding terbalik dengan analisa yang seharusnya. Metode pengajaran yang selama ini diterapkan untuk kompetensi dasar memilih bahan pelapis busana yaitu guru masih menjadi sentral informasi, pemberian materi masih menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan hanya monoton berupa *wallchart* yang terbuat dari kertas karton. Untuk beberapa indikator, sudah diterapkan metode praktek akan tetapi nilai siswa masih tetap rendah. Selama proses pembelajaran teori, tingkah laku siswa masih ada yang mengantuk, mengobrol dengan teman sebangku, melamun, kurang konsentrasi, dan sulit memahami materi yang diberikan. Sedangkan pada saat kegiatan belajar praktek berlangsung, siswa masih ada yang kurang konsentrasi dan tidak memahami dengan jelas langkah-langkah pengerjaan tugas yang diberikan.

Guru selaku pendidik, sudah selayaknya dalam menghadapi situasi dan kondisi seperti di atas berusaha untuk melakukan refleksi atau mencari alternatif jalan keluar sehingga dalam proses belajar mengajar terjadi peningkatan pengetahuan siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Melihat kondisi di atas, maka salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X program keahlian Tata Busana pada kompetensi dasar memilih bahan pelapis

busana melalui penerapan *Macromedia Dreamweaver*.

Macromedia Dreamweaver merupakan *software* web design yang berguna untuk mendesain atau merancang web dan layout halaman web. Di dalam *Macromedia Dreamweaver* dapat dituangkan materi pembelajaran yang berupa teori, gambar-gambar, dan latihan soal mengenai materi yang berhubungan dengan bahan pelapis busana. Siswa dapat aktif mengoperasikan *Macromedia Dreamweaver*, karena bentuk tampilannya sangat menarik dan inovatif. Penggunaan *Macromedia Dreamweaver*, selain dapat diinstal untuk semua computer bisa juga dihubungkan dengan internet. Bahkan apabila sekolah tidak mempunyai lab. komputer yang memadai, penggunaan *Macromedia Dreamweaver* dapat ditampilkan melalui proyektor didalam kelas

Macromedia Dreamweaver ini sangat menarik, efisien, efektif dan praktis. Penerapan *Macromedia Dreamweaver* di SMK Muh.Gamping baru pertama kali dilakukan untuk kompetensi dasar memilih bahan pelapis dan akan dilaksanakan didalam kelas dengan bantuan proyektor. Diharapkan dengan penerapan *Macromedia Dreamweaver* dalam pembelajaran kompetensi dasar memilih bahan pelapis busana dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan sekaligus sebagai tindak lanjut pemecahan masalah atas metode pembelajaran yang digunakan oleh guru ataupun situasi dan kondisi proses belajar mengajar sebagaimana yang telah diuraikan sebelumnya

Hasil Belajar

Belajar sangat erat hubungannya dengan prestasi belajar. Karena prestasi itu sendiri merupakan hasil belajar itu biasanya dinyatakan dengan nilai. Menurut Winarno Surahmad (1997 : 88) “Hasil belajar adalah hasil dimana guru melihat bentuk akhir dari pengalaman interaksi edukatif yang

diperhatikan adalah menempatkan tingkah laku”.

Dapat diartikan bahwa hasil belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau Perubahan diri seseorang yang dinyatakan dengan cara bertingkah laku baru berkat pengalaman baru.

Hasil belajar merupakan hasil dari proses kompleks. Hal ini disebabkan banyak Faktor yang terkandung di dalamnya baik yang berasal dari faktor internal maupun faktor eksternal. Adapun faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar yaitu: (1) Faktor fisiologi seperti kondisi fisik dan kondisi indera; (2) Faktor Psikologi meliputi bakat, minat, kecerdasan motivasi, kemampuan kognitif. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar yakni Lingkungan : alam, masyarakat/keluarga; (3) Faktor Instrument yaitu kurikulum/bahan pengajaran sarana dan fasilitas

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Pendidikan dan pengembangan (R & D). Menurut Sujadi dalam makalah I Gede Rasagama (2003:164) Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dll. Dalam penelitian pengembangan ini terlebih dahulu dibuat media pembelajaran kemudian diadakan uji produk media pembelajarannya

Dalam pelaksanaan R&D, ada beberapa metode yang digunakan yaitu metode deskriptif, evaluatif dan eksperimental. Metode penelitian deskriptif digunakan dalam penelitian awal untuk menghimpun data tentang kondisi yang ada. Metode evaluatif digunakan untuk mengevaluasi proses uji coba pengembangan suatu produk. Dan metode eksperimen digunakan untuk menguji keampuhan dari produk yang dihasilkan.

Dikarenakan penelitian R&D memerlukan waktu yang lama, peneliti menggunakan metode ini hanya untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media *Macromedia Dreamweaver*.

Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas X Jurusan Tata Busana SMK Muhammadiyah Gamping Jl. Wates Km 6 Depok Ambarketawang Gamping Sleman Yogyakarta Kodepos 55294.

Populasi Dan Sampel Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi objek peneliti adalah media *Macromedia Dreamweaver* dan yang menjadi populasi dan sampel penelitian adalah Siswa Tata Busana kelas X SMK Muh. Gamping

Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Studi Pustaka

Studi pustaka adalah segala usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Informasi itu dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, tesis dan disertasi, peraturan-peraturan, ketetapan-ketetapan, buku tahunan, ensiklopedia, dan sumber-sumber tertulis baik

tercetak maupun elektronik lain. Selain itu penulis juga menggunakan media *cyber* dalam situs internet untuk mendapatkan tuntunan secara teori yang berhubungan dengan penelitian. Tujuan dari studi pustaka adalah untuk mendapatkan landasan teori serta menjawab masalah yang penulis teliti.

Pembuatan Macromedia Dreamweaver

Macromedia Dreamweaver dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap kompetensi busana memilih bahan pelapis busana. Di dalam *Macromedia Dreamweaver* terdapat silabus, pengertian bahan pelapis, penggolongan bahan pelapis, konstruksi bahan pelapis, fungsi bahan pelapis, penggunaan bahan pelapis, criteria bahan pelapis, memeriksa bahan pelapis, memeriksa kerusakan bahan pelapis dan evaluasi. Proses pembuatan *Macromedia Dreamweaver* ini, peneliti dibantu oleh teknisi dimana kedudukannya sebagai pembuat benda jadi *Macromedia Dreamweaver* sesuai dengan instruksi dari peneliti. Sedangkan peneliti bertindak sebagai konseptor dalam pembuatan *Macromedia Dreamweaver*, mulai dari bentuk tampilan tampilan *Macromedia Dreamweaver*, isi dari *Macromedia Dreamweaver*, dan bentuk evaluasi sampai bentuk penilaian yang dihasilkan dari evaluasi yang ada di *Macromedia Dreamweaver*. Sedangkan untuk proses penelitian, pengoperasian *Macromedia Dreamweaver* tetap dilakukan sendiri oleh peneliti sendiri.

Alasan mengapa peneliti menggunakan bantuan teknisi untuk membuat benda jadi *Macromedia Dreamweaver*, karena waktu yang diberikan untuk penelitian ini sangat sempit dan untuk efektivitas serta efisiensi waktu.

Validasi Macromedia Dreamweaver

Untuk menguji validitas *Macromedia Dreamweaver* maka di ajukan ke para ahli *Macromedia Dreamweaver*, teman sejawat

yang juga memahami kompetensi dasar memilih bahan pelapis busana. Hasilnya nanti berupa lembar validasi dari para ahli.

Uji Coba Produk

Uji coba produk dapat dilakukan melalui eksperimen, yaitu membandingkan efektifitas dan efisiensi keadaan sebelum dan sesudah memakai sistem baru (*before-after*). Pada uji coba produk ini diberikan dua buah tes kepada responden yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* adalah tes yang dilakukan sebelum siswa mempelajari kompetensi dasar memilih bahan pelapis menggunakan soal berbentuk essay dan *posttest* adalah tes yang dilakukan setelah siswa mempelajari kompetensi dasar memilih bahan pelapis menggunakan media *Macromedia Dreamweaver*. Di dalam *Macromedia Dreamweaver* terdapat evaluasi berbentuk pilihan ganda (*multiple choice test*).

Teknik Analisis Data

Memeriksa Hasil Tes

Peneliti memberikan dua buah tes kepada responden, yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* adalah tes yang dilakukan sebelum siswa mempelajari kompetensi dasar memilih bahan pelapis menggunakan media *Macromedia Dreamweaver* dan *posttest* adalah tes yang dilakukan setelah siswa mempelajari kompetensi dasar memilih bahan pelapis menggunakan media *Macromedia Dreamweaver*. Hasil dari *pretest* maupun *posttest* yang sudah diisi oleh siswa kemudian diperiksa jawabannya oleh peneliti sehingga tidak akan terjadi adanya kecurangan pada hasil tes. Setelah perhitungan selesai, maka hasil dari perhitungan itu adalah nilai yang diperoleh oleh masing-masing responden.

Menghitung Nilai Rata-rata Tes

Setelah nilai dari masing-masing mahasiswa terkumpul, selanjutnya akan dihitung nilai rata-rata dari keseluruhan nilai responden dengan menggunakan rumus:

$$M = \frac{\sum X}{\sum Y}$$

(Sarwono, 2006 : 140)

Keterangan :

M : Nilai rata-rata

$\sum X$: Jumlah nilai

$\sum N$: Jumlah responden

HASIL PENELITIAN

Hasil Tes *Pretest*

Adapun rata-rata hasil *pretest* siswa sebelum diterapkan *Macromedia Dreamweaver* yaitu sebesar 42,1875. Berdasarkan rata-rata tersebut dapat diartikan bahwa pemahaman siswa terhadap materi kompetensi dasar memilih bahan pelapis busana masih rendah. Oleh karena itu selanjutnya dilakukan tindakan pemberian *Macromedia Dreamweaver* pada pertemuan pembelajaran selanjutnya.

Hasil Tes *Postest*

Adapun rata-rata tes *posttest* siswa setelah diterapkan *Macromedia Dreamweaver* yaitu sebesar 85. Berdasarkan rata-rata tersebut dapat diartikan bahwa pemahaman siswa terhadap materi kompetensi dasar memilih bahan pelapis busana mengalami meningkat. Untuk melihat peningkatan rata-rata hasil tes *Pretest* dan *Postest* berikut ini table perbandingannya:

Tabel 4.1 Hasil *Pretest* dan *Postes*

NO	TES	RATA-RATA
1	<i>Pretest</i>	42,1875
2	<i>Postest</i>	85
KENAIKAN NILAI RATA-RATA		42,8125

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan dalam penelitian ini, maka dapat diambil kesimpulan antara lain: (1) Ada kenaikan nilai rata-rata siswa kelas X Tata Busana yaitu sebesar 42,8125 untuk kompetensi dasar memilih bahan pelapis busana melalui penerapan *macromedia dreamweve*; (2) Bentuk media pembelajaran kompetensi dasar memilih bahan pelapis busana untuk kelas X Tata Busana di SMK Muh. Gamping yang bisa meningkatkan hasil belajar siswa yaitu *macromedia dreamwever*

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

Bagi siswa.Perhatian siswa dalam proses belajar mengajar perlu ditingkatkan, karena perhatian tersebut mempengaruhi hasil belajar yang di dapat.

Bagi guru.Perhatian siswa masih perlu ditingkatkan dengan cara menggunakan media pembelajaran yang menarik, selain itu pemahaman guru tentang pentingnya kenyamanan dalam suasana belajar di kelas perlu ditingkatkan pula.

Bagi penelitian selanjutnya.Hasil penelitian ini dapat dijadikan refrensi bagi peneliti yang ingin meneliti secara lebih detail tentang penerapan *macromedia dreamwever* untuk meningkatkan hasil belajar siswa

Bagi Sekolah. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan pihak sekolah dapat lebih memberikan dukungan terhadap guru-guru untuk lebih meningkatkan kompetensi siswa melalui pembelajaran yang lebih atraktif.

DAFTAR PUSTAKA

Badudu Zain. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : PT. Inter Grafika.

Bunafit Nugroho. 2004. *Perancangan Web Dengan Fireworks dan Dreamwever MX*. Yogyakarta: Gava Media

I Gede Rasagama. 2004. *Memahami Implementasi Educational Research And Development*. Disampaikan dalam

Kegiatan Pelatihan Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Dosen Unit Pelayanan Mata Kuliah Umum dan Unit Lainnya di Politeknik Negeri Bandung

Sugiyono. 2010 . *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

Sunarto. (2009). *Pengertian Prestasi Belajar*. Diakses dari <http://sunartombs.wordpress.com/2009/01/05/pengertian-prestasi-belajar/> Pada hari Senin, 4 November 2013 pukul 14.00 WIB.