



MULTIMEDIA INTERAKTIF “KOPAJA” PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN TATA BUSANA PROGRAM PAKET C

Oleh
SUWARNOTO
SKB Trenggalek
Suwarnoto1@gmail.com

Abstract

The author developed a concept of learning interactive multimedia fashion by utilizing Information Technology (IT). The learning process by utilizing technology will make learning methods more passionate for students, so that students continue to be motivated to learn the subject of Dress Design. All learning components by the author are then arranged in a framework of Interactive Multimedia learning strategies "KOPAJA" (Communication, Participation, Network). This problem-solving strategy framework is translated into a real work paper and compiled as one of the written actions that can be useful as a breakthrough in addressing the problems above.

Keywords: *interaktif, strategi pembelajaran, motivasi, peningkatan hasil belajar*

PENDAHULUAN

Sebagai wujud pemerataan layanan pendidikan untuk masyarakat secara menyeluruh oleh bidang PAUD dan Dikmas sesuai dengan amanah UUD 1945, pemerintah telah berkomitmen untuk menyelenggarakan Program Pendidikan Kesetaraan Paket C setara SMA. Khususnya di Kabupaten Trenggalek, Program Paket C yang diselenggarakan oleh Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) Trenggalek merupakan salah satu unit program layanan pendidikan non formal yang berorientasi untuk memberikan fasilitas belajar bagi warga masyarakat yang belum mendapatkan kesempatan mengenyam pendidikan di jalur formal (SMA). Hal ini melihat masih banyaknya masyarakat di Kabupaten Trenggalek yang masuk kategori kurang beruntung, buta aksara, putus sekolah dan putus lanjut, serta usia produktif yang menganggur.

Pada tahun 2011 tingkat pengangguran terbuka di Kabupaten Trenggalek sebesar 3,18% atau sejumlah 11.573 orang. Angka partisipasi sekolah (APS) usia 16-18 tahun relatif rendah yaitu 46,52% sedangkan pada usia 19-24 tahun APS nya masih 7.22% (Sumber [\[trenggalek.blogspot.co.id\]\(http://trenggalek.blogspot.co.id\)\). Fakta tersebut menempatkan program Paket CSKB Trenggalek memiliki peran vital bagi masyarakat yang memerlukan layanan khusus dalam memenuhi kebutuhan hidupnya sebagai dampak dari perubahan peningkatan taraf hidup, ilmu pengetahuan dan teknologi.](http://humas-</p></div><div data-bbox=)

Sebagaimana yang tercantum dalam UU No 20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 26 Ayat (6) bahwa "hasil pendidikan nonformal dapat dihargai setara dengan hasil program pendidikan formal setelah melalui proses penilaian penyetaraan oleh lembaga yang ditunjuk oleh pemerintah atau pemerintah daerah dengan mengacu pada standar nasional pendidikan." Maka dari itu pengertian pendidikan kesetaraan adalah jalur pendidikan non formal dengan standar kompetensi lulusan yang sama dengan sekolah formal, tetapi konten, konteks, metodologi, dan pendekatan untuk mencapai standar kompetensi lulusan tersebut lebih memberikan konsep terapan, tematik, induktif, yang terkait dengan permasalahan lingkungan dan melatih kecakapan hidup berorientasi kerja atau berusaha sendiri. Definisi mengenai setara adalah sepadan dalam *civil effect*, ukuran, pengaruh,



fungsi dan kedudukan. Dengan demikian pada standar kompetensi lulusan Program Paket C memiliki karakteristik khusus, yaitu pemilikan keterampilan untuk memenuhi tuntutan dunia kerja, dan pemilikan keterampilan berwirausaha.

Mata Pelajaran tata busana merupakan salah satu mata pelajaran muatan lokal yang disajikan untuk menunjang pemilikan keterampilan dalam memenuhi tuntutan dunia kerja, dan pemilikan keterampilan berwirausaha. Mata pelajaran tata busana mempelajari beberapa keterampilan menjahit yang salah satunya adalah pembuatan celana panjang pria. Selama ini pelajaran keterampilan menjahit dirasakan sulit karena terkendala keterbatasan alat peraga, keterbatasan sumber belajar dan keterbatasan waktu pembelajaran. Sehingga dibutuhkan suatu aplikasi pembelajaran interaktif yang dapat menjelaskan materi dan dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta didik. Kemampuan peserta didik di dalam memahami kerangka materi sangat bervariasi sehingga materi yang disampaikan oleh penulis tidak ditangkap secara maksimal oleh peserta didik. Pada dasarnya penulistelah menyertakan media dalam pembelajaran akan tetapi dari keterbatasan media yang digunakan menyebabkan media tersebut kurang menarik sehingga hasil belajar belum sesuai yang diharapkan. Adapun temuan masalah yang berhasil teridentifikasi sebagai berikut;

1. Kurangnya akses komunikasi yang berfungsi menyebarkan informasi antara penulis dengan peserta didik maupun peserta didik dengan peserta didik lainnya;
2. Rendahnya tingkat kehadiran peserta didik pada kegiatan belajar tatap muka;
3. Peserta didik tidak fokus dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran;
4. Menurunnya minat belajar peserta didik sebagai dampak kecanduan *gadget*;
5. Cenderung pasif karena tidak adanya keberanian peserta didik untuk berinteraksi kepada penulis, misalnya peserta didik hanya diam dan tidak

berani bertanya saat penulis memberikannya kesempatan untuk bertanya;

6. Perhatian yang bercabang, yaitu perhatian tidak terpusat pada informasi yang disampaikan, tetapi bercabang pada perhatian lain;
7. Media dalam materi membuat pola celana pria masih kurang efektif sehingga peserta didik masih kurang paham dalam menerima pelajaran;
8. Media yang sudah ada, seperti modul, *job sheet* dan papan tulis yang digunakan untuk mengajar kurang menarik perhatian peserta didik.

Melihat permasalahan di atas, maka perlu diciptakan sebuah strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan mutu hasil belajar peserta didik Paket C di SKB Trenggalek. Hal ini merupakan langkah strategis yang ditempuh dalam rangka menjaga stabilitas dan efektifitas proses pembelajaran tata busana pada program Paket C SKB Trenggalek. Upaya ini disesuaikan dengan pesatnya laju perkembangan teknologi pada saat ini. Memasuki era globalisasi yang sarat dengan persaingan bebas, maka pendekatan pembelajaran Paket C pun harus ikut berubah dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Peningkatan mutu hasil belajar peserta didik Paket C di SKB Trenggalek dilaksanakan berdasarkan perkembangan teknologi melalui berbagai keunggulan fitur yang dimilikinya.

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka permasalahan penulisan karya nyata ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran strategi pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran tata busana program Paket C SKB Trenggalek?
2. Apa keunggulan dan keunikan strategi pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran tata busana program Paket C SKB Trenggalek?



3. Bagaimana perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi dalam penerapan strategi pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar pesertadidikpada mata pelajaran tata busana program Paket C SKB Trenggalek?
4. Bagaimana hasil penerapan strategi pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar pesertadidikpada mata pelajaran tata busana program Paket C SKB Trenggalek?
5. Apa dampak dari hasil penerapan strategi pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar pesertadidikpada mata pelajaran tata busana program Paket C SKB Trenggalek?.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan ditulisnya karya nyata ini untuk:

1. Mendiskripsikan gambaran strategi pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar pesertadidikpada mata pelajaran tata busana program Paket C SKB Trenggalek
2. Menguraikan keunggulan dan keunikan strategi pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar pesertadidikpada mata pelajaran tata busana program Paket C SKB Trenggalek
3. Menjabarkan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi dalam penerapan strategi pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar pesertadidikpada mata pelajaran tata busana program Paket C SKB Trenggalek
4. Memaparkan hasil penerapan strategi pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar pesertadidikpada mata pelajaran tata busana program Paket C SKB Trenggalek
5. Mendiskripsikan dampak dari hasil penerapan strategi pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar pesertadidikpada mata

pelajaran tata busana program
Paket C SKB Trenggalek

KAJIAN LITERATUR DAN PEGEMBANGAN HIPOTESIS Strategi Pemecahan Masalah

Pada prinsipnya strategi pemecahan masalah yang penulis implementasikan dalam proses pembelajaran tata busana adalah optimalisasi penggunaan multimedia interaktif dengan memanfaatkan Teknologi Informasi (TI). Seluruh aspek pembelajaran oleh penulis kemudian dirangkai dalam satu kerangka strategi belajar Multimedia Interaktif “KOPAJA” (Komunikasi belajar, Partisipasi belajar, Jaringan belajar). Secara operasional ide tersebut dapat diuraikan sebagai berikut;

a. Komunikasi belajar

Implementasi pembelajaran berbasis Teknologi Informasi yang dilakukan oleh penulis pertama adalah pengembangan fungsi komunikasi belajar tata busana melalui situs jejaring sosial yang sekarang sedang marak digunakan oleh berbagai kalangan di dunia yaitu Facebook. Media sosial Facebook membuat penulis dan peserta didik bebas berkomunikasi di luar ruang belajar, karena informasi bergerak sangat cepat dan tidak mungkin menunggu dalam pertemuan tatap muka. Facebook memiliki beberapa fitur yang bisa digunakan oleh peserta didik diantaranya *chating, up date* status, komentar, forum, *up load* photo, pesan, tautan dengan situs lain, aplikasi berbagai macam permainan, *grup, quizz* dan banyak lagi, yang kesemuanya itu dapat kita pergunakan sebagai media yang berfungsi menyebarkan informasi antara penulis dengan peserta didik maupun peserta didik dengan peserta didik lainnya.

Dalam layanan komunikasi belajar melalui Facebook ini penulis menjabarkan mengenai pengertian busana pria, menjelaskan alat dan bahan pembuatan pola celana pria, menjelaskan tanda-tanda pola dalam pembuatan pola celana pria, cara mengambil ukuran celana pria, serta langkah-



langkah membuat pola celana pria. Seluruh rangkaian materi tersebut dapat diakses secara fleksibel, baik melalui komputer dekstop, laptop, ataupun teknologi gadget yang sudah melekat dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Strategi ini sekaligus memberdayakan efek kecanduan gadget yang akhir-akhir ini dialami oleh peserta didik Paket C di SKB Trenggalek.

b. Partisipasi belajar

Pada dasarnya, partisipasi belajar dilakukan dengan caramelibatkan peserta didik dalam segala proses pembelajaranserta meningkatkan kemauan peserta didik untuk merespon dan berkreasi. Dalam menunjang partisipasi belajar, penulis memanfaatkan media pembelajaran aplikasi *Adobe Flash*, yaitu mediapembelajaran berbasis komputer yang bersifat modern. Adapun materi yang dikembangkan yaitu terdiri atas tujuan pembelajaran membuat pola celana pria baik secara teori maupun proses/langkah-langkah pembuatan celana pria. Materi yang disusun dan dikembangkan berdasarkan standar kompetensidan kompetensi dasar yang telah ditentukan untuk dikembangkanSelanjutnya materi-materi tersebutdikembangkan dan dibuat dalam bentuk susunan materi*flowchart* dan *storyboard*.

Melalui pengembangan strategi partisipasi belajar dengan aplikasi *Adobe Flash* dapat memberikan informasi tentang langkah-langkahpembuatan pola celana pria secara jelas, sehinggakondisi belajar peserta didik lebih kondusif dan memberikan pemahaman yang mudah dimengerti oleh para peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran aplikasi *Adobe Flash* ini dapat memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam memilih materi yang dipelajaridengan memilih tombol yang tersedia. Media ini dapat memudahkan para peserta didik dan penulis dalam kegiatan pembelajaran, menyatukan persepsi pembelajaran dan dapat menarik perhatian

peserta didik dalam menerima pembelajaran. Media pembelajaran ini disajikan menggunakan *viewer* pada saat penulis memberikan pelajaran, sedangkan untuk peserta didik dapat mempelajarinya dengan menggunakan komputer di rumah masing-masing sesuai dengan waktu yang diinginkan.

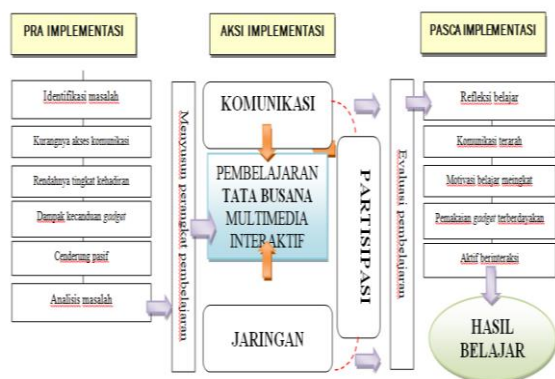
c. Jaringan belajar

Strategi jaringan belajar (*network learning*) ini merupakan strategi yang berlandaskan pada cara bertindak sistematis. Peserta didik diminta untuk saling bekerja sama dalam mengkaji materi pembuatan celana panjang pria. Pada dasarnya strategi jaringan belajar ini merupakan suatu proses menghubungkan antar peserta didik dengan cara saling kebergantungan satu dengan lainnya, sehingga melihat hasil uji coba peserta didik sebagai salah satu secara keseluruhan. Dengan adanya hubungan ketergantungan dari masing-masing peserta didik melalui jaringan belajar, maka memberikan bantuan yang sangat penting dalam peningkatan hasil belajar.

Praktiknya, jaringan belajar ini dilangsungkan dengan memanfaatkan aplikasi WhatsApp yang beroperasi di telephone genggam. Berfungsinya *Group Chat* yang digunakan untuk mengirim pesan ke anggota sesama grup menjadi wadah pembelajaran yang sangat menyenangkan. Adanya penyampaian materi pembelajaran yang seragam, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Selain itu pemilihan WhatsApp sebagai media belajar dalam mata pelajaran tata busana ini juga bertujuan untuk menunjang aktivitas pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Pola di bawah ini merupakan gambaran secara teknis mengenai implementasi strategi penyelesaian masalah yang penulis lakukan.



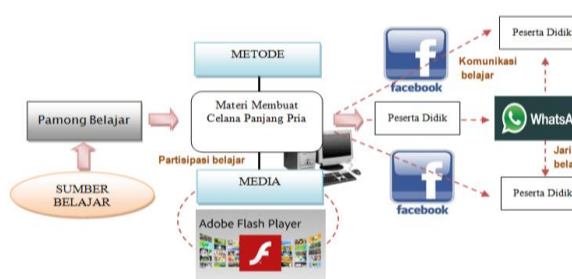
Gambar 1 : *Bagan Strategi Pemecahan Masalah*



Pola Penerapan Strategi Belajar

Pada dasarnya belajar merupakan proses perubahan perilaku secara aktif, proses mereksiterhadap semua situasi yang ada di sekitar peserta didik, proses yang diarahkan pada suatu tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman, proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu yang dipelajari. Penulis menginisiasi pengembangan strategi belajar melalui konsep Multimedia Interaktif yang menjadi bagian kesatuan dari suatu proses pembelajaran. Strategi ini mendominasi peran komputer/internet sehingga mampu memberikan dukungan bagi terselenggaranya proses komunikasi interaktif antara pendidik (penulis), peserta didik, dan bahan belajar sebagaimana yang di persyaratkan dalam suatu kegiatan pembelajaran

Gambar 2:



Gambar 2. Pola Implementasi Startegi Belajar Multimedia Interaktif “KOPAJA”

Dalam penerapannya strategi ini mampu menciptakan kolaborasi antar komponen belajar. Peserta didik bisa belajar dan berkolaborasi dengan teman dan penulis kapanpun dan dimana saja. Umpan balik dan dorongan peserta didik bisa berbagi untuk mendapat umpan balik serta dorongan dari teman-temannya secara online. Komunikasi melalui media sosial membuat penulis dan peserta didik bebas berkomunikasi di luar ruang belajar.

1. Keunggulan

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
- b. Pembelajaran dapat lebih menarik
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- e. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- f. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dandimanapun diperlukan
- g. Sikap positif peserta didik terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
- h. Peran penulis mengalami perubahan kearah yang positif
- i. Dapat lebih menarik karena lebih banyak melibatkan panca indera antara lain mata, tangan dan telinga sehingga akan lebih banyak pesan-pesan yang disampaikan dalam proses pembelajaran

2. Keunikan

- a. Mampu mengakomodasi peserta didik yang lamban menerima pelajaran karena dapat memberikan iklim yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual
- b. Merangsang peserta didik untuk mengerjakan latihan, melakukan kegiatan simulasi karena tersedianya animasi grafis, warna, dan musik yang dapat menambah realisme



- c. Kendali di tangan peserta didik sehingga tingkat kecepatan belajar peserta didik dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaannya
- d. Kemampuan merekam aktivitas peserta didik selama menggunakan program pembelajaran, memberi kesempatan lebih baik untuk pembelajaran secara perorangan dan perkembangan setiap peserta didik selalu dapat dipantau
- e. Dapat berhubungan dan mengendalikan peralatan lain seperti CD interaktif, dan lain-lain dengan program pengendali dan komputer

- b. Penulis menyampaikan materi pembuatan celana panjang yang meliputi pengertian celana panjang pria, pengertian pola celana panjang pria, alat dan bahan membuat pola, macam-macam ukuran yang dibutuhkan dalam pembuatan pola, teknik membuat pola sesuai dengan desain dan kelengkapan tanda pola di akun Facebook penulis (suwarnotoskb@gmail.com) agar dapat mencakup peserta didik yang tidak hadir pada pertemuan tatap muka

METODE PENELITIAN

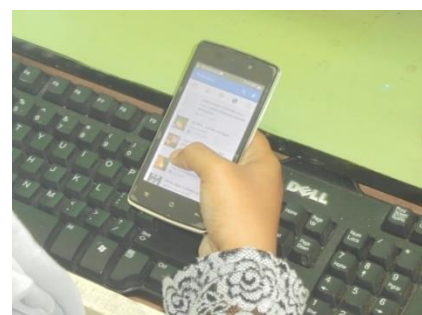
Strategi yang penulis implementasikan memiliki peranan penting dan strategis untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Paket C pada mata pelajaran tata busana. Strategi ini dilakukan dengan jalan merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasitindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran sesuai standar kelulusan. Berikut ini ruang lingkup penerapan strategi belajar Multimedia Interaktif “KOPAJA”;

1. Perencanaan

- a. Penulis melakukan identifikasi masalah untuk mengetahui ragam permasalahan yang menghambat efektifitas pembelajaran
- b. Penulis menganalisis permasalahan sabagai dasar pemecahan masalah
- c. Setelah mengetahui permasalahan dari hasil identifikasi dan analisis kemudian penulis menyusun perangkat pembelajaran materi pembuatan celana panjang pria berupa silabus, RPP, jobsheet

2. Pelaksanaan

- a. Pada tahap ini penulis melaksanakan semua rencana yang telah disusun. Kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan langkah-langkah



Gambar 3: Komunikasi virtual melalui media Facebook dan Whatsapp

- c. Dalam aktivitas tatap muka penulis melaksanakan pembelajaran menggunakan metode klasikal dan demonstrasi secara partisipatif melalui media *Adobe Flash*, selama jam pelajaran penulis memotivasi peserta didik dengan memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan celana panjang pria dengan perbantuan media gambar, suara, gerak (multimedia)



Gambar 4. Tatap muka partisipatif melalui media Adobe Flash

- d. Seluruh rangkaian pembelajaran tatap muka direkam melalui layanan video di telepon genggam untuk selanjutnya diedarkan ke semua peserta didik khususnya yang tidak hadir pada aktivitas tatap muka
- e. Hasil rekaman video tersebut diedarkan melalui fitur *Group Chat* pada aplikasi WhatsApp berikut dengan prosedur atau langkah kerja sesuai jobsheet



Gambar 5. Praktikum membuat celana panjang pria

3. Evaluasi

- a. Tahap ini melakukan evaluasi pembelajaran sesuai dengan pedoman evaluasi yang sebelumnya telah penulis rancang, evaluasi ini difokuskan pada pencapaian kompetensi peserta didik dalam materi membuat celana panjang pria baik secara tatap muka maupun jarak jauh.
- b. Pada tahap refleksi temuan-temuan atau data hasil evaluasi difungsikan untuk melihat apakah setelah implementasi ada peningkatan aktivitas belajar pada kompetensi pembuatan celana panjang pria.
- c. Hasil belajar dapat diperoleh setelah penulis selesai mengolah data hasil evaluasi yang dikomparasikan dengan hasil refleksi
- d. Prosedur evaluasi sebagai berikut ;

Skor	Kategori	Keterangan
75-100	Tuntas	Sudah mencapai nilai KKM
<75	Belum tuntas	Belum mencapai nilai KKM

Gambar 6. Kriteria Penilaian Kompetensi Membuat Celana Panjang Pria pada Mata Pelajaran Tata Busana Paket C SKB Trenggalek

Berdasarkan tabel diatas dijelaskan bahwa skor <75 adalah nilai yang belum mencapai KKM dan berada pada kategori belum tuntas. Untuk skor 75-100 adalah nilai yang sudah mencapai KKM dengan kategori tuntas. Target pembelajaran dikatakan telah tercapai apabila 75% mencapai KKM ≥ 75 .



HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan strategi Multimedia Interaktif KOPAJA untuk pencapaian kompetensi peserta didik pada pembuatan celana panjang pria. Paparan ini sekaligus sebagai ukuran dan pembanding peningkatan hasil belajar antara sebelum implementasi dengan sesudah implementasi. Agar lebih memudahkan untuk memahami data hasil ketuntasan peserta didik dalam pembuatan pola celana panjang pria berdasarkan kriteria ketuntasan minimal disajikan berdasarkan dua kategori yaitu tuntas dan belum tuntas. Mengenai kriteria ketuntasan telah dijelaskan pada poin evaluasi.

Berdasarkan data nilai dari 20 peserta didik kelas XI Paket C SKB Trenggalek yang mengikuti pembelajaran membuat pola celana panjang pria dengan strategi Multimedia Interaktif KOPAJA menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta didik mencapai nilai tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa pencapaian kompetensi peserta didik meningkat signifikan, jika dibandingkan dengan sebelum implementasi. Berikut ini data yang menunjukkan pengaruh peningkatan kompetensi peserta didik dalam membuat celana panjang pria:

Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Paket C SKB Trenggalek Kelas XI Mata Pelajaran Tata Busana Pada Materi Membuat Celana Panjang Pria

Nama Peserta Didik	Sebelum		Sesudah	
	Pencapaian Kompetensi		Pencapaian Kompetensi	
	Nilai	Kategori	Nilai	Kategori
MERY	76,	Tuntas	84,	Tuntas
KUMALA SARI	83	s	40	s
IKA	77,	Tuntas	80,	Tuntas
WAHYU	15	s	60	s

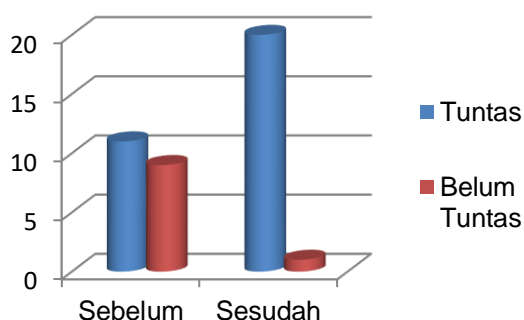
FEBRIAN				
A				
ARIEF PRASETYO	74, 25	Belum Tuntas	83, 65	Tuntas
WAHYU LESTARI	84, 05	Tuntas	88, 90	Tuntas
EPING OKTAPIA	79, 4	Tuntas	82, 25	Tuntas
FINI LAISARO	76, 3	Tuntas	84, 70	Tuntas
H				
CINDI PANGESTUTI	74, 05	Belum Tuntas	87, 95	Tuntas
REKA MELANDY	67, 9	Belum Tuntas	83, 50	Tuntas
RYAN EDI SANTOSO	65	Belum Tuntas	70	Belum Tuntas
RITA YUNI	67, 1	Belum Tuntas	78, 70	Tuntas
IKA TRISNITA WATI	66, 95	Belum Tuntas	79, 00	Tuntas
NUR KOFIAH	78, 8	Tuntas	80, 15	Tuntas
MELISA SISKAS	81, 55	Tuntas	83, 80	Tuntas
RISA APRILIAN	75, 1	Tuntas	76, 65	Tuntas
A				
DELIYA NURVITA	86	Tuntas	88, 00	Tuntas
WENI PUSPITAS	79, 4	Tuntas	82, 30	Tuntas
ARI				
YUYUN CHRISDIANA DEWI	70, 55	Belum Tuntas	77, 20	Tuntas
RIZKI EKA YULIANA	77, 45	Tuntas	84, 40	Tuntas
RIKE WATI	72, 05	Belum Tuntas	73, 5	Tuntas



	Tuntas		s	
IRMA	63,	Belu	77,	Tunta
ARIYANI	95	m	35	s
		Tunta		
		s		

Dari data di atas seluruh peserta didik Paket C Kelas XI menunjukkan peningkatan nilai kompetensi membuat celana panjang pria dengan predikat tuntas keseluruhan. Hal ini menunjukkan peningkatan jika dibandingkan dengan sebelum implementasi, dan sudah memenuhi target. Pada sebelum implementasi nilai rata-rata kompetensi membuat celana panjang pria meningkat yaitu dari nilai rata-rata sebelumnya 74,69 menjadi 82,35. Sedangkan peningkatan dari sebelum sampai sesudah implementasi dari nilai rata-rata 68,85 menjadi 82,35. Berdasarkan nilai kompetensi setelah implementasi menunjukkan peserta didik yang mencapai kategori tuntas ada 19 peserta didik. Peningkatan kompetensi membuat pola celana panjang pria ini sudah mencapai target nilai yang diharapkan. Adapun secara jelas nilai perbandingan dapat dilihat melalui grafik berikut

Gambar 1. Perbandingan Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Paket C SKB Mata Pelajaran Tata Busana Pada Materi Membuat Celana Panjang Pria Trenggalek Kelas XI



Data yang diperoleh menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta didik masuk dalam kategori pencapaian kompetensi membuat pola celana panjang pria (95% tuntas). Dari paparan data di atas, penulis

menyimpulkan bahwa melalui strategi belajar Multimedia Interaktif KOPAJA pada materi pembuatan celana panjang pria dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik Paket C Kelas SKB Trenggalek.

Berdasarkan hasil kesimpulan yang dikemukakan di atas menunjukkan bahwa, pembelajaran dengan menggunakan strategi belajar Multimedia Interaktif KOPAJA dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik Paket C SKB Trenggalek untuk pencapaian kompetensi membuat celana panjang pria. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar peserta didik mempengaruhi pencapaian kompetensi membuat celana panjang pria yang berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran peserta didik Paket C. Sehingga, hal ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi pendidik (tutor) atau Pamong Belajar seprofesi untuk menggunakan variasi strategi pembelajaran aktif yang efektif dalam pembelajaran praktik lainnya. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Miftakul Khasanah, Sulastri Rini Rindrayani1, 2019) (Wijayanti, 2018) Hairunisyah (2019) (Hairunisyah, Nanis, 2019) (Hairunisyah, Nanis, D. (2019).

Dampak Penerapan

1. Dampak Sosial

Strategi belajar berbasis media Informasi dan Teknologi mampu menghantarkan peserta didik untuk membiasakan diri menggunakan perangkat teknologi canggih sebagai sarana belajar dan membantu peningkatan kompetensi diri.

Sehingga mampu meminimalisir tingkat kecanduan teknologi dan menekan potensi individualis menjadi lebih sosialis.

2. Dampak Ekonomi

Akibat penerapan strategi Multimedia Interaktif KOPAJA di SKB Trenggalek, peserta didik Paket C mampu meningkatkan taraf hidup dengan menambah penghasilan meskipun hanya berjumlah kecil melalui pembuatan celana panjang pria saat magang di tempat kerja konveksi. Selain itu, hasil belajar membuat celana panjang di Paket C SKB Trenggalek juga membuahkan penerimaan



tunjangan bagi peserta didik karena meningkatnya keahlian membuat celana panjang pria.

3. Dampak Budaya

Peningkatan mutu hasil belajar peserta didik berimbas pada penyadaran budaya kerja yang semakin tinggi di kalangan masyarakat. Budaya kerja yang tinggi menimbulkan sikap proaktif peserta didik dalam menyambut persaingan kerja yang semakin ketat. Kesadaran ini juga menurunkan kemungkinan adanya lulusan Paket C yang menganggur.

Faktor Pendukung Dan Penghambat

1. Faktor Pendukung

- Tingginya antusiasme peserta didik terhadap perkembangan teknologi dimana seluruh peserta didik tidak tergolong gagap teknologi.
- Kemudahan fitur aplikasi yang didukung oleh jaringan internet yang kuat
- Ketersediaan sarana pembelajaran di SKB Trenggalek yang memadai

2. Faktor penghambat

- Kurangnya partner studi yang bertugas mengobservasi perkembangan kompetensi peserta didik
- Kendala pulsa internet yang banyak dikeluhkan oleh peserta didik untuk mengadakan pembelajaran jarak jauh
- Biaya pengadaan peralatan praktikum yang relatif banyak turut menghambat pelaksanaan unjuk kerja

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan dari penulisan karya nyata tentang strategi belajar Multimedia Interaktif KOPAJA untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran tata busana program Paket C SKB Trenggalek adalah sebagai berikut:

- Strategi belajar yang dikembangkan merupakan optimalisasi penggunaan multimedia interaktif dengan memanfaatkan Teknologi Informasi (TI).

Seluruh aspek pembelajaran kemudian dirangkai dalam satu kerangka strategi belajar Multimedia Interaktif "KOPAJA" (Komunikasi belajar, Partisipasi belajar, Jaringan belajar)

- Implementasi strategi ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan pencapaian kompetensi membuat pola celana panjang pria yang memanfaatkan media *Adobe Flash*, *Facebook*, dan *WhatsApp*
- Strategi ini dilakukan dengan jalan merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran sesuai standar kelulusan
- Melalui strategi belajar Multimedia Interaktif KOPAJA pada materi pembuatan celana panjang pria dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik Paket C Kelas SKB Trenggalek, hal ini sesuai dengan data yang diperoleh yang menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta didik masuk dalam kategori pencapaian kompetensi membuat pola celana panjang pria (95% tuntas).

Saran

- Bagi Lembaga Satuan PLS Penyelenggara Program Paket C.
 - Secara konseptual hasil karya nyata ini dapat memberi motivasi, membimbing dan mengarahkan peserta didik agar dapat meningkatkan mutu belajar dalam mata pelajaran tata busana materi membuat celana pria dengan demikian patut untuk diadaptasi.
 - Secara praktis karya nyata ini diharapkan dapat diimplementasikan oleh tutor, instruktur tata busana karena dengan adanya strategi belajar KOPAJA materi membuat pola celana pria menciptakan proses pembelajaran yang mampu mengoptimalkan kondisi psikis yang dimiliki oleh peserta didik sehingga dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.
 - Karya nyata ini mendorong lulusan untuk selalu ingin berinovasi dan



memiliki pemikiran yang baik terhadap kemajuan pendidikan di Indonesia.

2. Bagi Tutor Mapel Tata Busana pada Program Paket C

Karya nyata ini dianjurkan untuk diaplikasikan karena dapat menambah wawasan dan pengetahuan, sertamenjadi pengalaman dan tantangan yang menarik karena memperoleh ilmuyang banyak mengenai perkembangan media pembelajaran gunamemenuhi tuntutan jaman. Selain itu tutor mampu membuat mediapembelajaran yang dibutuhkan setiap mata pelajaran baik, terutama mediapembelajaran interaktif yang mengikuti perkembangan jaman.

REFERENSI

- Aqib, Z. (2013). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Budiyono. (2015). *Statistika untuk Penelitian*. Surakarta: UNS Press.
- Damini, Marialuisa & Alessio, S. (2013). Enhancing Intercultural Sensitivity through Group Investigation a Cooperative Learning Approach. *Journal of Co-opewrative Studies*, 46(2), 24-31.
- Ecokins. (2011). Model Pembelajaran Group Investigation. Diakses pada 9 Oktober 2016, dari <https://ekocin.wordpress.com/2011/06/17/model-pembelajaran-teams-games-tournaments-tgt/>
- Fahradina, N., Bansu, I., & Saiman. (2014). Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa SMP dengan Menggunakan Model Investigasi Kelompok. *Jurnal Didaktik Matematika*, 1(1), 54-64.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hamzah, B. (2009). *Model Pembelajaran. Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, M. (2014). *Model-model pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hairunisya, Nanis, D. (2019). Students Assessment of Teacher's Ability and Knowledge, Attitude & Economic Skill of Students Based on the Indonesian Economy. *ICBLP 2019, February 13-14, Sidoarjo, Indonesia*.
<https://doi.org/10.4108/eai.13-2-2019.2283245>
- Miftakul Khasanah, Sulastri Rini Rindrayani1, S. (2019). Perbedaan Model Pembelajaran Tps Dan Talking Stick Terhadap Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Vii Smpn 3 Ngunut - Tulungagung Tahun Pelajaran 2017/2018. *INSPIRASI: (JURNAL ILMU-ILMU SOSIAL)*, 16(1), 1–11.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29100/insp.v16i1>
- Wijayanti, L. (2018). Talking Stick Terhadap Hasil Belajar IPS . *INSPIRASI: (JURNAL ILMU-ILMU SOSIAL)*, 15(2), 15–32. Retrieved from <https://jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id/index.php/inspirasi/article/view/898/405>