

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI *TELEGRAM* TERHADAP
PENCAPAIAN KOMPETENSI MENGIDENTIFIKASI JENIS BAHAN UTAMA PADA SISWA KELAS
XI TATA BUSANA DI SMKN 1 BUDURAN
TAHUN PELAJARAN 2018-2019**

Oki Ayunawati Fatmaya

Mahasiswa Program Studi S-1 Pendidikan Tata Busana. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Surabaya

E-mail : okifatmaya@mhs.unesa.ac.id

Marniati

Dosen Pembimbing Jurusan PKK, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

E-mail : marniati@unesa.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan IPTEK yang semakin maju menuntut seorang guru untuk mengikuti perkembangan teknologi dan memanfaatkan multimedia sebagai media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan deskripsi mengenai kevalidan Media pembelajaran *telegram* serta mengetahui pengaruh pada kompetensi mengidentifikasi jenis bahan utama. Dengan membuat media pembelajaran berupa aplikasi android berupa *telegram* siswa diharapkan dapat belajar secara mandiri.

Metode yang digunakan dalam penelitian menggunakan model *R&D* dengan rancangan penelitian ADDIE yaitu tahap *analysis*, *design* (perancangan), *development* (pembuatan), *implementasi*, dan *evaluasi*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa aplikasi android berupa *telegram* berdasarkan hasil kevalidan oleh ahli media mendapatkan presentase 95% dengan kategori sangat valid, ahli materi menilai sangat valid dengan presentase 85%, sedangkan untuk hasil belajar dari 30 siswa memiliki presentase total 93,33% Sehingga berdasarkan prosentase pencapaian nilai tersebut termasuk pada interpretasi 81% -100%. Dengan demikian media pembelajaran menggunakan aplikasi telegram berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI Tata busana SMKN 1 Buduran pada kompetensi mengidentifikasi jenis bahan utama pada busana.

Kata Kunci: Penerapan media Pembelajaran, *Telegram*, Mengidentifikasi jenis bahan utama.

ABSTRACT

The massive development of science and technology requires a teacher keeping up with technology and utilize multimedia as a learning media. The purpose of this study is to obtain a description of the telegram's validity as a learning media and to know its effect on competency in identifying the main types of material. By making a learning media in the form of an android application in the form of a telegram, students are expected to learn independently.

The method which is used in this research is R&D model with ADDIE (analysis, design, development, implementation, and evaluation) research plan.

Result shows that learning media using android application, Telegram, based on the expert in media gets percentage 95% which is categorized as very proper, 85% from expert in material which is also categorized as very proper, and students give percentage 92% for the quality of the media which is very proper. As for the learning outcomes of 30 students, they have a total percentage of 93.33%. So, based on the percentage of achievement of these values, it is included in interpretation of 81% -100%. Thus, learning media using telegram applications affect the learning outcomes of class XI students of fashion at SMK 1 Buduran on competence in identifying the main types of material in fashion design.

Keywords: Application of learning media, Telegram, identifies primary type of material

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan penting bagi pembangunan manusia. Oleh sebab itu perlu adanya usaha untuk mewujudkan suatu pendidikan yang berkualitas dengan dikembangkannya suatu ilmu pengetahuan dan teknologi dari berbagai pengetahuan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan masyarakat, bangsa dan negara. Demikianlah pengertian pendidikan menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dari konsep tersebut terdapat berbagai hal yang perlu diperhatikan.

Indonesia adalah Negara dengan pengguna produk-produk dari hasil perkembangan IPTEK terbanyak. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Novianto (2012) motif kognitif dan motif interaksi sosial yang merupakan motif terbesar dalam menggunakan internet, akan tetapi ditemukan motif kepentingan informasi yang disebabkan oleh adanya kebutuhan akan informasi ilmiah terkait dengan kepentingan akademik berupa nilai tugas, hasil penelitian, memperkaya sumber belajar, untuk memenuhi rasa keingintahuan terhadap informasi yang sedang berkembang, serta untuk menyiapkan bahan yang terkait dengan materi pembelajaran.

SMK Negeri 1 Buduran adalah salah satu sekolah percontohan kejuruan Indonesia. SMK Negeri 1 Buduran memiliki staf pengajar yang berkompeten di bidangnya dan terakreditasi sebagai sekolah yang bertaraf nasional. SMK Negeri 1 Buduran memiliki 4 program keahlian yang salah satunya adalah tata busana. Siswa dituntut untuk menguasai kompetensi dalam pelajaran produktif. Salah satu pelajaran produktif di program keahlian tata busana adalah memilih bahan baku.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan peneliti pada saat melakukan pembelajaran lapangan pada semester 7 salah satu guru di SMK Negeri 1 Buduran mengatakan terdapat siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal atau KKM yaitu 75 pada kompetensi mengidentifikasi jenis bahan utama pada busana. Selain itu media yang digunakan di dalam proses pembelajaran terbatas. Hal ini menyebabkan siswa kurang

memahami materi yang telah diberikan oleh guru dalam kompetensi tersebut. Dengan demikian dibutuhkan media pembelajaran yang menarik agar kompetensi siswa dapat meningkat.

Ramadhan (2018) dalam penelitiannya menyatakan hasil analisis terhadap respon mahasiswa dapat disimpulkan bahwa responden mengatakan *Sangat Setuju* jika media telegram digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari perolehan skor keseluruhan yang mencapai 86,47%. Ahli materi memberikan penilaian *Sangat Baik* dengan presentase sebesar 92,5% dan ahli media memberikan penilaian *Sangat Baik* dengan presentase sebesar 87,6% dengan demikian maka media pembelajaran ini dinyatakan valid untuk digunakan sebagai penunjang pembelajaran.

Dari kedua hasil penelitian di atas membuktikan bahwa melalui media aplikasi *Telegram* aktivitas partisipasi selama pembelajaran berlangsung aktif, respon partisipasi secara umum memiliki tingkat penerimaan baik dan terdapat peningkatan kompetensi partisipasi sehingga menjadi ketertarikan peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Telegram Untuk Siswa Kelas XI Tata Busana Di SMKN 1 Buduran Pada Kompetensi Mengidentifikasi Jenis Bahan Utama Siswa Kelas XI Tata Busana Di SMKN 1 Buduran."

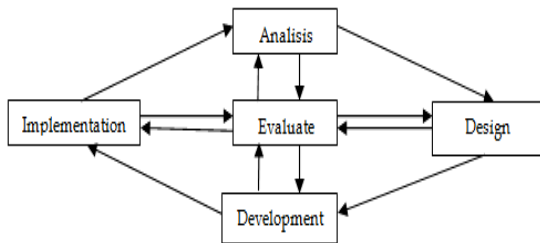
METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) merupakan suatu upaya dalam pengembangan suatu prototype suatu alat atau perangkat berbasis riset. Penelitian berupa aplikasi *Telegram* kedalam media pembelajaran berbasis *Android* yang dapat dibuka melalui *Smartphone* dan memiliki fitur yang menarik. Aplikasi berbasis android ini digunakan di SMKN 1 Buduran pada mata pelajaran indikator mengidentifikasi jenis bahan utama pada busana. Metode penelitian pengembangan merupakan metode penelitian untuk menguji kevalidan produk tersebut.

Subyek dalam penelitian ini adalah 30 siswa kelas XI Busana. Penelitian ini dilakukan di SMKN 1 Buduran Sidoarjo Jawa Timur.

Objek penelitian adalah fokus pada media pembelajaran menggunakan telegram meliputi kevalidan media dan pengaruh dari media pembelajaran tersebut. Penelitian ini dilakukan di sekolah SMKN 1 Buduran Sidoarjo, pada bulan Agustus sampai bulan November.

Prosedur pelaksanaan penelitian ini melalui tahap-tahap sebagai berikut, yaitu tahap *Analysis, Design, Development, Implementation dan evaluate*.



Gambar 1. Prosedur pengembangan media pembelajaran.

1. Tahap Analisis

a. Analisis Kurikulum

Pada tahap ini kurikulum disesuaikan dengan kurikulum yang telah dipakai di SMKN 1 Buduran Sidoarjo berupa Silabus RPP yang berisi materi mengidentifikasi jenis bahan utama pada busana serta tugas yang nantinya materi tersebut akan dimasukkan ke dalam media *mobile learning* berbasis aplikasi *Telegram*.

b. Analisis Materi

Analisis materi dipilih materi mengidentifikasi jenis bahan utama yang telah di sesuaikan dengan indikator RPP dan buku referensi yang digunakan oleh guru tata busana di SMK Negeri 1 Buduran Sidoarjo

Menurut Ernawati (2018) memilih bahan baku busana adalah salah satu standar kompetensi yang terdapat di dalam kurikulum sebagai mata pelajaran produktif di SMK program keahlian Tata busana.

c. Analisis Media

Analisis media ini dengan mengembangkan aplikasi berupa aplikasi *telegram* yang akan dikembangkan dan didalam aplikasi tersebut terdapat materi tentang mengidentifikasi jenis bahan busana yang telah di analisis sebelumnya sebelum dimasukkan ke dalam aplikasi *telegram*. Aplikasi ini dibuat sesuai dengan sistem operasi *smartphone* yang digunakan oleh siswa menggunakan *smartphone* dalam bentuk sistem *android* sehingga siswa dapat mengaksesnya di *smartphone* masing-masing dalam bentuk media pembelajaran mandiri.

d. Analisis Siswa

Pada tahap ini menganalisis materi ajar yang kurang dipahami siswa dikarenakan banyak siswa yang kurang memahami materi yang telah

diberikan dan banyaknya pembahasan dalam materi tersebut.

2. Tahap Perancangan

Tahap ini adalah tahap merancang media dengan merancang materi yang telah disusun dan dianalisis dari indikator yang telah dituangkan dalam Silabus RPP yang dapat disajikan dalam sebuah aplikasi *Telegram* di dalam media *mobile learning (smartphone)*. Kemudian naskah yang telah dibuat dan berisikan materi dalam bentuk judul besar dari tiap indikator yang telah ditentukan dengan berisikan gambar dan juga video.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini dimulai dengan proses pembuatan media berupa aplikasi *telegram* pada *smartphone* yang di dalamnya tersusun materi mengidentifikasi jenis bahan utama pada busana sesuai dengan rancangan yang telah direncanakan. Media pembelajaran berupa aplikasi *telegram* telah selesai dibuat dilanjutkan dengan uji kevalidan media yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

Uji Coba

Tahap ini media pembelajaran berupa *telegram* yang telah direvisi setelah selesai melalui tahap validasi media kemudian di uji cobakan pada kelas XI Tata Busana sejumlah 30 siswa SMKN 1 Buduran Sidoarjo sebagai pengguna media pembelajaran. Uji coba yang dilakukan adalah dengan menguji kevalidan media *telegram* kepada pengguna yaitu siswa kelas XI Tata Busana SMKN 1 Buduran..

4. Tahap Evaluasi

Tahap ini merupakan tahap evaluasi hasil dari penilaian dari beberapa ahli yang selanjutnya akan direvisi sesuai dengan saran dari beberapa ahli sehingga menjadi suatu produk yang telah sesuai dengan kategori kevalidan.

Setelah melewati beberapa tahapan dalam penelitian ini, maka hasil dari penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas XI di SMKN 1 Buduran terhadap media pembelajaran menggunakan aplikasi *telegram*.

4. Tahap analisis data

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan data sesuai tata cara

penelitian sehingga diperoleh data yang dibutuhkan. Menurut Sugiyono (2012:224),

1. Metode Angket Kelayakan Media (Questioner)

Sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh subjek yang akan diukur sebagai responden. (Arikunto, 2012:42) Angket ini digunakan untuk mengumpulkan data yang diperoleh berdasarkan penilaian terhadap aspek kualitas tampilan, rekayasa perangkat lunak, *interface*, *compability*, kurikulum, penyajian materi, evaluasi, kebahasaan, desain media pembelajaran, isi materi, manfaat dan saran yang diberikan oleh validator yaitu ahli media, ahli materi dan respon siswa terhadap kevalidan media *M-Learning* menggunakan aplikasi *Telegram* pada materi mengidentifikasi jenis bahan utama pada busana.

2. Tes

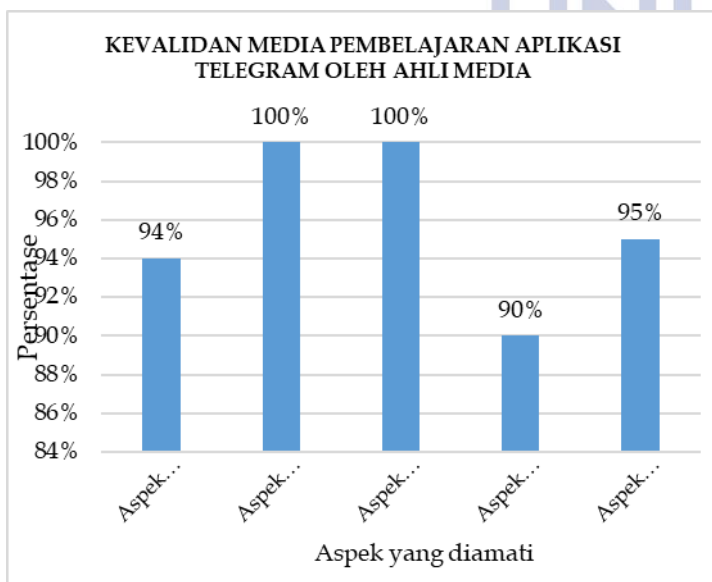
Metode tes adalah pengumpulan data yang bertujuan untuk mengetahui hasil di suatu perlakuan.

Tes pilihan ganda bertujuan untuk mengetahui sampai dimana pencapaian taraf kognitif (pengetahuan, pemahaman, dan penerapan) siswa terhadap bahan pembelajaran.

Instrument yang digunakan oleh peneliti dalam pengambilan data meliputi lembar tes dan empat angket untuk pengumpulan data tentang pengembangan media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

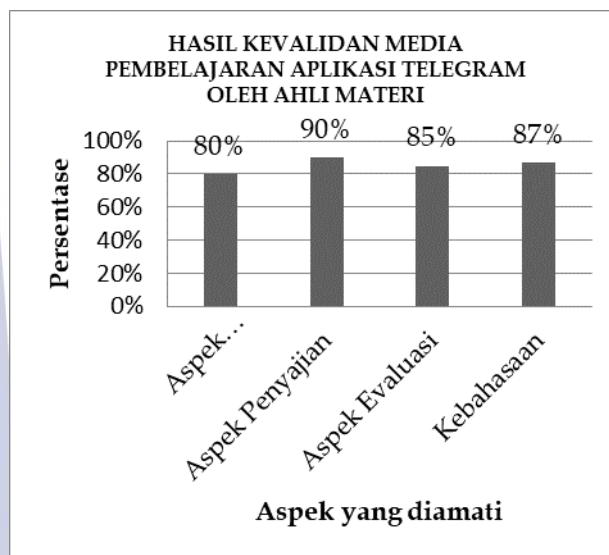
A. Hasil Kevalidan Media Pembelajaran Aplikasi *Telegram* Berbasis *Android* Pada Materi Mengidentifikasi Jenis Bahan Utama Oleh Ahli Media.



Gambar 2. Hasil kevalidan presentase media pembelajaran *telegram* oleh ahli materi

Media pembelajaran *mobile learning* yang telah di uji coba kevalidannya mendapatkan hasil persentase kevalidan dengan aspek kualitas tampilan memperoleh 94% dengan kategori sangat valid.

B. Hasil Kevalidan Media Pembelajaran Aplikasi *Telegram* Oleh Ahli Materi.



Gambar 3. Hasil kevalidan presentase media pembelajaran *telegram* oleh ahli materi

Uji kevalidan aplikasi telegram oleh ahli materi dilakukan untuk menguji seberapa valid suatu media pembelajaran aplikasi *telegram* yang telah dirancang dan disesuaikan dengan RPP dari isi materi. Penilaian kevalidan media terdiri dari 4 aspek yaitu kurikulum, penyajian materi, evaluasi, dan kebahasaan, yang terdapat 9 indikator pernyataan. Hasil dari kevalidan media pembelajaran aplikasi *telegram* dari aspek kurikulum memperoleh persentase 80% dengan kategori sangat valid dikarenakan materi sesuai dengan indikator didalam RPP di SMKN 1 Buduran yaitu mengidentifikasi jenis bahan utama pada busana dan sesuai dengan standar kompetensi pembelajaran.

C. Hasil Tes



Gambar 4. Diagram Presentase Hasil Tes

Berdasarkan analisis data tes secara keseluruhan dari 30 siswa, siswa dengan rentang nilai tertinggi 91,68-100 yang diklasifikasikan sangat baik memiliki frekuensi sebanyak 7 siswa, kriteria baik dengan rentang nilai 83,34-91,67 memiliki frekuensi sebanyak 9 siswa, kriteria cukup baik dengan rentang nilai 75-83,33 memiliki frekuensi sebanyak 10 siswa dan hanya 4 siswa yang memiliki nilai cukup yaitu <75.

Berdasarkan data hasil tes pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran lebih baik karena lebih membantu siswa memahami materi dengan gambaran yang nyata bukan konsep atau tulisan-tulisan saja. Bagi siswa yang mendapatkan model pembelajaran menggunakan aplikasi *telegram* mereka dapat lebih cepat memahami materi karena dalam proses pembelajarannya siswa dapat lebih mudah mengakses materi pada *smartphone* masing-masing kapanpun dan dimanapun. Keadaan ini memungkinkan siswa untuk memiliki pengalaman yang lebih baik dalam belajar karena apa yang kita lihat biasanya lebih mudah untuk kita cerna dan pahami secara cepat. Sehingga pembelajarannya juga akan menyenangkan namun tetap aktif.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran aplikasi *telegram* berbasis *android/smartphone* dalam kategori valid.
2. Adanya pengaruh dari penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *telegram* terhadap kompetensi mengidentifikasi jenis bahan utama busana yaitu "sangat baik".

B. Saran

1. Diharapkan media aplikasi *telegram* dapat diterapkan pada proses belajar

mengajar dikelas. Dan bagi mahasiswa media ini dapat menjadi referensi dan pengembangan media pembelajaran lebih lanjut.

2. Pembuatan media aplikasi *telegram* pada awal penelitian masih terdapat kekurangan. Diharapkan penggunaan media ini kedepannya bisa lebih baik dalam tampilannya dan penggunaannya dari media aplikasi *Telegram*, sehingga tidak ada kesulitan dalam penggunaan media tersebut.
3. Bagi siswa untuk menggunakan atau memanfaatkan media pembelajaran aplikasi *telegram* dengan sebaik mungkin dan tidak disalahgunakan untuk kepentingan lainya.

Daftar Pustaka

- Ernawati, dkk. 2008. *Tata Busana Jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Estianinur, dkk., "Pengembangan Aplikasi *Mobile Learning* Menggunakan *Adobe Flash Profesional CS6* Berbasis *Android* Pada Materi Ciri-Ciri Gelombang Mekanik Untuk Kelas XI SMA", *Jurnal Teknologi Pengembangan*, Vol 2, No. 3, 2015, h. 3
- Fatma Sukmawati, "Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Biologi SMA Berbasis *Android* Untuk Bekal Menghadapi UAN di SMP Islam Bakti Surakarta", *Jurnal Teknologi Informai*, Vol XI, No. 31, 2016, h. 3.
- Febrian Ramadhan, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Dengan Bot *Api Media Sosial Telegram* Di Akademi Farmasi Surabaya" Skripsi, Vol II, No. 02, 2018, h 4.
- Novianto, Iik. 2012. Skripsi berjudul "Perilaku Penggunaan Internet di Kalangan Mahasiswa (Studi Deskriptif tentang Perbandingan Perilaku Penggunaan Internet di Kalangan Mahasiswa Perguruan Tinggi Negeri (FISIP Unair) dengan mahasiswa Swasta (FISIP UPN) untuk Memenuhi Kebutuhan Informasi). Skripsi FISIP Jurusan Ilmu Informasi dan Perpustakaan Univeristas Airlangga
- Sugiono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Predana Media Group, 2012), h. 228.

Decorative. (<https://pin.it/m7mhwb7scb44te> Diakses pada tanggal 15 Agustus 2018).

Rohmah, Chuswatun. 2014. “*Perbedaan Ukuran Smock Pada Hasil Jadi Gaun Dengan Teknik Draping*”. e-Jurnal Tata Busana. Vol. 4 (1) : hal 1-9.

Soekarno dan Basuki, Lanawati. 2004. *Panduan Membuat Desain Ilustrasi Busana*. Jakarta : Kawan Pustaka.

So Yi Ting. 2014. *Application of Tradition to Modern Market Study of Traditional Lattice Smocking to Fashion Textile*. (http://ira.lib.polyu.edu.hk/bitstream/10397/7462/1/So_Application_Tradition_Modern.pdf Diakses pada tanggal 21 September 2018).

