

## PENGARUH MEDIA ANIMASI POLA DASAR BUSANA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA TATA BUSANA

Idah Hadijah  
Hapsari Kusumawardani

**Abstrak:** Tujuan penelitian untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar dan peningkatan motivasi belajar antara mahasiswa yang menggunakan pembelajaran dengan media animasi dan mahasiswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (*quasi eksperiment*). Hasil analisis data membuktikan secara signifikan ada perbedaan motivasi belajar dan ada peningkatan motivasi belajar antara mahasiswa yang menggunakan pembelajaran dengan media animasi dan mahasiswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif penggunaan media animasi pola dasar busana terhadap motivasi belajar mahasiswa tata busana.

**Kata-kata Kunci:** media animasi, pola dasar busana, motivasi belajar

**Abstract:** *The Effect of Animated Media of Clothing Basic Pattern on the Students' Learning Motivation. The objectives of the study were to know the difference of the learning motivation and increase of learning motivation between the students who used animated media and the students who used conventional media. The study was considered as quantitative study using quasi-experimental design. The result of data analysis showed that there was significance difference on the learning motivation and the increase of learning motivation between the students who used animated media and the students who used conventional media. Based on data analysis, it could be concluded that the uses of animated media of clothing basic pattern had a positive effect on the students' learning motivation.*

**Keywords:** *animated media, clothing basic pattern, learning motivation*

Pada saat ini, bahan ajar pola dasar busana yang digunakan dalam Matakuliah Konstruksi Pola dan Pecah Pola, berupa diktat yang cara penyampaiannya, pengajar menggambarannya di papan tulis/*white board*, lalu mahasiswa mengikutinya. Mahasiswa juga melihat diktat tentang pembuatan pola dasar busana, khususnya pola dasar badan busana wani-

ta yang langkah pembuatannya terlihat sekaligus, tidak digambarkan langkah perlangkah. Hal ini menyebabkan pembuatan pola dasar badan busana wanita masih sulit dipahami oleh mahasiswa. Begitu juga dari informasi dan wawancara dengan dosen pembina Matakuliah Konstruksi Pola dan Pecah Model yang dilakukan pada tahun 2011, bahwa maha-

---

Idah Hadijah dan Hapsari Kusumawardani adalah Dosen Jurusan Teknologi Industri Fakultas Teknik Universitas Negeri Malang. Email: idahrohman@um.ac.id. Alamat Kampus: Jl. Semarang No. 5 Malang 65145.

siswa sulit memahami materi pola dasar badan busana wanita. Hal tersebut dapat dilihat dari proses pembuatan pola dan hasil membuat pola yang kurang optimal, padahal karakteristik Matakuliah Konstruksi Pola dan Pecah Model ini, menuntut pemahaman dan keterampilan mahasiswa dalam membuat pola dasar badan busana wanita.

Upaya untuk mengatasi masalah pembelajaran di atas, telah dilakukan penelitian untuk mengembangkan bahan ajar pola dasar badan busana wanita yang dilaksanakan pada tahun 2010-2012. Rerata data hasil penilaian/tanggapan dari evaluasi formatif menunjukkan bahwa bahan ajar mencapai 86,00% termasuk ke dalam kualifikasi baik/layak dan media animasi termasuk sangat baik karena mencapai 91,00%, dengan demikian bahan ajar tersebut layak digunakan untuk pembelajaran pada Matakuliah Konstruksi Pola dan Pecah Model pada Program Studi Tata Busana (Hadijah, 2012). Pola busana merupakan salah satu bagian yang penting dalam membuat busana, karena untuk mewujudkan suatu busana dari desain dibutuhkan pola dasar untuk pecah model, memotong, dan menjahit busana, seperti yang diungkapkan Nafila (2014: 70) pola memiliki peranan yang sangat penting dalam pembuatan ukuran model, dan pembuatannya dilakukan secara sistematis agar hasil pola benar-benar akurat.

Pola dasar busana meliputi pola dasar badan, rok, dan lengan. Jika mahasiswa tidak menguasai pola dasar maka akan kesulitan dalam pecah model busana yang disajikan pada semester berikutnya, sehingga untuk mengatasi hal tersebut peneliti melakukan penelitian tentang pengembangan bahan ajar pola dasar busana wanita menggunakan media *powerpoint* pada matakuliah Konstruksi Pola dan Pecah Model di Jurusan Teknologi Industri Fakultas Teknik Universitas Negeri Malang (FT UM). Data hasil penilai-

an/tanggapan dari evaluasi formatif menunjukkan bahwa media *Powerpoint* pembelajaran yang diperoleh dari uji perorangan dapat dikatakan sudah baik/layak karena sudah mencapai 76,00%, adapun hasil uji lapangan mencapai 80,00%, sehingga dapat dikatakan sudah baik/layak. Adapun data hasil uji lapangan dari dosen mencapai 91,00%, termasuk dalam kualifikasi sangat baik/sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pola dasar busana wanita, dengan demikian media tersebut layak digunakan untuk pembelajaran pada Matakuliah Konstruksi Pola dan Pecah Model pada Program Studi Tata Busana TI FT UM (Hadijah, 2012).

Motivasi belajar merupakan proses internal yang mengaktifkan, menuntun, dan mempertahankan perilaku dari waktu ke waktu (Syukur, 2012: 371). Disamping itu motivasi untuk belajar sangat berperan penting bagi pembelajar dan pembelajar, dalam konsep pembelajaran, motivasi dapat mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai (Mangesa, 2014: 82).

Komputer dapat digunakan sebagai alat bantu dalam menyiapkan bahan ajar maupun dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien, seperti yang diungkapkan oleh Roblyer (dalam Selamat, 2008) Program pembelajaran yang berbasis komputer efektif dalam mempertahankan minat peserta didik, karena mampu memadukan berbagai jenis media, gambar bergerak selayaknya informasi yang tercetak. Perkembangan teknologi informasi dan komputer memberikan pengaruh yang sangat signifikan dalam perkembangan media pembelajaran, karena telah mampu mengintegrasikan berbagai jenis media ke dalam satu model pembelajaran (Bakri, 2010: 1).

Media animasi merupakan bentuk media yang dapat memvisualisasi bentuk yang abstrak menjadi bersifat konkrit, se-

hingga materi pelajaran yang dibuat dalam bentuk gambar lebih bermakna, menarik, mudah diterima, dan dipahami (Sukiyasa, 2013: 128). Media animasi dapat menampilkan informasi yang berupa tulisan, gambar, serta suara sehingga siswa dapat lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran. Hal tersebut tercermin dari hasil penelitian Lesvita (2012) dan Sutrisno (2011) bahwa penggunaan media pembelajaran animasi dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar serta efektif.

Berdasarkan paparan di atas, penelitian ini penting dilakukan karena dari hasil penelitian terdahulu seperti yang diungkapkan di atas, bahwa bahan ajar dan media animasi pola dasar busana menunjukkan layak digunakan untuk pembelajaran pada Matakuliah Konstruksi Pola dan Pecah Model pada Program Studi Tata Busana Jurusan Teknologi Industri FT UM. Terkait hal tersebut maka bahan ajar pola dasar busana dalam bentuk media animasi perlu diimplementasikan pada mahasiswa yang mengambil matakuliah Konstruksi Pola dan Pecah Model. Agar penggunaannya dapat maksimal perlu diteliti terlebih dahulu apakah media Animasi pola dasar busana dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa tata busana.

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar siswa (dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu) yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Hariyanto, 2010). Motivasi tersebut perlu dimiliki oleh para pebelajar dan pembelajar untuk memperlancar pembelajaran.

Banyak faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, seperti yang diungkapkan oleh Bligh dan Sass (dalam Subroto 2012), motivasi siswa dalam belajar dipengaruhi oleh: (1) ketertarikan

siswa pada mata pelajaran, (2) persepsi siswa tentang penting atau tidaknya materi tersebut, (3) semangat/dorongan untuk meraih pencapaian, (4) kepercayaan diri siswa, (5) penghargaan diri siswa, (6) pengakuan orang lain, (7) besar kecilnya tantangan kesabaran, (8) ketekunan, dan (9) tujuan hidup yang hendak siswa capai.

Menurut Alam (2011) model pembelajaran ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) dirancang oleh Keller (1983), berdasarkan pada teori-teori motivasi, bahwa seorang pendidik perlu memberikan motivasi kepada pebelajar, agar mereka mau belajar, karena munculnya motivasi belajar dalam diri peserta didik, bukan hanya menjadi tanggung jawabnya sendiri, tetapi juga menjadi tanggung jawab pendidik dan lembaganya. Dalam proses pembelajaran di kelas, motivasi menjadi hal yang sangat penting. Semakin besar motivasi dalam diri peserta didik, makin besar pula hasil belajar yang akan dicapai. Demikian pula, semakin tepat motivasi yang diberikan oleh pendidik, semakin baik pula hasil dari proses pembelajaran. Salah satu upaya pengajar untuk memotivasi peserta didiknya dalam proses pembelajaran, yaitu dengan Model ARCS yaitu: *attention* (perhatian), *relevance* (hubungan/kegunaan), *confidence* (kepercayaan diri), dan *satisfaction* (kepuasan).

*Attention* (perhatian) pebelajar muncul didorong karena rasa ingin tahu, oleh sebab itu rasa ingin tahu ini perlu mendapat rangsangan. *Relevance* (hubungan/kegunaan) menunjukkan adanya hubungan antara materi perkuliahan dengan kebutuhan dan kondisi pebelajar. *Confidence* (kepercayaan diri) akan membuat dirinya merasa kompeten atau mampu, hal tersebut merupakan potensi untuk dapat berinteraksi secara positif dengan lingkungan belajarnya. Strategi untuk menanamkan kepercayaan diri pebelajar dengan lingkungannya, menurut Sutirma,

(2009) antara lain: meningkatkan harapan peserta didik untuk berhasil dengan menyatakan persyaratan untuk berhasil, seperti dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan kriteria tes atau ujian pada awal pembelajaran. Hal tersebut mempermudah pebelajar tentang gambaran yang jelas mengenai apa yang diharapkan. *Satisfaction* (kepuasan), keberhasilan dalam mencapai suatu tujuan akan menghasilkan kepuasan, dan siswa akan termotivasi untuk terus berusaha mencapai tujuan yang serupa (Sutirma, 2009). Seiring dengan pernyataan tersebut, Alam (2011) menjelaskan seorang pendidik harus mampu mewujudkan kepuasan peserta didik untuk mendukung (*support*) timbulnya keinginan pebelajar untuk tetap belajar.

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut, motivasi belajar adalah sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi atau merupakan tenaga penggerak bagi seseorang atau pebelajar sehingga menimbulkan upaya maksimal untuk melakukan aktivitasnya dalam mencapai tujuan belajar. Indikator-indikator perilaku motivasi belajar yang akan diungkap terkait dengan pembelajaran membuat pola dasar busana adalah: (1) *attention* (perhatian), (2) *relevance* (hubungan/kegunaan), (3) *confidence* (kepercayaan diri), dan (4) *satisfaction* (kepuasan).

Program pembelajaran yang berbasis komputer efektif dalam mempertahankan minat peserta didik, karena mampu memadukan berbagai jenis media, gambar bergerak selayaknya informasi yang tercetak. Sadiman (2011: 7) menjelaskan bahwa media dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian pebelajar sehingga proses belajar terjadi. Roblyer (dalam Selamat, 2008) mengklasifikasikan karakteristik pembelajaran berbantuan komputer sangat efektif, karena program ini dirancang berdasarkan tujuan instruksional.

Tujuan instruksional dibuat dengan jelas dan dapat diukur, sehingga dapat dibaca oleh perancang pembelajaran, siswa maupun guru. Program pembelajaran yang berbasis komputer efektif dalam mempertahankan minat peserta didik, karena mampu memadukan berbagai jenis media, gambar bergerak selayaknya informasi yang tercetak. Silberman (dalam Prastowo, 2012: 302) mengungkapkan bahwa dengan menambah visual pada pelajaran dapat mempertinggi/menaikan ingatan dari 14,00% menjadi 38,00%, waktu yang digunakan untuk menyampaikan konsep berkurang 40,00% ketika visual digunakan untuk menambah presentasi verbal.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan minat, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, sehingga membantu keefektifan proses pembelajaran dalam penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu (Gani, 2015: 89). Selanjutnya Sry (2009) menyatakan bahwa, pada prinsipnya program animasi terdiri dari beberapa unsur rupa, dan pengontrolan operasionalnya. Unsur rupa yang dimaksud, yaitu terdiri dari *slide*, *teks*, gambar, dan bidang-bidang warna yang dapat dikombinasikan dengan latar belakang yang telah tersedia.

Susunan media pembelajaran pola dasar busana wanita dalam bentuk animasi mencakup hal-hal sebagai berikut: (1) halaman sampul depan/*cover*, (2) judul bahan ajar, (3) petunjuk pembelajaran bertujuan untuk memberikan panduan kepada pembelajar tentang penyajian materi ajar, dan kepada pebelajar untuk mempelajari materi yang ada dalam bahan ajar tersebut, (4) pendahuluan bab, berisikan deskripsi singkat mengenai isi bab, (5) uraian isi pembelajaran atau paparan materi merupakan bagian utama dari sebuah bahan ajar, memuat penjelasan secara ter-

perinci dari materi yang akan membawa pembelajar mempunyai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran, (6) rangkuman, disusun secara logis yang memuat ide-ide pokok dari isi bahasan dengan menggunakan bahasa yang mudah dicerna, (7) latihan dan tugas, pemberian tugas dimaksudkan untuk memperdalam bahan pelajaran yang telah dipelajari, di samping itu pemberian latihan dimaksudkan untuk mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa terhadap materi yang telah dipelajari, (8) daftar pustaka/sumber pendukung, merupakan rujukan untuk menambah bahan bacaan agar mahasiswa mendapat informasi dan wawasan lebih mendalam tentang materi ajar pada bab tersebut.

Pembuatan pola dasar busana merupakan materi praktek meliputi teknik pengukuran badan dan pembuatan pola dasar badan, pola dasar lengan dan pola dasar rok. Pola sangat penting artinya dalam membuat busana, busana yang dikenakan pada tubuh seseorang sangat dipengaruhi oleh kebenaran pola itu sendiri. Ernawati dan Nermira (2008: 221) menjelaskan kualitas pola pakaian akan ditentukan oleh beberapa hal diantaranya, yaitu: (1) ketepatan dalam mengambil ukuran tubuh si pemakai, (2) kemampuan dalam menentukan kebenaran garis-garis pola, (3) ketepatan memilih kertas untuk pola, (4) kemampuan dan ketelitian memberi tanda dan keterangan setiap bagian pola, dan (5) kemampuan dan ketelitian dalam menyimpan dan mengarsipkan pola.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) perbedaan motivasi belajar antara mahasiswa yang menggunakan pembelajaran dengan media animasi dan mahasiswa yang menggunakan pembelajaran konvensional, dan (2) peningkatan motivasi belajar antara mahasiswa yang menggunakan pembelajaran dengan media animasi dan mahasiswa

yang menggunakan pembelajaran konvensional.

## METODE

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu. Desain yang digunakan adalah *pretest-posttest non equivalent control group design*. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan teknik *random assignment*, yaitu dilakukan secara acak untuk memilih kelas/kelompok, dengan cara undian. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2013/2014 Program Studi Tata Busana Jurusan Teknologi Industri Fakultas Teknik Universitas Negeri Malang, terdiri dari 2 kelas sejumlah 58 orang. Subjek penelitian yaitu seluruh populasi tersebut dijadikan sampel.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel independen/bebas, yaitu pembelajaran pembuatan pola dasar busana wanita dengan menggunakan media animasi, dan variabel dependen/terikat yaitu motivasi belajar. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui instrumen angket yang diberikan kepada mahasiswa sebelum dan sesudah perlakuan pada kedua kelas/kelompok. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui data motivasi belajar mahasiswa Program Studi Tata Busana Jurusan Teknologi Industri FT UM mengikuti pembelajaran pembuatan pola dasar busana wanita pada Program Studi Tata Busana Jurusan Teknologi Industri FT UM dengan aspek meliputi: *attention* (perhatian), *relevance* (hubungan/kegunaan), *confidence* (kepercayaan diri), *satisfaction* (kepuasan), semangat/dorongan untuk meraih pencapaian belajar, dan keuletan dalam menghadapi kesulitan.

Skala pengukuran yang digunakan dalam angket motivasi belajar adalah *skala Likert* yang mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif

dengan teknik skoring sebagai berikut: sangat baik diberi skor 4, baik diberi skor 3, kurang diberi skor 2, dan sangat kurang diberi skor 1. Selanjutnya skor jawaban siswa dijumlah untuk mengetahui besarnya motivasi belajar siswa. Rentang skor motivasi belajar siswa yaitu: Skor maksimal  $4 \times 40 = 160$ , skor minimal  $= 1 \times 40 = 40$ , lalu dibagi 4, sehingga rentang skor = 30. Berdasarkan perhitungan tersebut, maka rentang skor motivasi belajar adalah sebagai berikut: 121-160 = motivasi sangat tinggi, 91-120 = motivasi tinggi, 61-90 = motivasi cukup, dan 30 – 60 = motivasi rendah.

Sumber data berasal dari lembar angket motivasi belajar yang dilakukan oleh responden. Data hasil angket motivasi belajar diawal dan akhir penelitian digunakan sebagai data penelitian, lalu diolah dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Uji normalitas untuk mengetahui data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak, merupakan syarat mutlak untuk dapat melakukan analisis statistik parametrik. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* melalui *SPSS 16 for windows*. Data hasil uji normalitas diperoleh untuk kelas kontrol nilai signifikansi  $p = 0,689$ , sehingga  $p > \alpha$  dan untuk kelas eksperimen nilai signifikansi  $p = 0,205$ , sehingga  $p > \alpha$ , dengan demikian kedua sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji Homogenitas menggunakan *levene test* untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki tingkat varians data yang sama atau tidak, yaitu dengan melihat nilai *sig. Test of Homogeneity of Variances*. Jika nilai *sig.*  $> 0,05$ , maka varians dari data yang diuji adalah sama atau homogen. Hasil uji homogenitas menunjukkan signifikansi sebesar 0,10, karena signifikansi lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data motivasi mahasiswa mempunyai varian sama. Angka

*levene statistic* menunjukkan semakin kecil nilainya maka semakin besar homogenitasnya.

Uji validitas, terlebih dahulu instrumen tes dan angket diuji cobakan pada mahasiswa Program Studi Tata Busana Jurusan Teknologi Industri FT UM angkatan 2013/ 2014 sebanyak 19 orang yang karakteristiknya sama dengan responden yang mengisi instrumen pada pengambilan data yang sebenarnya. Data diperoleh ditabulasikan. Pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan analisis faktor dan analisis butir dengan bantuan program *SPSS 16.00 for window*. Tingkat validitas akan diketahui dengan melihat angka pada *corrected item total correlation* yang merupakan korelasi antara skor item dengan skor total item nilai yang kemudian dibandingkan dengan nilai  $r (0,30)$  dengan taraf signifikansi 5,00%. Item tersebut dianggap memenuhi syarat atau valid jika nilai korelasi antara butir dengan skor total,  $R < 0,30$ .

Berdasarkan uji validitas dari 47 item pernyataan, dinyatakan 40 item valid dan 7 item tidak valid, dengan demikian yang digunakan untuk mengambil data sebanyak 40 item yang secara keseluruhan dari item tersebut mewakili indikator yang ada. Uji reliabilitas penelitian ini menggunakan *Cronbach's Alpha*. Menurut (Basri, 2012) Jika nilai  $\alpha > 0,70$  artinya reliabilitas mencukupi (*sufficient reliability*) sementara jika  $\alpha > 0,80$  maka seluruh item reliabel dan seluruh tes secara konsisten secara internal karena memiliki reliabilitas yang kuat. Adapun pemaknaannya sebagai berikut: jika  $\alpha > 0,90$  maka reliabilitas sempurna, jika  $\alpha$  antara 0,70 – 0,90 maka reliabilitas tinggi, jika  $\alpha$  antara 0,50 – 0,70 maka reliabilitas moderat, dan jika  $\alpha < 0,50$  maka reliabilitas rendah. Uji reliabilitas dalam penelitian dengan menggunakan bantuan program *SPSS 16 for windows*. Hasil uji menunjukkan koefisien *cronbach alpha* sebesar 0,75, de-

ngan demikian dapat disimpulkan bahwa instrumen dinyatakan reliabel karena nilai  $\alpha$  di atas 0,70.

Uji hipotesis perbedaan motivasi belajar antara mahasiswa yang menggunakan pembelajaran media animasi dan yang menggunakan pembelajaran konvensional, menggunakan *independent samples test*. Dasar pengambilan keputusan adalah nilai probabilitas, jika probabilitas  $\leq 0,05$  maka  $H_0$  tidak diterima, dan jika probabilitas  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima. Jika  $H_0$  ditolak berarti terdapat perbedaan motivasi belajar antara mahasiswa yang menggunakan pembelajaran dengan media animasi dan mahasiswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

## HASIL

Deskripsi data motivasi belajar kelas kontrol, diperoleh motivasi awal sebanyak 1 orang (3,45%) termasuk ke dalam kategori motivasi sedang, sebanyak 11 orang (37,93%) termasuk ke dalam kategori motivasi tinggi, dan sebanyak 17 orang (58,62%) termasuk ke dalam kategori motivasi sangat tinggi. Motivasi akhir setelah *post test* menunjukkan bahwa motivasi kelas kontrol sebanyak 9 orang (31,03%) termasuk ke dalam kategori motivasi tinggi, dan sebanyak 20 orang (68,97%) termasuk ke dalam kategori motivasi sangat tinggi. Berdasarkan data tersebut bahwa ada perbedaan motivasi belajar awal dan akhir pada kelas kontrol, perbedaan tersebut untuk kategori sangat motivasi tinggi naik 10,35 % dan untuk kategori motivasi tinggi turun 6,90%.

Deskripsi data motivasi belajar kelas eksperimen, diperoleh motivasi awal sebanyak 16 orang (55,20%) termasuk ke dalam kategori motivasi tinggi, dan sebanyak 13 orang (44,80%) termasuk ke dalam kategori motivasi sangat tinggi. Motivasi akhir setelah *post test* menunjukkan bahwa sebanyak 1 orang (3,40%) terma-

suk ke dalam kategori motivasi tinggi, dan sebanyak 28 orang (96,60%) termasuk ke dalam kategori motivasi sangat tinggi.

Berdasarkan data tersebut bahwa ada perbedaan sebaran motivasi belajar awal dan akhir pada kelas eksperimen, perbedaan tersebut untuk kategori sangat motivasi tinggi naik 51,80% dan untuk kategori motivasi tinggi turun 51,80%. Hasil ini menandakan ada perbedaan motivasi belajar antara mahasiswa yang menggunakan pembelajaran dengan media animasi dan mahasiswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa skor rerata motivasi belajar mahasiswa kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional meningkat 2,31 *point*, sementara kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran dengan media animasi meningkat 11,87 *point*, jika dibandingkan rerata skor motivasi mahasiswa antara dua kelompok tersebut, maka peningkatan motivasi belajar kelas eksperimen meningkat 9,56 *point* atau 9,56 kali lipat dibandingkan dengan kelas kontrol, dengan demikian dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan media animasi pembuatan pola dasar busana wanita dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa Program Studi Tata Busana Jurusan Teknologi Industri FT UM.

**Tabel 1. Rerata Skor Peningkatan Motivasi Belajar**

Rerata Skor	Konvensional	Media Animasi
Awal (A)	77,48	75,80
Akhir (B)	79,79	87,67
B-A	2,31	11,87
Peningkatan motivasi ( <i>point</i> )	2,31	11,87

Hasil analisis uji beda antara mahasiswa yang menggunakan pembelajaran dengan media animasi dan mahasiswa yang menggunakan pembelajaran konvensional, membuktikan secara signifikan ada perbedaan motivasi belajar

antara mahasiswa yang menggunakan pembelajaran dengan media animasi dan mahasiswa yang menggunakan pembelajaran konvensional, diperoleh probabilitas (*sig. 2 tailed*) =  $0,018 \leq 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak, sehingga kesimpulan yang didapatkan adalah ada perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Hasil analisis peningkatan motivasi belajar antara mahasiswa yang menggunakan pembelajaran dengan media animasi dan mahasiswa yang menggunakan pembelajaran konvensional, diperoleh dari hasil dua nilai rerata (*pretest-posttest*) dari kelas sampel mahasiswa yang sama, dengan menggunakan rumus *paired sample T test*. Pengolahan data dengan rumus tersebut untuk analisis motivasi belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2. Peningkatan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Kelas	Rerata Motivasi	Selisih Nilai Antara Motivasi Awal dan Akhir	(Sig. 2-Tailed)
Kontrol	Awal 2.7188 Akhir 2.8438	-12500	.103
Eksperimen	Awal 2.5517 Akhir 3.0609	-51724	.000

Motivasi belajar mahasiswa pada kelas kontrol, diperoleh motivasi awal 2.7188 dan motivasi akhir 2.8438, berarti nilai rerata motivasi awal lebih kecil dari motivasi akhir. Selisih nilai antar motivasi awal dan motivasi akhir adalah -12500 tanda negatif (-) pada perbedaan rerata antar motivasi awal dan motivasi akhir menunjukkan motivasi awal lebih kecil dari motivasi akhir. Motivasi belajar mahasiswa pada kelas eksperimen, diperoleh bahwa rerata motivasi awal 2.5517 dan motivasi akhir 3.0690, berarti nilai rerata

motivasi awal lebih kecil dari motivasi akhir. Selisih nilai antar motivasi awal dan motivasi akhir adalah -51724 tanda negatif (-) pada perbedaan rerata antar motivasi awal dan motivasi akhir menunjukkan motivasi awal lebih kecil dari motivasi akhir.

Data analisis tingkat kepercayaan (signifikansi) perbedaan motivasi belajar antara mahasiswa yang menggunakan pembelajaran dengan media animasi dan mahasiswa yang menggunakan pembelajaran konvensional, menggunakan dasar pengambilan keputusan nilai probabilitas, jika probabilitas  $\leq 0,05$  maka  $H_0$  ditolak, dan jika probabilitas  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima.

Pada kelas kontrol diperoleh probabilitas (*sig. 2 tailed*) = 0,103 karena  $0,103 > 0,05$  maka  $H_0$  diterima, artinya tidak ada perbedaan yang signifikan antara motivasi awal dan motivasi akhir, dengan demikian dapat diketahui bahwa pembelajaran konvensional pada pembuatan pola dasar busana wanita tidak dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa Program Studi Tata Busana Jurusan Teknologi Industri FT UM. Sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh probabilitas (*sig. 2 tailed*) = 0,000 karena  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak, artinya ada perbedaan yang signifikan antara motivasi awal dan motivasi akhir, dengan demikian dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan media animasi pada pembuatan pola dasar busana wanita dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa Program Studi Tata Busana Jurusan Teknologi Industri FT UM.

## PEMBAHASAN

Perbedaan motivasi belajar antara mahasiswa yang menggunakan pembelajaran dengan media animasi dan mahasiswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan dalam analisis

data, mengenai perbedaan motivasi belajar antara mahasiswa yang menggunakan pembelajaran dengan media animasi dan mahasiswa yang menggunakan pembelajaran konvensional, dilakukan dengan teknik analisis statistik deskriptif dan inferensial. Hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar mahasiswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil analisis uji beda membuktikan secara signifikan ada perbedaan motivasi belajar antara mahasiswa yang menggunakan pembelajaran dengan media animasi dan mahasiswa yang menggunakan pembelajaran konvensional, diperoleh probabilitas (*sig. 2 tailed*) =  $0,018 \leq 0,05$ . Hal ini menandakan ada perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar antara mahasiswa yang menggunakan pembelajaran dengan media animasi dan mahasiswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Hasil analisis tentang peningkatan motivasi belajar antara mahasiswa yang menggunakan pembelajaran dengan media animasi dan mahasiswa yang menggunakan pembelajaran konvensional, diperoleh peningkatan motivasi belajar kelas eksperimen meningkat 9,56 *point* atau 9,56 kali lipat dibandingkan dengan kelas kontrol, juga menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol diperoleh probabilitas (*sig. 2 tailed*) =  $0,103 > 0,05$ , pada kelas eksperimen diperoleh probabilitas (*sig. 2 tailed*) =  $0,000 < 0,05$ , dengan demikian dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan media animasi pembuatan pola dasar busana wanita dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa Program Studi Tata Busana Jurusan Teknologi Industri FT UM.

Berdasarkan uraian tersebut secara umum dapat dikatakan bahwa ada perbedaan motivasi belajar antara mahasiswa yang menggunakan pembelajaran

dengan media animasi dan mahasiswa yang menggunakan pembelajaran konvensional, sehingga dapat dikatakan ada pengaruh media animasi pola dasar busana terhadap motivasi belajar mahasiswa tata busana. Hal tersebut sejalan dengan yang diungkapkan oleh Roblyer (dalam Selamet, 2008) mengklasifikasikan karakteristik pembelajaran berbantuan komputer sangat efektif, karena program ini dirancang berdasarkan tujuan instruksional. Tujuan instruksional dibuat dengan jelas dan dapat diukur, sehingga dapat dibaca oleh perancang pembelajaran, siswa maupun guru. Program pembelajaran yang berbasis komputer efektif dalam mempertahankan minat peserta didik, karena mampu memadukan berbagai jenis media, gambar bergerak selayaknya informasi yang tercetak.

Peningkatan motivasi belajar antara mahasiswa yang menggunakan pembelajaran dengan media animasi dan mahasiswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Pembelajaran dengan media animasi dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, seperti yang diungkapkan Priyambodo, dkk. (2012: 108) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis web berperan dalam meningkatkan ketertarikan mahasiswa dalam belajar dan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Begitu juga hasil penelitian Kusantati dan Wiana (2014: 35) yang bertujuan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis animasi untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada pembelajaran teknologi desain busana, disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang dirancang secara menarik akan membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar siswa.

Banyak faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, antara lain: (1) ketertarikan siswa pada mata pelajaran, (2) persepsi siswa tentang penting atau tidaknya materi tersebut, (3) semangat/do-

rongan untuk meraih pencapaian, (4) kepercayaan diri siswa, (5) penghargaan diri siswa, (6) pengakuan orang lain, (7) besar kecilnya tantangan kesabaran, (8) ketekunan, dan (9) tujuan hidup yang hendak siswa capai (Bligh dan Sass, dalam Subroto 2012).

Media animasi yang digunakan dalam pembelajaran pembuatan pola dasar busana mampu menimbulkan motivasi mahasiswa sehingga adanya ketertarikan dalam pembelajaran, semangat untuk meraih pencapaian dan rasa percaya diri pada mahasiswa. Hal tersebut seiring dengan pendapat Sadiman, dkk. (2011: 7) menjelaskan bahwa media dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian pebelajar sehingga proses belajar terjadi. Seperti yang diungkapkan oleh Silberman (dalam Prastowo, 2012: 302) bahwa dengan menambah visual pada pelajaran dapat mempertinggi/menaikkan ingatan dari 14,00% menjadi 38,00%, waktu yang digunakan untuk menyampaikan konsep berkurang 40,00% ketika visual digunakan untuk menambah presentasi verbal.

Sry (2009) menjelaskan penyajian media animasi menarik karena ada permainan warna, huruf, dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto, disamping itu juga lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji. Pesan informasi secara visual mudah dipahami pebelajar serta tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa: secara signifikan ada perbedaan motivasi belajar dan ada peningkatan motivasi belajar antara mahasiswa yang menggunakan pembel-

ajaran dengan media animasi dan mahasiswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal tersebut menunjukkan ada pengaruh media animasi pola dasar busana terhadap motivasi belajar mahasiswa Program Studi Tata Busana Jurusan Teknologi Industri FT UM.

Saran berdasarkan simpulan di atas, bahwa media animasi pembelajaran dalam pembuatan pola dasar busana lebih meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, maka sebaiknya media ini digunakan dalam pembelajaran matakuliah konstruksi pola dan pecah model pada mahasiswa program S1 dan D3 di Program Studi Tata Busana Jurusan Teknologi Industri Fakultas Teknik Universitas Negeri Malang. Di samping itu media tersebut juga dapat digunakan oleh siswa SMK atau peserta kursus busana yang karakteristik pebelajar dan materinya sama dengan yang tercantum dalam media animasi tersebut.

## DAFTAR RUJUKAN

- Alam, N. 2011. *Model Pembelajaran ARCS di Kelas*. (Online), (<http://smpislampboedirman.wordpress.com/2011/12/31/model-pembelajaran-arcs-di-kelas/>), diakses 21 Nopember 2013).
- Bakri, H. 2010. Langkah-langkah Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif. *Jurnal MEDTEK*, 2 (1): 1–8. (Online), ([http://ft-unm.net/medtek/JurnalMedtekVol.2No.1April\\_2010/hasrulkakri.pdf](http://ft-unm.net/medtek/JurnalMedtekVol.2No.1April_2010/hasrulkakri.pdf)), diakses 14 Mei 2015).
- Basri, S. 2012. *Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian dengan SPSS*. (Online), (<http://setabasri01.blogspot.com/2012/04/uji-validitas-dan-reliabilitas-item.html>), diakses 26 Nopember 2013.
- Ernawati, I. & Nelmira, W. 2008. *Tata Busana untuk SMK Jilid 2*. Direkto-

- rat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. Klaten: PT. Macanan Jaya Cemerlang.
- Gani, H.A.Z. 2015. Peningkatan Prestasi Belajar Mahasiswa Menggunakan Media Audio Visual pada Mata Kuliah Teknik Sepeda Motor. *Jurnal Mekom*, 2 (1): 88–101. (Online), (<http://ftunm.net/images/Mekom/vol2/9-hamsu-gani.pdf>, diakses 14 Mei 2015).
- Hadijah, I. 2012. *Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Konstruksi Pola dan Pecah Model dengan Menerapkan Pola Dasar Busana Wanita sesuai Fitting Factor di Program Studi Tata Busana Universitas Negeri Malang*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Jurusan Teknologi Industri Fakultas Teknik Universitas Negeri Malang.
- Hariyanto. 2010. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Keller, J.M. 1983. Development and use of the ARCS model of instructional design. *Journal of Instructional Development*, 10 (1), 2–10.
- Kusantati, H.M. & Wiana, W. 2014. Evaluasi Multimedia Interaktif Berbasis Animasi Pada Pembelajaran Teknologi Desain Busana. *INVO-TEC*, X (1): 35–46. (Online), ([http://jurnal.upi.edu/file/03.\\_Herni\\_Kusantati\\_hal\\_35-46\\_.pdf](http://jurnal.upi.edu/file/03._Herni_Kusantati_hal_35-46_.pdf), diakses 4 Agustus 2015).
- Lesvita, A. 2012. *Efektivitas Penggunaan Media Animasi Pada Pembelajaran IPS Kompetensi Dasar Geografi Materi Pokok Kondisi Fisik Wilayah dan Penduduk Semester Gasal di SMP Negeri 2 Tengaran Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2011/2012*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Semarang: Jurusan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang.
- Mangesa, R.T. 2014. *Inovasi Pembelajaran Berbasis Komputer dalam Proses Belajar Praktik pada Pendidikan Kejuruan*, 1 (7): 81–87. (Online), (<http://ft-unm.net/images/Mekom/vol1/7-riana.pdf>, diakses 14 Mei 2015).
- Nafila, W. 2014. Pengaruh Peletakan Pola terhadap hasil Jadi Blus Circular Drape Menggunakan Kain Lycra Metode Pattern Magic Stretch Fabric, *e-Journal Tata Busana*, 03 (03): 70–76. (Online), (<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/tag/9410/metode-pattern-magic-stretch-fabrics>, diakses 13 Februari 2015).
- Prastowo, A. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press.
- Priyambodo, E., Wiyarsi, A., Sari, R.L., & Permana. 2012. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Kependidikan*, 42 (2): 99–109. (Online), (<http://portalgaruda.org/article.php?article=177785&val=446&title=Pengaruh%20media%20pembelajaran%20interaktif%20berbasis%20web%20terhadap%20motivasi%20belajar%20mahasiswa>, diakses 4 Agustus 2015).
- Sadiman, A.S., Raharjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Selamet. 2008. *Penggunaan Media Pembelajaran Animasi untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Sejarah di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung*. (Online), (<http://one.Indoskripsi.com/cli-ck/2827/0>, diakses 16 Maret 2010).
- Sry. 2009. *Pemanfaatan Microsoft Power Point untuk Media Pembelajaran*. (Online), (<http://pamongsakaba.wordpress.com/2009/09/29/pemanfaatan-microsoft-power-point-untuk-media-pembelajaran/>, diakses 2 Desember 2013).

- Subroto, A. 2012. *Memotivasi Belajar Siswa*. (Online), (<http://www.Programkelas.com/2012/08/memotivasi-belajar-siswa.html>), diakses 18 Nopember 2013).
- Sukiyasa, K.S. 2013. Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3 (1): 126–137. (Online), (<http://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/download/158/1318+&cd=1&hl=en&ct=clnk&gl=id>), diakses 14 Mei 2015).
- Sutirma, T. 2009. *Motivasi dalam Pembelajaran*. (Online), (<http://tirman.wordpress.com/motivasi-dalam-pembelajaran/>), diakses 21 Nopember 2013).
- Sutrisno. 2011. *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Menggambar Desain Ragam Hias Batik Pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 1 Tanaman-Bondowoso*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Malang: Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Malang.
- Syukur, S.B. 2012. Pengaruh Blended Learning terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2 (3): 368–378.