

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBUATAN KERAJINAN BANTALAN JARUM DARI  
LIMBAH HASIL JAHITAN BUSANA DI SMK  
MUHAMMADIYAH 1 TEMPEL**

Penulis 1 : Sinta Merlinda  
Penulis 2 : Triyanto, M.A  
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta  
Email : [merlindatatao@gmail.com](mailto:merlindatatao@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menghasilkan video pembuatan kerajinan bantal jarum dari limbah hasil jahitan busana untuk siswa kelas X busana butik SMK Muhammadiyah 1 Tempel dan 2) mengetahui kelayakan media video pembuatan kerajinan bantal jarum dari limbah hasil jahitan busana untuk siswa kelas X busana butik SMK Muhammadiyah 1 Tempel. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dan menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang disederhanakan oleh Puslitjaknov. Prosedur penelitian meliputi: 1) analisis kebutuhan; 2) pengembangan produk awal; 3) validasi ahli dan revisi; 4) uji coba skala kecil; 5) uji coba skala besar. Hasil penelitian pengembangan ini adalah: 1) produk media pembelajaran berupa video pembuatan kerajinan bantal jarum dari limbah hasil jahitan busana yang dinyatakan layak melalui proses *Research and Development*; 2) hasil kelayakan video pembuatan kerajinan bantal jarum dari limbah hasil jahitan busana berdasarkan pertimbangan dari para dan siswa yaitu media video “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata kunci :** *media video, kerajinan bantal jarum, siswa SMK.*

**DEVELOPING A VIDEO OF MAKING NEEDLE CUSHION CRAFTS FROM  
CLOTHING WASTE FOR GRADE X STUDENTS OF BOUTIQUE CLOTHING OF  
SMK MUHAMMADIYAH 1 TEMPEL**

**ABSTRACT**

*This study aims to: 1) produce a video of making needle bearing crafts from fashion stitching waste for class X students of boutique clothing at Muhammadiyah Vocational School 1 Paste and 2) find out the feasibility of video media making craft of needle pads from fashion stitching waste for class X boutique fashion students Muhammadiyah Vocational School 1 Tempel. This type of research is research and development (R & D) and uses the development model of Borg & Gall which is simplified by Puslitjaknov. Research procedures include: 1) needs analysis; 2) initial product development; 3) expert validation and revision; 4) small scale trials; 5) large scale trials. The results of this development research are: 1) learning media products in the form of videos of needle bearing crafting from fashion stitches that were declared feasible through the Research and Development process; 2) the results of the video feasibility of making needle bearing crafts from fashion stitching waste based on the consideration of the students and that is "very feasible" video media used as learning media.*

**Keywords:** *video, needle bearing crafts, VHS student.*

## PENDAHULUAN

Perkembangan dunia pendidikan menyebabkan berbagai macam pembaharuan agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Berbagai terobosan dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan antara lain dengan pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Salah satu pembaharuan yaitu dengan membuat inovasi yaitu pengembangan media pembelajaran. Pada tuntutan pembelajaran abad 21 saat ini nampaknya media untuk pembelajaran bergeser dari yang biasanya berupa media cetak sudah cukup efektif, maka saat ini tidak lagi cukup karena sifatnya lebih cenderung statis dan hanya melibatkan satu panca indra yaitu indra penglihatan. Tuntutan pembelajaran abad 21 ini ditandai dengan adanya perubahan media pembelajaran. Dalam merespon perubahan dan perkembangan baru ini pemerintah dalam pembangunan sektor pendidikan mengeluarkan beberapa kebijakan. Beberapa kebijakan berisi pemanfaatan ICT (*Information and Communication Technologies*) dalam proses kegiatan belajar mengajar. Saat ini media yang digunakan sudah mulai bergeser pada penggunaan media yang lebih dinamis, menarik, menggunakan teknologi, dan melibatkan banyak panca indra.

Pengembangan media pembelajaran sangat penting dilakukan, salah satunya pada sekolah menengah kejuruan (SMK). SMK Muhammadiyah 1 Tempel merupakan salah satu sekolah kejuruan yang mempunyai 3

progam keahlian. Progam keahlian yang diteliti pada penelitian ini adalah progam keahlian busana butik. Salah satu mata pelajaran produktif pada dasar kompetensi kejuruan busana butik yaitu dasar teknologi menjahit. Pada mata pelajaran dasar teknologi menjahit salah satu materi yang harus dikuasai oleh siswa adalah pemanfaatan limbah hasil jahitan busana. Limbah hasil jahitan busana tidak bisa dianggap remeh mengingat banyaknya limbah hasil jahitan yang dihasilkan oleh industri busana maupun kegiatan praktik busana seperti menjahit. Dengan adanya materi pemanfaatan limbah hasil jahitan busana tersebut diharapkan dapat mengurangi jumlah limbah hasil jahitan yang dihasilkan oleh kegiatan menjahit busana maupun industri busana, hal ini berarti mengurangi pencemaran lingkungan hidup dan sekaligus mendukung progam *Zero Waste*. Limbah hasil jahitan busana yang akan dimanfaatkan pada penelitian ini adalah perca kain. Pemanfaatan limbah hasil jahitan busana berupa perca kain pada penelitian ini akan dibuat menjadi kerajinan bantalan jarum. Kerajinan bantalan jarum merupakan kerajinan yang banyak dibutuhkan oleh masyarakat. Dahulu sesuai fungsinya kerajinan bantalan jarum hanya dibutuhkan penjahit untuk menancapkan jarum pentul, akan tetapi saat ini banyak diperlukan oleh wanita berhijab sebagai tempat menancapkan jarum pentul. Melihat banyaknya wanita berhijab di Indonesia, sehingga penggunaan kerajinan bantalan jarum juga sangat banyak. Selain difungsikan untuk menancapkan jarum, kerajinan bantalan jarum juga difungsikan

sebagai hiasan dengan bentuk dan jenis yang sangat beraneka ragam. Kerajinan bantalan jarum tidak hanya bermanfaat akan tetapi juga memiliki nilai jual. Dengan demikian siswa harus kompeten menguasai pembelajaran praktik pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan sehingga produk yang dihasilkan berkualitas. Tujuan pembelajaran pada materi pemanfaatan limbah hasil jahitan busana menjadi kerajinan bantalan jarum adalah siswa mampu mengidentifikasi alat dan bahan untuk membuat kerajinan bantalan jarum, menganalisis desain kerajinan bantalan jarum, membuat pola kerajinan bantalan jarum, dan membuat kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana yaitu perca kain. Untuk mencapai tujuan pembelajaran dapat ditumbuhkan dari faktor – faktor yang mempengaruhi dalam proses pembelajaran. Salah satu faktor yang memiliki pengaruh besar adalah media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Guru pengampu mata pelajaran dasar teknologi menjahit yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Maret 2018 pada proses pembelajaran pemanfaatan limbah hasil jahitan busana menjadi kerajinan bantalan jarum kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Tempel diketahui bahwa media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana adalah media *jobsheet*, akan tetapi media *jobsheet* belum menjelaskan tahapan-tahapan pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana secara singkat, jelas, mudah

dipahami, dan menampilkan detail tampilan visual bergerak dan beraksi secara nyata, sehingga siswa masih kesulitan dalam memahami materi dan menerapkan tahapan pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana dan pada akhirnya siswa selalu bertanya kepada guru. Media *jobsheet* hanya memuat gambar diam yang kurang variatif, jumlahnya sangat sedikit, dan hanya menampilkan cetakan hitam putih, sehingga siswa merasa jenuh dan tidak termotivasi mengikuti pembelajaran karena media *jobsheet* dianggap tidak menarik. Media *jobsheet* memuat informasi dengan penjelasan yang terlalu panjang yang isinya berupa tulisan lebih banyak dibandingkan contoh gambar, sehingga untuk memahami informasi dari media *jobsheet* siswa memerlukan waktu yang cukup lama dari proses membaca karena hanya melibatkan satu panca indra untuk menyerap informasi yang diberikan, sedangkan karakteristik siswa busana butik kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Tempel lebih menyukai dengan pembelajaran menggunakan multimedia yang lebih menarik perhatian, melibatkan banyak panca indra, efisiensi tempat dan waktu. Fasilitas yang dimiliki oleh SMK Muhammadiyah 1 Tempel sebenarnya cukup menunjang pembelajaran berbasis teknologi, yaitu memiliki LCD, proyektor, dan laptop. Akan tetapi fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran di kelas untuk penyampaian materi membuat kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana.

Penggunaan media *jobsheet* masih kurang mendukung dalam proses pembelajaran karena banyak siswa yang kurang memahami informasi yang diberikan menggunakan media *jobsheet* dan kesulitan membuat kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana. Hal ini terbukti dari cara siswa manajemen waktu, kedisiplinan, dan kemampuan siswa saat membuat suatu produk, sehingga nilai yang dicapai belum memenuhi kriteria kelulusan minimal (KKM) yang ditentukan. Berdasarkan berbagai macam permasalahan diatas, perlu dilakukan inovasi dengan pengembangan media pembelajaran. Sesuai dengan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan, pembelajaran pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan membutuhkan pengembangan media sesuai dengan permasalahan yang ada yaitu dengan pengembangan media video. Media video merupakan salah satu media yang dinamis dan melibatkan banyak indra untuk menyerap informasi Menurut Maswan & Muslimin (2017: 152) video adalah media audio-visual yang menampilkan gerak gambar hidup dan suara dari rekaman peristiwa nyata terjadi. Media video dapat menjelaskan langkah-langkah secara jelas, singkat, dan informasi yang diberikan dapat dilihat ataupun dimengerti dengan baik oleh siswa karena memperlihatkan langkah-langkah kegiatan dalam suatu prosedur kerja yang diambil pada suasana nyata. Video menyajikan gambar yang berwarna tidak hanya cetakan hitam putih sehingga menarik perhatian siswa karena berisi konten-konten yang menarik.

Penggunaan media video diharapkan bisa memudahkan siswa dalam memahami materi, menarik perhatian siswa, memotivasi siswa dalam pembelajaran, dan mampu memudahkan siswa membuat kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana dengan baik. Perlu adanya solusi atas permasalahan yang terjadi pada penelitian ini, sehingga peneliti melakukan penelitian pengembangan sebagai solusi permasalahan yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media video pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana dan mengetahui kelayakan produk media pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana. Hal ini menjadi suatu ketertarikan peneliti untuk melakukan penelitian “Pengembangan Video Pembuatan Kerajinan Bantalan Jarum dari Limbah Hasil Jahitan Busana untuk Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Tempel”.

## **METODE PENELITIAN**

### **Model Pengembangan**

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Model penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media video pembelajaran pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini kemudian diuji kelayakannya

oleh para ahli dan uji coba produk. Model pengembangan pada penelitian ini mengacu pada model pengembangan Borg & Gall yang disederhanakan oleh Puslitjaknov.

### **Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan pembelajaran ini menggunakan menggunakan model Borg & Gall yang telah disederhanakan oleh Puslitjaknov 2008 dengan 5 tahap pengembangan. Tahap penelitian pengembangan yang dilakukan meliputi 1) analisis kebutuhan produk, 2) pengembangan produk awal, 3) validasi ahli dan revisi, 4) uji coba skala kecil, 5) uji coba skala besar dan produk akhir.

### **Desain Uji Coba Produk**

Uji coba dilakukan setelah validasi ahli. Uji coba dilakukan 2 kali yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil untuk mengetahui kesalahan atau kekurangan pada media yang sudah dibuat sehingga dalam uji coba skala besar media sudah lebih sempurna.

### **Subjek Uji Coba Produk**

Subyek untuk penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini adalah siswa kelas X Busana Butik di SMK Muhammadiyah 1 Tempel. Uji coba kelompok kecil berjumlah 6 siswa sedangkan pada uji coba lapangan berjumlah 19 siswa.

### **Metode Pengumpulan Data**

Observasi yang dilakukan yaitu observasi tidak terstruktur dengan mengamati

penggunaan media, sikap peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak terstruktur. Wawancara dilakukan saat mencari permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran. Responden wawancara adalah guru pengampu mata pelajaran dan beberapa siswa. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan siswa kelas X Busana Butik SMK Muhammadiyah 1 Tempel sebagai responden. Angket berisikan pernyataan yang disusun berdasarkan teori untuk diberi tanggapan oleh subyek peneliti. Angket yang digunakan menggunakan skala *Linkert* dengan empat pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS).

### **Validitas Instrumen**

Validitas instrumen pada penelitian ini menggunakan validitas isi. Validitas ini dilakukan dengan meminta pendapat para ahli terhadap instrumen yang digunakan. Para ahli dimohon untuk memberikan validasi angket kelayakan video untuk ahli media, ahli materi, dan angket peserta didik.

### **Reliabilitas Instrumen**

Reliabilitas yang digunakan pada penelitian pengembangan ini menggunakan koefisien kesepakatan *Cohen's Kappa* (Bhisma Murti, 2011: 17) dengan formula sebagai berikut:

$$K = \frac{Po - Pe}{1 - Pe}$$

Keterangan:

K = Koefisien Cohen's Kappa

Po = Proporsi kesepakatan teramati

Pe = Proporsi kesepakatan harapan

1 = Konstanta

Hasil perhitungan menunjukkan reliabilitas antar rater yaitu  $K = 0,754$  dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 dengan kategori baik.

### Teknik Analisis Data

Proses validasi ahli dan uji coba produk menggunakan alat pengumpul berupa angket dengan skala *Guttman* dan skala *Linkert*. Data yang didapat pada penelitian ini ada dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik, saran, dan tanggapan dari para responden. Data kualitatif digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk yang dikembangkan. Data kuantitatif yang diperoleh melalui angket penilaian kemudian dianalisis dengan analisis statistik deskriptif dengan cara mencari rata-rata hasil penilaian kemudian dikonversikan ke data kualitatif untuk mengetahui kualitas atau kelayakan produk

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil *Research* (Penelitian)

#### 1) Analisis Kebutuhan

Hasil *research* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan awal atau kebutuhan pengembangan produk. Pada tahap *research* ini dilakukan kegiatan yaitu analisis

kebutuhan yang terdiri dari kegiatan mengkaji kurikulum dan identifikasi kebutuhan produk.

#### a. Mengkaji Kurikulum

Kurikulum dilakukan dengan cara mengkaji kurikulum yang digunakan di SMK Muhammadiyah 1 Tempel. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan diketahui bahwa kurikulum yang digunakan di SMK Muhammadiyah 1 Tempel adalah Kurikulum 2013 (K13). Pada kurikulum 2013 proses pembelajaran meliputi, menanya, mengamati, eksperimen, asosiasi, dan komunikasi.

#### b. Identifikasi Kebutuhan Produk

Identifikasi kebutuhan produk dilakukan melalui observasi dan wawancara yang dilakukan kepada guru pengampu mata pelajaran dan siswa yang dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Tempel untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di sekolah. Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada guru pengampu mata pelajaran dasar teknologi menjahit diketahui bahwa guru masih mengalami kesulitan apabila siswa banyak yang tidak paham tentang tahapan pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana yang dijelaskan pada media yang digunakan sehingga guru harus mendemonstrasikan secara berulang-ulang sesuai dengan pertanyaan siswa. Media yang digunakan masih sebatas media cetak berupa media *jobsheet* yang hanya berisi cetakan hitam putih, sedikit contoh gambar, dan penjelasan yang terlalu panjang, susah dipahami yang belum mampu mendukung proses pembelajaran pembuatan kerajinan

bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana karena banyak siswa yang tidak memahami informasi yang disajikan pada media *jobsheet* dan tidak bisa menerapkan pembuatan kerajinan bantalan jarum secara baik dan benar, sehingga banyak siswa belum memenuhi kriteria kelulusan minimal (KKM) yang ditentukan. Guru mengharapkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa yang mampu menampilkan detail tampilan visual nyata, bergerak, dan beraksi, menyajikan informasi secara jelas, singkat, dan mudah dipahami dalam pembelajaran pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana.

### Hasil Pengembangan

Setelah masalah teridentifikasi dari *research* awal, maka peneliti menemukan solusi untuk melakukan pengembangan media video pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana.

## 2) Mengembangkan Produk Awal

### a. Memilih dan Menyusun Kerangka Materi dan Tujuan Pembelajaran

Materi yang dipilih yaitu materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditentukan. Materi yang dipilih dan akan ditampilkan dalam media video diantaranya adalah berbagai contoh kerajinan bantalan jarum dari perca kain, alat dan bahan membuat kerajinan bantalan jarum, desain kerajinan bantalan jarum, pola kerajinan bantalan jarum, dan tahapan pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana yaitu perca kain. Tujuan pembelajaran pada materi

pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana adalah siswa dapat mengidentifikasi alat yang digunakan untuk membuat kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana, mengidentifikasi bahan yang digunakan untuk membuat kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana, limbah, menganalisis desain kerajinan bantalan jarum, membuat pola kerajinan bantalan jarum, dan membuat kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana (perca kain) sesuai dengan langkah-langkah yang benar.

### b. Penulisan Naskah Video dan *Storyboard*

Penulisan naskah video sangat penting sebelum proses produksi video. Naskah video berisi uraian lengkap setiap adegan yang terdiri dari efek suara, jenis musik, sudut pengambilan gambar, hubungan antara gambar dan suara, dll. Story board merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menafsikan deskripsi tertulis dari unsur gambar yang terdapat di dalam sebuah naskah.

### c. Produksi Video

Produksi video dilakukan sesuai dengan rancangan skrip atau naskah. Dalam proses produksi video terdapat beberapa kegiatan, yaitu persiapan produksi video yaitu persiapan alat dan bahan, perekaman gambar, perekaman suara. Pada video ini proses perekaman suara dilakukan secara tidak langsung agar tidak terjadi kemungkinan gangguan-gangguan suara lainnya karena proses pengambilan gambar dilakukan di ruangan yang terbuka. Perekaman suara harus dilakukan dalam kondisi yang

sunyi dan sepi agar tidak terjadi gangguan suara aslinya sehingga hasil perekaman suara akan terdengar baik. Sedangkan musik dan efek suara yang digunakan pada pengembangan video ini diambil dari sosial media yaitu *youtube* karena lebih banyak pilihan yang menarik.

d. Penyuntingan Gambar dan Suara atau *Video Editing*

Proses penyuntingan gambar gambar atau *editing* adalah suatu proses yang dilakukan untuk menggabungkan unsur gambar dan unsur suara secara berurutan sesuai dengan informasi. Tahapan ini dilakukan setelah proses pengambilan gambar telah selesai dilakukan. Desain media video yang akan dikembangkan berisi beberapa slide/scene yang didalamnya memuat pembukaan yang berisi tentang ilustrasi gambar kerajinan bantalan jarum, alat dan bahan untuk membuat kerajinan bantalan jarum, langkah-langkah pembuatan kerajinan bantalan jarum, hasil jadi, penggunaan kerajinan bantalan jarum, video motivasi tentang pengusaha kerajinan dari perca kain, dan evaluasi pembelajaran. Proses penyuntingan gambar dan suara dilakukan dengan menggunakan aplikasi *adobe premiere pro* sesuai dengan naskah video dan *storyboard*. Dari tahap penyuntingan gambar dan suara ini akan dihasilkan produk video pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana, kemudian akan divalidasi dan diuji cobakan untuk menentukan kelayakannya.

3) Hasil Validasi Ahli dan Revisi

Ahli materi dan ahli media memberikan penilaian terhadap media video pembuatan kerajinan bantalan jarum melalui lembar penilaian yang berisikan butir-butir pernyataan. Proses validasi oleh ahli materi dan ahli media ini bertujuan untuk memperoleh masukan-masukan atau saran-saran yang digunakan untuk perbaikan media dari segi isi materi dan tampilan media.

Validasi media dilakukan oleh 3 orang ahli media dan ahli materi sebagai *judgment expert* untuk memberikan beberapa masukan. Hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi pada media video pembuatan kerajinan bantalan jarum kemudian dianalisis dengan skala *Guttman* menggunakan alternatif jawaban “layak” dan “tidak layak”. Berikut ini adalah hasil penilaian media video dari ahli materi:

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi

Keterangan	Ahli Materi		
	1	2	3
Jumlah Skor	18	18	18
Jumlah	54		
Rata-rata	18		
Kategori	Layak		

Hasil penilaian ahli materi diperoleh jumlah skor mencapai 54 dengan rata-rata 18. Berdasarkan kriteria kelayakan media maka media video pembuatan kerajinan bantalan jarum termasuk dalam kategori “layak”. Penilaian oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Keterangan	Ahli Materi		
	1	2	3
Jumlah Skor	22	22	22
Jumlah	66		
Rata-rata	22		
Kategori	Layak		

Hasil penilaian ahli materi diperoleh jumlah skor mencapai 66 dengan rata-rata 22. Berdasarkan kriteria kelayakan media maka media video pembuatan kerajinan bantalan jarum termasuk dalam kategori “layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ahli materi dan ahli media menyatakan media video pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana layak digunakan sebagai media pembelajaran.

## Hasil Uji Coba Produk

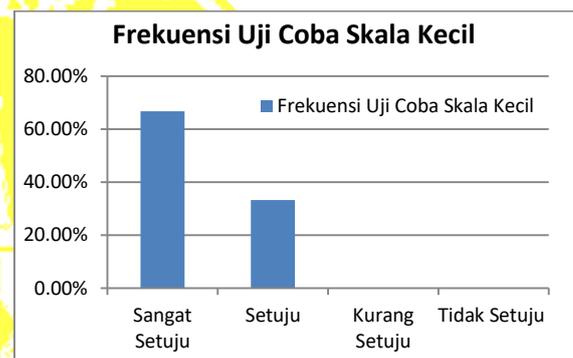
### 1) Uji Coba Skala Kecil

Media video pembuatan kerajinan bantalan jarum diuji cobakan kepada 6 orang siswa kelas X Busana Butik di SMK Muhammadiyah 1 Tempel. Media video pembuatan kerajinan bantalan jarum yang diujicobakan pada siswa diukur menggunakan angket non tes yang terdiri dari aspek tampilan video, aspek materi video, dan aspek kebermanfaatan video. Hasil uji coba media pembelajaran video pembuatan kerajinan bantalan jarum oleh siswa kemudian dianalisis menggunakan skala *Likert* dengan rentang skor 1 sampai 4, sehingga diperoleh skor tertinggi  $4 \times 24 = 96$ , skor terendah  $1 \times 24 = 24$ . Hasil uji skala kecil aspek keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Uji Coba Skala Kecil

No	Kriteria Kelayakan	Interval Nilai	Frek
1	Sangat layak	$X > 78$	4
2	Layak	$60 < X \leq 78$	2
3	Kurang layak	$42 < X \leq 60$	0
4	Tidak layak	$X \leq 42$	0
Jumlah			6

Hasil uji coba skala kecil video pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana yang diuji cobakan pada 6 siswa dapat dilihat melalui *histogram* dibawah ini:



Gambar 1. *Histogram* Kelayakan Media Video Pembuatan Kerajinan Bantalan Jarum dari Limbah Hasil Jahitan Busana pada Uji Coba Skala Kecil.

Secara keseluruhan pada uji coba skala kecil, media pembelajaran video pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana termasuk dalam kategori “sangat layak” atau berada pada  $X > 78$  dengan persentase sebesar 66,7% dan kategori “layak” dengan persentase sebesar 33,3%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan secara keseluruhan “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran

dan siap diuji cobakan pada uji coba skala besar untuk mengukur ketercapaian kelayakan media.

## 2) Uji Coba Skala Besar dan Produk Akhir

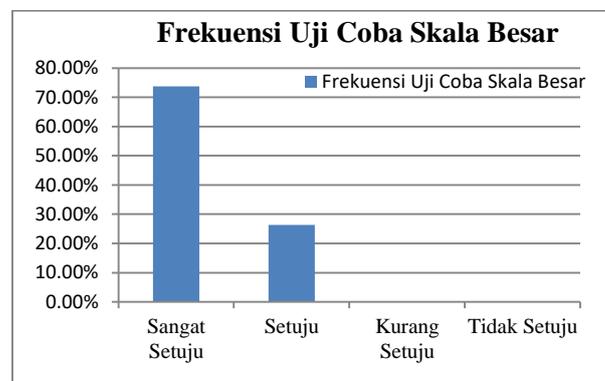
Media video pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana kemudian diuji cobakan pada skala besar yaitu kepada 19 siswa kelas X Busana Butik SMK Muhammadiyah 1 Tempel. Media video pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana yang telah diuji cobakan kepada siswa, selanjutnya diukur menggunakan angket non tes yang terdiri dari 24 butir instrumen dengan jumlah responden 19 siswa. Hasil uji coba skala besar media video pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana oleh siswa kemudian dianalisis menggunakan skala *Likert* dengan rentang skor 1 sampai 4, sehingga diperoleh skor tertinggi  $4 \times 24 = 96$ , skor terendah  $1 \times 24 = 24$ . Hasil perhitungan uji coba skala besar terhadap kelayakan media pada aspek keseluruhan dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Coba Skala Besar

Kriteria Kelayakan	Interval nilai	Frekuensi
Sangat layak	$X > 78$	14
Layak	$60 < X \leq 78$	5
Kurang layak	$42 < X \leq 60$	0
Tidak layak	$X \leq 42$	0

Hasil kelayakan media video pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana skala besar yang diuji cobakan

kepada 19 siswa dapat dilihat melalui *histogram* dibawah ini:



Gambar 2. *Histogram* Kelayakan Media Video Pembuatan Kerajinan Bantalan Jarum dari Limbah Hasil Jahitan Busana pada Uji Coba Skala Besar.

Secara keseluruhan pada uji coba skala besar, media pembelajaran video pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana termasuk dalam kategori “sangat layak” dengan persentase sebesar 73,7% dan kategori “layak” dengan persentase sebesar 26,3%. Skor rerata keseluruhan responden adalah 80 apabila dilihat pada tabel maka nilai tersebut berada pada  $X > 78$  atau dalam kategori “sangat layak”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana secara keseluruhan “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas X busana butik SMK Muhammadiyah 1 Tempel.

## Pembahasan Hasil Penelitian

Pengembangan media pembelajaran video pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana yang telah dilakukan oleh peneliti telah “layak”

digunakan sebagai media pembelajaran, hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai oleh ahli materi dan ahli media yang memiliki prosentase sebesar 100%. Media pembelajaran video dikatakan “layak” digunakan sebagai media pembelajaran baik dari aspek isi materi yang meliputi kualitas materi dan kemanfaatan materi media video maupun aspek tampilan media video yang meliputi kualitas media video, *layout* media video, dan urutan sajian. Hasil validasi media video yang menyatakan bahwa media video pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana “layak” digunakan menandakan bahwa media video tersebut berkualitas baik untuk mencapai tujuan pembelajaran dari segi isi materi yang meliputi kualitas materi dan kemanfaatan materi media video maupun segi tampilan media video yang meliputi kualitas media video, *layout* media video, dan urutan sajian, hal ini senada dengan pendapat yang dikemukakan oleh Depdiknas (2008: 28), bahwa dalam pemilihan media yang baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai harus memperhatikan unsur serta elemen dalam pemilihan media dalam bentuk evaluasi yang mencakup beberapa komponen yaitu: komponen kelayakan isi, kebahasaan, dan penyajian media.

Setelah validasi ahli kegiatan yang dilakukan yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Hasil uji coba kepada siswa kelas X busana butik menyatakan bahwa media video pembuatan kerajinan bantalan jarum “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil validasi ahli dan uji coba

produk yang telah dilakukan menyatakan bahwa media video pembelajaran pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana untuk siswa kelas X busana butik SMK Muhammadiyah 1 Tempel dengan memperhatikan.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dengan judul “Pengembangan Video Pembuatan Kerajinan Bantalan Jarum Dari Limbah Hasil Jahitan Busana Untuk Siswa Kelas X Busana Butik SMK Muhammadiyah 1 Tempel”, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan video pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana berhasil dikembangkan menggunakan model pengembangan menurut Borg & Gall yang disederhanakan oleh Puslitjaknov dengan 5 tahapan, yaitu: a) melakukan analisis kebutuhan produk dengan melakukan observasi dan wawancara untuk mengkaji kurikulum dan mengidentifikasi kebutuhan produk, b) mengembangkan produk awal dengan melewati tahapan yaitu memilih dan menyusun kerangka materi, penulisan naskah dan storyboard, produksi video,

dan penyuntingan gambar dan suara atau video editing, hingga menjadi produk awal video pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana, c) validasi ahli dan revisi kepada para ahli materi dan ahli media, yang menyatakan bahwa media video pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan revisi pada kemenarikan media video, dan d) uji coba skala kecil dan revisi produk, e) uji coba skala besar dan produk akhir berupa media video pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana untuk siswa kelas X Busana Butik di SMK Muhammadiyah1 Tempel.

2. Hasil penilaian kelayakan video pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana oleh 3 ahli materi yang memberikan penilaian dengan skor total 36 dengan nilai rerata 18 (100%) yang masuk dalam kategori layak dan 3 ahli media yang memberikan penilaian dengan skor total 88 dengan nilai rerata 22 (100%) yang masuk dalam kategori layak. Kemudian untuk hasil uji coba skala kecil pada aspek keseluruhan dengan hasil rata-rata skor 81,5, dibuktikan dengan 4 siswa menyatakan “sangat layak” dengan persentase 66,7% dan 2 siswa menyatakan “layak” dengan persentase 33,3% apabila dilihat pada tabel kriteria kelayakan media video aspek keseluruhan, maka skor tersebut berada pada interval  $X > 78$  atau dalam kategori “sangat layak”. Hasil uji coba

skala besar pada aspek keseluruhan dengan hasil rata-rata skor 1520, dibuktikan dengan 12 siswa menyatakan “sangat layak” dengan persentase 63,16% dan 7 siswa dengan hasil rerata menyatakan “layak” dengan persentase 36,84% apabila dilihat pada tabel kriteria kelayakan media aspek keseluruhan, maka skor tersebut berada pada interval  $X > 78$  atau dalam kategori “sangat layak”. Dari hasil penilaian kelayakan video dari para ahli dan uji coba produk secara keseluruhan telah memenuhi kriteria “sangat layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

#### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, penyusun menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah diharapkan dapat mengoptimalkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah, guna mendukung kegiatan belajar mengajar menggunakan multimedia dan dapat menambah perbendaharaan media pembelajaran di sekolah guna jalannya proses belajar mengajar yang lebih baik.
2. Bagi Guru sebaiknya diaplikasikan oleh Guru sebagai media dalam proses pembelajaran praktik pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana pada mata pelajaran dasar teknologi menjahit, karena telah melalui proses pengembangan yang sistematis dan telah melalui validasi oleh para ahli materi dan ahli media serta melalui uji coba produk.

3. Bagi peneliti selanjutnya harus mempersiapkan perancangan pembuatan media video dengan maksimal yang meliputi aspek isi materi dan aspek tampilan video, karena aspek tersebut merupakan komponen terpenting dalam pengembangan media video, sehingga media video tersebut penggunaannya sesuai dengan tujuan pembelajaran

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Depdiknas. (2008). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Dikmenum. Depdiknas.

Maswan & Muslimin, K. (2017). *Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Murti, Bhisma. 2011. "Validitas dan Reliabilitas Pengukuran", Makalah, [fk.uns.ac.id/index.php/download/file/61](http://fk.uns.ac.id/index.php/download/file/61).

Puslitjaknov. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*. Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional.

Pribadi, Benny A. (2017). *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta. Prenada Media Group.