

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN SULAMAN SMOCK DI SMK TATA BUSANA

Penulis 1 : Agisa Putri Ayuning Dewi
Penulis 2 : Triyanto, M.A
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta
Email : agisaputriayu@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian bertujuan menghasilkan media video pembelajaran sulaman smock jepang. Jenis penelitian pengembangan (R&D) menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang disederhanakan Tim Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi (Puslitjaknov). Validitas menggunakan validitas isi, reliabilitas menggunakan Alfa Cronbach menghasilkan 0,824 dalam kategori sangat kuat. Teknik analisis data analisis deskriptif. Hasil penelitian adalah: 1) pengembangan media video meliputi: a) analisis kebutuhan: kurikulum 2013 revisi, materi sulaman smock jepang, RPP dan silabus. b) mengembangkan produk awal: mendesain dan merancang produk yang menarik dan layak. C) validasi ahli dan revisi: menyatakan "Layak" d) uji coba lapangan skala kecil kepada 6 siswa menyatakan "Sangat Layak" e) uji coba lapangan skala besar kepada 31 siswa menyatakan "Sangat Layak" 2) hasil kelayakan oleh ahli materi dan media "Layak" presentase 100%, Hasil uji coba lapangan skala kecil "Sangat Layak" presentase 90,63%, uji coba lapangan skala besar "Sangat Layak" presentase 81,41%. Media video pembelajaran sulaman smock jepang "Sangat Layak" digunakan sebagai media pembelajaran di SMK Tata Busana.

Kata Kunci: media video, sulaman smock, tata busana

DEVELOPING SMOCK EMBROIDERY LEARNING VIDEO MEDIA FOR THE VHS OF FASHION DESIGN

ABSTRACT

The research and development of learning video media was an R&D study. The development model was Borg and Gall's model simplified by the Center for Policy and Innovation Studies (Puslitjaknov). Validity using content validity, reliability using Alfa Cronbach produces 0.824 in the very strong category. Descriptive analysis of data analysis techniques. The results of the study are: 1) video media development includes: a) needs analysis: revised 2013 curriculum, Japanese smock embroidery materials, lesson plans and syllabus. b) developing initial products: designing and designing interesting and feasible products. C) expert validation and revision: declare "Eligible" d) small-scale field trials to 6 students declare "Very Eligible" e) large-scale field trials to 31 students declare "Very Eligible" 2) results of eligibility by material and media experts "Eligible" percentage of 100%, Small-scale field trial results "Very Eligible" percentage of 90.63%, large-scale field trials "Very Eligible" percentage of 81.41%. Japanese smock embroidery learning video media "Very Feasible" is used as a learning medium in Vocational Fashion.

Keywords: video media, smock embroidery, fashion design

PENDAHULUAN

SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) adalah salah satu jenjang pendidikan menengah dengan kekhususan mempersiapkan lulusannya untuk siap bekerja. Pendidikan menengah kejuruan mengutamakan persiapan peserta didik untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional. SMK memiliki banyak program keahlian, program keahlian yang dilaksanakan di SMK menyesuaikan dengan kebutuhan dunia kerja yang ada. Peserta didik dapat memilih bidang keahlian yang diminati di SMK. Muatan kurikulum yang ada di SMK disusun sedemikian rupa sesuai dengan kebutuhan dunia kerja yang ada. Hal ini dilakukan agar peserta didik tidak mengalami kesulitan ketika masuk di dunia kerja. Dengan masa studi sekitar tiga atau empat tahun, lulusan SMK diharapkan mampu untuk bekerja sesuai dengan keahlian yang telah ditekuni.

SMK mempunyai banyak sekali program keahlian, salah satu program keahlian pada jenjang SMK ini adalah tata busana. Tujuan kompetensi keahlian tata busana adalah membekali peserta didik dengan ketrampilan, pengetahuan dan sikap agar kompeten dibidang busana. Dalam bidang keahlian busana diperlukan suatu skill untuk menghasilkan suatu karya. Dalam menciptakan suatu karya

tidak semua dapat menyelesaikan dengan mudah. Banyak faktor internal maupun eksternal yang dapat menyebabkan sulitnya peserta didik dalam membuat suatu karya. Dengan itu guru harus meningkatkan penguasaan materi untuk meningkatkan kompetensi peserta didik.

Menurut Sukoco (2014: 219) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah suatu alat, bahan ataupun berbagai macam komponen yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan. Media pembelajaran sangat membantu untuk kelancaran dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah media yang dibuat agar peserta didik tidak bosan dan dapat memahami materi dengan mudah. Media juga berfungsi untuk menarik perhatian peserta didik dan menimbulkan semangat belajar. Dengan penggunaan media, diharapkan peserta didik bisa belajar sesuai dengan minat dan kemampuannya.

SMK N 1 Depok adalah salah satu sekolah yang menggunakan media pembelajaran, sekolah juga memfasilitasi seperti jaringan wi-fi, laboratorium komputer, dan LCD untuk menunjang pembelajaran yang ada disekolah. Dengan adanya fasilitas, sekolah telah memiliki potensi baik untuk pemanfaatan

media pembelajaran. Menurut Dra. Widjiningasih (1982) Smock adalah suatu teknik hiasan untuk melekatkan kerut-kerut dengan menggunakan berbagai tusuk dan benang hias sehingga menghasilkan suatu bentuk hiasan yang baik. Menurut Dra. Widjiningasih Pengertian Smock jepang adalah smock yang bentuknya gelembung-gelembung atau cekungan-cekungan. Istilah smock sebenarnya berasal dari bahasa inggris, yaitu smock yang berarti mengkerut. Sebelum peserta didik melakukan praktik membuat hiasan sulaman smock, peserta didik harus mengerti langkah-langkah atau proses pembuatan sulaman smock, tidak sedikit peserta didik yang merasa kurang paham dengan langkah pengerjaannya walaupun sudah diterangkan. Oleh karena itu peserta didik seringkali mengalami hambatan atau kendala dalam teknik pengerjaannya. Hal ini juga disebabkan karena metode penyampaian materi yang digunakan guru adalah metode ceramah dan demonstrasi yang dianggap terlalu cepat dan kurang cocok digunakan untuk mata pelajaran praktik karena tidak bisa menerangkan terus menerus dan tidak bisa diulang - ulang. Dengan media yang diberikan kurang menarik perhatian tentunya peserta didik bosan dan enggan mendengarkan guru. Oleh karena itu di dalam pembelajarannya perlu menggunakan media yang dapat membuat

peserta didik mengerti detail langkah perlangkah yang dipraktikkan secara nyata dan dapat diulang-ulang. Sehingga peserta didik dapat memahami dan mempraktikkan dengan mudah.

Di SMK N 1 Depok dalam proses pembelajaran membuat sulaman smock pada mata pelajaran hiasan busana guru masih menggunakan media *Jobsheet*, *Power Point* dan dilengkapi dengan benda jadi namun peserta didik masih kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena peserta didik tidak mengerti langkah-langkah yang di jelaskan dalam jobsheet, serta peserta didik masih kurang tertarik dengan media power point karena masih didominasi dengan teks yang panjang yang dirasa masih membosankan, peserta didik merasa kebingungan dalam menyelesaikan hiasan busana dengan teknik sulaman smock, sehingga peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran menjadi jenuh dan tidak bersemangat dalam menyelesaikan tugas.

Proses belajar mengajar memerlukan pembelajaran yang efektif dan menarik, sehingga dalam proses belajar mengajar diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Peserta didik lebih tertarik pada proses pembelajaran digital karena keseharian peserta didik yang terbiasa

menggunakan handphone dan laptop, baik di rumah maupun di sekolah. Untuk itu, mata pelajaran hiasan busana sangat memerlukan media pembelajaran yang menarik dan memudahkan peserta didik untuk memahami detail proses menghias busana secara nyata.

Mata pelajaran hiasan busana khususnya sulaman smock adalah mata pelajaran yang memerlukan media yang mengandung unsur gerak dan suara. Oleh karena itu, video merupakan salah satu media yang mendukung untuk menampilkan langkah-langkah dalam membuat sulaman smock secara detail dan rinci dan dapat diputar berulang-ulang.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran di SMK N 1 Depok kelas XI peserta didik memerlukan media video karena masih kesulitan dan merasa kurang paham dengan media yang digunakan guru dalam membuat sulaman smock pada mata pelajaran hiasan busana. Untuk menciptakan keberhasilan proses pembelajaran yaitu bagaimana menciptakan media yang tepat dan layak sehingga mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan menumbuhkan rasa ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran yang menyenangkan, oleh karena itu mata pelajaran hiasan busana dengan materi ajar sulaman smock sangat memerlukan media pembelajaran video yang dapat digunakan untuk

memperbaiki mutu pembelajaran serta memberikan motivasi untuk lebih tertarik dengan mata pelajaran hiasan busana, terutama pada pemahaman teori dan praktik sulaman smock jepang.

Tujuan Penelitian pengembangan ini adalah 1) Menghasilkan Media video pembuatan sulaman smock pada mata pelajaran hiasan busana yang menarik dan layak digunakan di SMK N 1 Depok. 2) Mengetahui kelayakan media video pembuatan sulaman smock pada mata pelajaran hiasan busana berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan siswa di SMK N 1 Depok.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang disederhanakan oleh Tim Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi (Puslitjaknov)

Waktu dan Tempat Penelitian

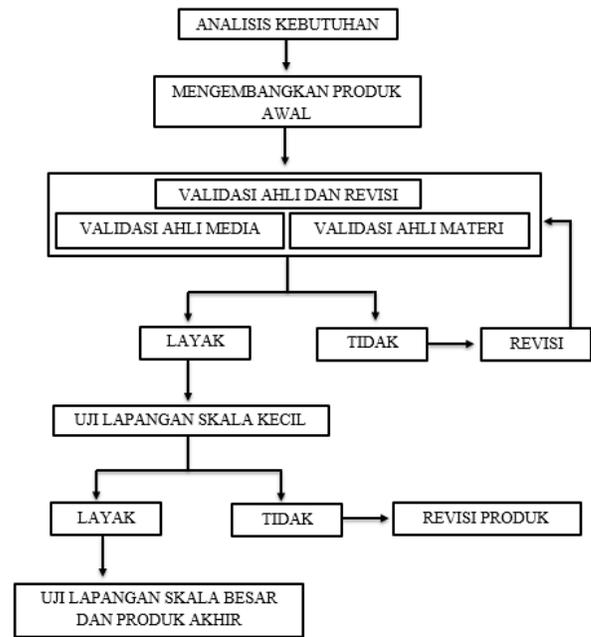
Penelitian pengembangan video pembelajaran sulaman smock jepang ini dilaksanakan pada bulan Mei 2019 bertempat di SMK Negeri 1 Depok, Sleman, Yogyakarta

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah ahli materi dan ahli media yang merupakan dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana FT UNY dan guru di SMK N 1 Depok yang memiliki keahlian di bidang media pendidikan dan guru yang memiliki kompetensi di bidang pembuatan hiasan busana dengan materi sulaman smock jepang serta siswa kelas XI jurusan tata busana di SMK Negeri 1 Depok.

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dari Borg & Gall yang disederhanakan oleh Puslitjaknov (2008) yang meliputi lima langkah utama, yaitu: Analisis Kebutuhan, Mengembangkan produk awal, Validasi ahli dan revisi, Uji coba lapangan skala kecil dan revisi, Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir



Gambar 1. Prosedur Pengembangan

Media Pembelajaran (Borg and Gall yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov, 2008:11)

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan agar peneliti lebih mudah menghasilkan produk yang lebih baik, dalam arti hemat, lengkap dan sistematis sehingga mudah diolah. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara menyebarkan angket atau kuesioner. Angket yang digunakan peneliti adalah angket tertutup, yang diberikan kepada responden secara langsung.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan yaitu data uji kelayakan untuk mengetahui kelayakan media video yang dikembangkan dan respon penilaian siswa terhadap media video pembelajaran sulaman smock jepang menggunakan instrumen sebagai berikut.

1. Instrumen Kelayakan Materi dan Media

Instrumen untuk ahli materi dan media digunakan untuk menilai kelayakan media video yang dikembangkan dalam pembuatan sulaman smock pada mata pelajaran hiasan busana kelas XI Jurusan tata busana. Instrumen kelayakan materi dan media berupa angket tertutup atau kuesioner dengan *skala guttman* yaitu dengan memberikan jawaban Ya dan tidak. Nilai pada jawaban Ya adalah 1 dan nilai jawaban tidak adalah 0.

Dibawah ini adalah pengkategorian dan pembobotan skor dan jawaban instrumen kelayakan materi dan media dari media video oleh para ahli yang menggunakan *skala Guttman* dapat dilihat dari tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Validasi Angket oleh Ahli

Pernyataan	
Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

(sumber: Sugiyono,2012)

2. Instrumen Kelayakan media video ditinjau dari peserta didik

Instrumen untuk peserta didik dilihat dari aspek materi, manfaat media, dan aspek dari media pembelajaran. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan angket non tes dengan *skala likert* yaitu dengan memberikan pilihan jawaban Sangat Layak (SL) dengan nilai 4, Layak (L) dengan nilai 3, Kurang Layak (KL) dengan nilai 2, dan Tidak Layak (TL) dengan nilai 1.

Di bawah ini adalah pengkategorian dan pembobotan skor dan jawaban instrumen kelayakan media video oleh siswa yang menggunakan *skala likert* dapat dilihat dari tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Penilaian Validasi Angket oleh Peserta Didik

Pernyataan		Interpretasi Jawaban
Jawaban	Skor	
Sangat Layak	4	Hasil media video sangat sesuai dengan pernyataan pada lembar instrumen dengan nilai keakuratan 76-100%
Layak	3	Hasil media video sangat sesuai dengan pernyataan pada lembar instrumen dengan nilai keakuratan 51 – 75%
Kurang Layak	2	Hasil media video sesuai dengan pernyataan pada lembar instrumen dengan nilai keakuratan 26 – 50%
Tidak Layak	1	Hasil media video tidak sesuai dengan pernyataan pada lembar instrumen dengan nilai keakuratan (0 – 25%)

Interval nilai untuk kategori penilaian sebagai berikut:

Tabel 3. Interval Nilai Kelayakan Media

Kategori Penilaian	Interval Nilai
Sangat Layak	$X > 0.80 \times \text{Skor Tertinggi}$
Layak	$0.80 \times \text{Skor Tertinggi} > X > 0.60 \times \text{Skor Tertinggi}$
Kurang Layak	$0.60 \times \text{Skor Tertinggi} > X > 0.40 \times \text{Skor Tertinggi}$
Tidak Layak	$X < 0.40 \times \text{Skor Tertinggi}$

(Djemari Mardapi, 2012:163)

Keterangan :

Skor tertinggi : Jumlah butir pertanyaan x Skor tertinggi

Skor terendah : Jumlah butir pertanyaan x Skor terendah

X : Skor Siswa

Suharsimi Arikunto (2013:285) menjelaskan untuk mengetahui peringkat nilai akhir untuk butir yang bersangkutan, jumlah nilai tersebut harus dibagi dengan banyaknya responden yang menjawab angket tersebut.

$$\text{Prosentase Nilai Ideal} = \frac{\text{Skor Rata - rata}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan :

Jumlah Skor Total : Jumlah skor dari keseluruhan responden

Skor Ideal : Skor tertinggi dari angket dikalikan jumlah butir

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Hasil Pengembangan Produk

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk menghasilkan media video pembelajaran sulaman smock jepang yang menarik dan sesuai di SMK Negeri 1 Depok. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Brog & Grall yang telah disederhanakan oleh puslitjaknov (2008) menjadi lima langkah yaitu analisis kebutuhan, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba lapangan skala kecil dan revisi dan uji coba lapangan besar dan produk akhir. Berikut adalah tahap pengembangan sesuai dengan model pengembangan yang telah disederhanakan oleh puslitjaknov (2008) :

1. Analisis Kebutuhan

Hasil pada tahapan ini didapatkan dengan melakukan observasi di sekolah, studi dokumen serta mewawancarai langsung dengan guru bidang studi dan beberapa peserta didik. Berdasarkan hasil analisis observasi dan wawancara dapat diketahui bahwa kurikulum yang digunakan di SMK N 1 Depok adalah revisi K13, pada proses pembelajaran pembuatan hiasan busana sulaman smock di sekolah, guru menggunakan media pembelajaran *Job Sheet*, *Power Point* dan benda jadi. Terkait media pembelajaran yang

digunakan, peserta didik merasa sulit dan kurang tertarik dengan media pembelajaran tersebut. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang menarik perhatian dan memberikan motivasi seperti media pembelajaran video yang diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi.

2. Mengembangkan Produk Awal

Setelah melakukan analisis kebutuhan, langkah selanjutnya adalah mengembangkan produk awal yaitu proses pembuatan media pembelajaran video sulaman smock pada mata pelajaran hiasan busana di SMK N 1 Depok yang diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik dan termotivasi untuk belajar tentang materi hiasan busana khususnya sulaman smock. Langkah yang harus dilakukan dalam mengembangkan produk ini adalah sebagai berikut:

a. Menyusun Konsep

Konsep dalam pengembangan media pembelajaran video yang digunakan peserta didik kelas XI tata busana di SMK N 1 Depok yaitu:

1) Media yang dikembangkan bertujuan untuk membantu peserta didik memahami materi pembuatan sulaman smock secara nyata dan mandiri serta membantu guru dalam menyampaikan materi.

2) Pengembangan media pembelajaran video menggunakan aplikasi *Supermii* untuk membuat animasi dan mengedit video menggunakan aplikasi *Kinemaster*.

3) Memperhatikan bahasa yang digunakan, efektivitas, kemanfaatan, tampilan media/estetika, warna dan bentuk. Bahasa yang digunakan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, efektivitas dalam tata letak gambar dan desain secara menyeluruh, tampilan media/estetika dengan background dan backsound yang menarik, warna dan bentuk menggunakan warna netral dan bentuk animasi yang menarik perhatian peserta didik.

b. Desain

Desain media pembelajaran video menggunakan *Storyboard* yang berisi rangkaian langkah, gambar dan deskripsi. Dalam desain ini berisikan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran antara lain pengertian sulaman smock, fungsi, jenis dan macam-macamnya, alat dan bahan, dan langkah pembuatan yang dilengkapi dengan foto dan video.

c. Pengumpulan Material

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan-bahan yang digunakan untuk membuat media pembelajaran video sulaman smock pada

mata pelajaran hiasan busana. Bahan-bahan tersebut adalah:

- 1) Materi pembelajaran sulaman smock, dalam materi ini berisi tentang pengertian sulaman smock, fungsi, jenis dan macam-macamnya, alat dan bahan, dan langkah pembuatan sulaman smock dengan dilengkapi foto dan video.
- 2) Bahan grafik diantaranya dalam pembuatan animasi.
- 3) Gambar, mengumpulkan gambar untuk memperjelas isi materi. Gambar tersebut adalah contoh gambar fungsi dan kegunaan sulaman smock, contoh gambar jenis dan macam-macamnya.
- 4) Video, video meliputi video alat dan bahan, video langkah pembuatan salah satu macam sulaman smock jepang.
- 5) Audio, audio ini berupa musik background dan pengisi suara saat video diplay.

d. Pembuatan

Pada tahap ini media pembelajaran video sulaman smock dikembangkan berdasarkan *storyboard* dari tahap desain. Pembuatan yang menggabungkan seluruh bahan yaitu, animasi, teks, gambar, video, dan audio. Setiap scene dijadikan dalam satu kesatuan. Media dibuat menggunakan aplikasi *Kinemaster*. Finishing media dilakukan dengan melakukan

pengecekan kembali terhadap media secara keseluruhan serta penyimpanan media dengan resolusi FHD 1080p kualitas video 3.19 Mbps sekitar 281 MB. Agar kualitas video tidak pecah dan tetap dapat diakses pada Laptop, Komputer, Handphone, dan perangkat lainnya.

3. Validasi Ahli dan Revisi

Sebelum produk diuji cobakan kepada peserta didik, terlebih dahulu diukur kelayakan media pembelajaran video sulaman smock oleh beberapa ahli (Judgment Expert). Setelah para ahli memberikan penilaian mengenai media pembelajaran video sulaman smock melalui lembar penilaian yang berisikan butir-butir pernyataan, langkah selanjutnya yaitu menganalisis data hasil validasi para ahli, data yang diperoleh akan menunjukkan tingkat validitas kelayakan produk sebagai media pembelajaran.

Hasil Uji Coba Produk

Tahap uji coba merupakan tahap dimana media pembelajaran akan diuji coba atau dinilai kepada para ahli dan sasaran subjek yang sesungguhnya. Uji coba produk berfungsi untuk mengetahui kelayakan media hasil validasi produk oleh para ahli, uji coba skala kecil dan uji coba skala.

1. Analisis Data Validasi Ahli Materi

Ahli materi akan menilaikan media pembelajaran video pembuatan sulaman smock yang akan dinilai dan diperoleh dengan cara uji validitas oleh para ahli (*expert judgment*). Instrumen yang digunakan adalah instrumen angket dengan menggunakan skala *Guttman*. Angket validasi materi terdiri dari 17 butir pertanyaan dengan responden berjumlah 2 orang. Berdasarkan hasil validasi dari masing-masing ahli materi diperoleh jumlah skor minimum: $0 \times 17 = 0$ dan skor maksimum: $1 \times 17 = 17$, jumlah kategori = 2, panjang kelas interval 8,5. Hasil data validasi ahli materi dapat dilihat dalam tabel.

Tabel 4. Kriteria Kelayakan Media Video oleh Ahli Materi

kategori	Hasil
Layak	$8,5 \leq S \leq 17$
Tidak Layak	$0 \leq S < 8,5$

(sumber: data penelitian yang diolah)

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Skor	Kelayakan
Ahli Materi 1	17	Layak
Ahli Materi 2	17	Layak

(sumber: data penelitian yang diolah)

2. Analisis Data Validasi Ahli Media

Data hasil penilaian diperoleh dengan memberikan video pembelajaran, kisi-kisi

instrumen dan instrumen penilaian. Validator akan diminta untuk memberikan komentar dan saran tentang tampilan dalam video, setelah itu dapat diketahui hal-hal yang kurang tepat pada media video. kesalahan tersebut kemudian diperbaiki sesuai saran dari validator. Instrumen yang digunakan adalah instrumen angket dengan menggunakan skala *guttman*. Angket validasi materi terdiri dari 23 butir pertanyaan dengan responden berjumlah 2 orang.

Berdasarkan hasil validasi dari masing-masing ahli materi diperoleh jumlah skor minimum: $0 \times 23 = 0$ dan skor maksimum: $1 \times 23 = 23$, jumlah kategori = 2, panjang kelas interval 11,5 Hasil data validasi ahli materi dapat dilihat dalam tabel.

Tabel 6. Kriteria Kelayakan Media Video oleh Ahli Media

kategori	Hasil
Layak	$11,5 \leq S \leq 23$
Tidak Layak	$0 \leq S < 11,5$

(sumber: data penelitian yang diolah)

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Skor	Kelayakan
Ahli Media 1	23	Layak
Ahli Media 2	23	Layak

(sumber: data penelitian yang diolah)

3. Uji Coba Lapangan Skala Kecil

Uji coba lapangan dilakukan dalam skala kecil merupakan uji coba yang dilakukan

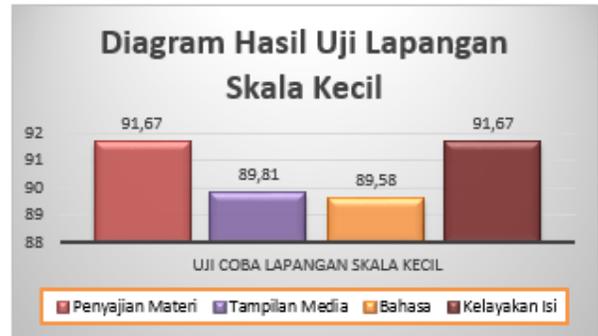
setelah validasi oleh ahli media dan ahli materi menyatakan layak. Uji coba lapangan skala kecil dilakukan oleh 6 peserta didik dengan cara acak (*random sampling*) untuk mengetahui pendapat peserta didik tentang media pembelajaran membuat sulaman smock dari segi penyajian materi, tampilan/estetika media, bahasa dan kelayakan isi. Penilaian dilakukan setelah media video selesai dipresentasikan. Penilaian dilakukan dengan menggunakan angket nontes dengan skala *likert*. Peserta didik juga diminta untuk mengisikan masukan dan saran terhadap media pembelajaran sebagai acuan dalam perbaikan dan revisi media pembelajaran video.

Tabel 8. Hasil Rekapitulasi Penilaian Uji Lapangan Skala Kecil

Aspek	Jumlah total	Rata-rata	Skor Ideal	Presentasi (%)	Tingkat Kelayakan
Penyajian	132	22,00	24	91,67	Sangat Layak
Tampilan Media	194	32,33	36	89,81	Sangat Layak
Bahasa	43	7,17	8	89,58	Sangat Layak
Kelayakan Isi	66	11,00	12	91,67	Sangat Layak
Total			80	90,63	Sangat Layak

(sumber: data penelitian yang diolah)

Berdasarkan hasil diatas maka kelayakan media video pembelajaran sulaman smock pada uji lapangan skala kecil dapat digambarkan seperti grafik berikut ini:



Gambar 1. Grafik Uji Lapangan Skala Kecil

Data diatas menunjukkan kelayakan media pembelajaran video dari beberapa aspek yaitu aspek penyajian sebesar 91,67%; aspek tampilan media sebesar 89,81%; aspek bahasa sebesar 89,58%; dan aspek kelayakan isi sebesar 91,67%, sehingga dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil uji coba skala kecil media video pembuatan sulaman smock kelas XI tata busana di SMK N 1 Depok dinyatakan **“Sangat Layak”**

Uji Coba Lapangan Skala Besar

Uji coba lapangan skala besar merupakan uji coba kelayakan media kepada sasaran sesungguhnya pada proses pembelajaran. Uji coba ini berujuan untuk mengetahui kelayakan produk dilihat dari aspek penyajian materi, tampilan media, bahasa , dan kelayakan isi. Uji skala besar dilakukan kepada peserta didik kelas XI tata busana SMK N 1 Depok yang berjumlah 31 orang. Penilaian dilakukan menggunakan angket nontes dengan

skala *linkert*. Hasil penilaian pada tahap uji skala besar dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 9. Hasil Rekapitulasi Penilaian Uji Lapangan Skala Besar

Aspek	Jumlah total	Rata-rata	Skor Ideal	Presentasi (%)	Tingkat Kelayakan
Penyajian materi	616	19,87	24	82,80	Sangat Layak
Tampilan Media	899	29,00	36	80,56	Sangat Layak
Bahasa	200	6,45	8	80,65	Sangat Layak
Kelayakan Isi	304	9,81	12	81,72	Sangat Layak
Total			80	81,41	Sangat Layak

(Sumber: data penelitian yang diolah)

Berdasarkan hasil diatas maka kelayakan media video pembelajaran sulaman smock pada uji coba lapangan skala besar dapat digambarkan seperti grafik berikut ini:



Gambar 2. Grafik Uji Coba Skala Besar

Data diatas menunjukkan kelayakan media pembelajaran video dari beberapa aspek yaitu aspek penyajian sebesar 82,8%; aspek tampilan media sebesar 80,56%; aspek bahasa sebesar 80,65%; dan aspek kelayakan isi sebesar 81,72%, sehingga dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil uji coba skala besar atau uji coba sebenarnya pada media video pembuatan sulaman smock kelas XI tata busana

di SMK N 1 Depok dinyatakan “**Sangat Layak**”

Produk Revisi

Revisi merupakan suatu tahapan yang dilakukan oleh peneliti untuk memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan sara dan masukan dari para ahli maupun dari pengguna. Saran dan masukan yang diberikan bertujuan untuk meminimalisir kesalahan dalam pembuatan media pembelajaran video, sehingga produk dapat dinyatakan layak untuk digunakan. Pada hasil video pertama terdapat beberapa koreksi, saran dan masukan dari ahli media untuk perbaikan media sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Revisi Media oleh Ahli

No	Kritik dan Saran	Tindak Lanjut
1	Sebaiknya menggunakan background yang warnanya gelap	Dari background warna terang diganti menjadi warna gelap
2	Pencahayaannya media video masih terlalu terang sehingga video masih kurang fokus pada objek	Menggunakan pencahayaan lighting yang bisa diatur cahaya
3	Saat praktek, langkah demi langkah harus detail dan pengambilan video masih kurang fokus pada objek sehingga peserta didik masih kurang memahami cara membuatnya	Memfokuskan objek langkah demi langkah saat pengambilan video
4	Saat praktek, langkah demi langkah harus detail dan pengambilan video masih kurang fokus pada objek sehingga peserta didik masih kurang memahami cara membuatnya	Praktik sudah sesuai dengan materi dan pengambilan video sudah difokuskan
5	Tata bahasa dalam media menggunakan kalimat perintah untuk menerangkan setiap langkah dalam pembuatan sulaman smock	Deskripsi setiap langkah dalam pembuatan sulaman smock diganti menggunakan kalimat perintah/kata kerja

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan dari penelitian tentang pengembangan media pembelajaran video sulaman smock mata pelajaran hiasan busana untuk kelas XI di SMK N 1 Depok sebagai berikut:

1. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang sesuai dengan model pengembangan Brog & Gall yang disederhanakan oleh Puslitjaknov 2008 yang terdiri dari lima tahap yaitu: analisis kebutuhan peserta didik dan materi pembelajaran berdasarkan SK dan KD, mengembangkan produk awal dengan mendesain dan merancang produk yang menarik, efektif, efisien, bermanfaat dan layak, validasi ahli materi dan media dengan cara meminta pendapat/saran dari *expert judgment* dan revisi, uji coba lapangan skala kecil dengan 6 orang peserta didik dan revisi produk, uji coba lapangan skala besar dengan 31 orang peserta didik dan produk akhir.
2. Media pembelajaran video sulaman smock pada mata pelajaran hiasan busana kelas XI di SMK N 1 Depok diperoleh hasil validasi

ahli materi, ahli media, uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Dari hasil validasi ahli materi dan media diperoleh hasil prosentase kelayakan sebesar 100% sehingga media dapat dikategorikan sangat layak. Pada tahap uji coba kecil dengan responden 6 orang peserta didik kelas XI tata busana diperoleh hasil prosentase kelayakan sebesar 90,63% sehingga dapat dikategorikan sangat layak. Pada uji skala besar dengan responden sejumlah 31 orang peserta didik kelas XI tata busana diperoleh hasil prosentase kelayakan sebesar 81,41% sehingga dapat dikategorikan sangat layak. Perolehan data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran video sulaman smock jepang dengan motif ombak kecil sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa Kelas XI tata busana di SMK N 1 Depok.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan serta keterbatasan penelitian yang telah dijelaskan, pembuatan media pembelajaran video ini masih memiliki banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu beberapa saran pemanfaatan dari hasil penelitian ini yaitu:

1. Saran untuk pengembangan
 - a. Saat proses pengeditan durasi video jangan terlalu panjang, agar peserta didik tidak bosan melihat video
 - b. Membuat *storyboard* yang lebih rinci supaya mempermudah dalam pembuatan media video.

2. Saran untuk media yang sudah layak
 - a. Media video pembelajaran sebaiknya digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan dalam penyampaian materi dan membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar
 - b. Media pembelajaran ini sebaiknya tidak terbatas pada satu sekolah saja, melainkan dapat diterapkan disekolah-sekolah lainnya
 - c. Penyebaran media video yang mudah seharusnya tidak menjadi kendala dalam menyebarkan kepada peserta didik maupun pihak sekolah
 - d. Penelitian pembuatan media video pembelajaran dapat terus ditingkatkan karena hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran dikelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Metodologi Penelitian*. Penerbit PT. Rineka Cipta. Jakarta.
- _____. (2013). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mardapi, D.(2012). Pengukuran Penilaian dan Evaluasi Pendidikan. Yogyakarta: Nuha Medika
- Sugiyono. (2007). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung
- Sukoco dkk. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Nomor 2 Volume 22 Oktober.
- Tim Puslitjaknov. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan, Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional
- Widjiningih. (1982). *Disain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.