

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MEMBUAT POLA KEMEJA PADA SISWA KELAS X BUSANA BUTIK DI SMK MUHAMMADIYAH BERBAH

Penulis 1 : Rika Isputri
Penulis 2 : Sugiyem, M.Pd
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta
Email : rika.isputri2015@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengembangkan video pembelajaran membuat pola kemeja pada siswa kelas X Busana Butik di SMK Muhammadiyah Berbah. (2) mengetahui kelayakan video pembelajaran membuat pola kemeja pada siswa kelas X Busana Butik di SMK Muhammadiyah Berbah. Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan 4D menurut Thiagrajan. Tahapan pengembangannya terdiri dari; (1) pendefinisian (2) perancangan (3) pengembangan; (4) penyebarluasan. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan angket. Validitas dibuktikan dengan validitas isi, dan reliabilitas dibuktikan dengan kesepakatan antar rater. Teknik analisis data dengan mencari kriteria sikap berdasarkan jarak interval dan nilai rata-rata dari aspek yang dinilai. Hasil penelitian ini adalah : (1) Produk video pembelajaran membuat pola kemeja yang layak digunakan. (2) Uji kelayakan materi dinyatakan sangat layak dengan presentase 97,91%. Uji kelayakan media dinyatakan sangat layak dengan presentase 94,37%. Uji coba skala kecil dinilai layak dengan nilai 78,61%. Hasil uji coba skala besar layak dengan nilai 79,1%. Berdasarkan hasil uji coba kelayakan tersebut, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran membuat pola kemeja pada siswa kelas X Busana Butik di SMK Muhammadiyah Berbah dinyatakan “layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci : video, pola kemeja, busana butik

DEVELOPING A LEARNING VIDEO FOR SHIRT PATTERN MAKING FOR GRADE X STUDENTS OF BOUTIQUE CLOTHING AT SMK MUHAMMADIYAH BERBAH

ABSTRACT

This study aimed to: (1) develop a learning video for shirt pattern making for Grade X students of Boutique Clothing at SMK Muhammadiyah Berbah, and (2) investigate the appropriateness of the developed learning video. This was a research and development study using Thiagarajan's 4D development model. The research and development stages included: (1) definition (2) design, (3) development, and (4) dissemination. The data were collected through observations, interviews, and questionnaires. The validity was assessed in terms of content validity using expert judgment and the reliability was assessed by the interrater agreement. The data analysis was done by looking for the criteria based on the interval and the mean of the assessed aspects. The results of the study were as follows. (1) The research product was a learning video for shirt pattern making. (2) The materials appropriateness test showed that the materials were very appropriate by 97.91%. The results of the media appropriateness test showed that the media were very appropriate by 94.37%. The small-scale tryout appropriate with a mean of 78.61%. The large-scale tryout, the media were appropriate with a mean of 79.1%. Based on the results of the appropriateness tryouts, it can be concluded that the learning video for shirt pattern making for Grade X students of Boutique Clothing at SMK Muhammadiyah Berbah is appropriate to be used as learning media.

Keywords: video, shirt pattern, boutique clothing

PENDAHULUAN

Prinsip pembelajaran berdasarkan permendikbud nomor 22 tahun 2016 memiliki 14 tujuan, beberapa tujuannya antara lain mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar sehingga siswa tidak hanya berpedoman pada guru, menjadikan belajar tidak hanya dilakukan di sekolah, belajar dengan berbagai sumber belajar, juga memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan belajar. SMK Muhammadiyah Berbah memiliki tiga jurusan yaitu otomotif, akuntansi, dan busana butik. Peneliti melakukan observasi pada kelas X Busana Butik di SMK Muhammadiyah Berbah pada mata pelajaran pembuatan pola materi pembuatan pola kemeja.

Berdasarkan data hasil observasi, 22 siswa mengisi setuju dan 12 siswa mengisi sangat setuju bahwa mereka mengalami kesulitan saat praktik membuat pola kemeja. Menurut data hasil observasi, 26 siswa dari 34 siswa mengaku bahwa mereka sering tertinggal saat mengikuti langkah pembuatan pola kemeja yang dicontohkan guru di depan kelas. Beberapa faktor yang menyebabkan mereka tertinggal adalah karena, telat saat masuk kelas, butuh waktu untuk memahami langkah sebelumnya namun sudah berpindah ke langkah selanjutnya.

Saat guru mengajar pembuatan pola kemeja, guru menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran. Siswa belum diberi buku pegangan, modul atau *jobsheet* sehingga guru menjadi satu-satunya sumber belajar. Media pembelajaran papan tulis yang digunakan guru dalam pembuatan pola kemeja memiliki beberapa keterbatasan yaitu, gambar pola kemeja yang ditampilkan tidak begitu jelas. Papan tulis bisa memantulkan cahaya, jadi siswa yang terkena pantulan cahaya tidak dapat melihat gambar dengan jelas. Jarak pandang siswa yang duduk dibelakang juga terbatas. Kadang saat menjelaskan dan mencontohkan langkah membuat pola kemeja, gambar pola tertutupi oleh guru, siswa jadi tidak bisa melihat gambar pola kemeja seutuhnya.

Pembelajaran membuat pola kemeja agar mudah dipahami perlu media pembelajaran, sedangkan media pembelajaran yang digunakan di sekolah hanya papan tulis dan siswa tidak diberikan buku pegangan, modul, atau *jobsheet*. Pola kemeja pria terdiri dari beberapa langkah sehingga perlu media animasi untuk mendemokan tiap langkah membuat pola. Media pembelajaran animasi bisa dibuat dengan memanfaatkan teknologi informasi sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran

berupa video pembelajaran membuat pola kemeja pria.

Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia, dan web (Muhammad Yaumi, 2018).

Video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa, selain itu juga program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu. Materi yang memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah, maupun suasana lingkungan tertentu adalah paling baik disajikan melalui pemanfaatan teknologi video (Daryanto, 2010).

Guru menggunakan papan tulis dan belum menggunakan media pembelajaran lain, siswa belum diberikan buku pegangan

agar bisa belajar mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video dan menguji kelayakan dari video pembelajaran yang dikembangkan. video pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan untuk media pembelajaran dikelas dan membantu siswa belajar mandiri

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D), dengan model pengembangan 4D menurut Thiagrajan dengan tahapan 1) *define* 2) *design* 3) *develop* 4) *disseminate*.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada 22 April 2019 sampai 05 September 2019. Tempat penelitian dilaksanakan di SMK Muhammadiyah Berbah Jalan Berbah-Krikilan RT 6/RW 11, Kecamatan Berbah, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas X Busana Butik di SMK Muhammadiyah Berbah, yang berjumlah 34 siswa.

Prosedur

Prosedur pengembangan menggunakan model 4D yaitu *define, design, develop,* dan *disseminate.*

- 1) *Define*, pada tahap ini dilakukan analisis untuk pengembangan produk yang meliputi analisis kurikulum, analisis karakter peserta didik, analisis materi, dan merumuskan tujuan.
- 2) *Design* (perancangan), terdiri dari tahapan memilih media untuk dikembangkan, dan memilih bentuk penyajian media.
- 3) *Develop*, setelah tahap perancangan selanjutnya dilakukan validasi terhadap rancangan video yang akan dikembangkan. Validasinya meliputi validasi materi dan validasi media, kemudian melakukan revisi materi dan revisi media.
- 4) *Disseminate*, setelah melalui semua tahapan tadi, video pembelajaran disebarluaskan dengan harapan dapat membantu siswa maupun khalayak umum saat membuat pola kemeja pria.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang akan dicari yaitu data kelayakan materi, data kelayakan media,

dan data pendapat siswa mengenai video pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen penelitian menggunakan lembar angket. Angket ahli materi berisi pernyataan untuk menilai kelayakan materi dari aspek kesesuaian materi dan bahasa. Angket ahli media berisi pernyataan untuk menilai media dari aspek fungsi media dan kriteria video pembelajara. Angket untuk pendapat siswa berisi pernyataan dari aspek media dan materi. Data dikumpulkan dengan menyebarkan angket kepada ahli materi, ahli media dan siswa.

Teknik Analisis Data

Skala yang digunakan adalah skala *likert* meliputi: SS (sangat setuju), S(setuju), TS (tidak setuju), STS (sangat tidak setuju) skor jawaban adalah,

Tabel 1. Skor skala empat.

Skala		Skor
SS	Sangat setuju	4
S	Setuju	3
TS	Tidak setuju	2
STS	Sangan tidak setuju	1

Teknik analisis data dilakukan dengan cara mencari jarak interval, kemudian mengelompokkan rata-rata aspek yang dinilai termasuk kedalam kriteria yang mana. Langkah analisis data yaitu:

Jumlah skor tertinggi (y) = 4 × jumlah pernyataan

Jumlah skor terendah (z) = $1 \times$ jumlah pernyataan

Jarak interval (i) =

$$\frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{jumlah kelas interval}}$$

Setelah mendapatkan nilai dari jarak interval (i), dapat disusun klasifikasi sikap terhadap kelayakan dari pengembangan media dengan tabel kriteria sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria sikap.

Jumlah jawaban	skor	Klasifikasi sikap
$y - i \geq x \leq y$		Sangat layak
$y - 2i \geq x < y - i$		Layak
$y - 3i \geq x < y - 2i$		Tidak layak
$z \geq x < y - 3i$		Sangat tidak layak

Keterangan :

x = rata-rata aspek yang dinilai

i = jarak interval

y = jumlah skor tertinggi

z = jumlah skor terendah.

Mencari presentase dengan rumus:

Presentase skor =

$$\frac{\text{skor rata - rata}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

(Eko Putro Widoyoko, 2012:110)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi:

- 1) *Define* (pendefinisian), SMK Muhammadiyah Berbah telah menggunakan kurikulum 2013. Mata pelajaran yang diobservasi yaitu pembuatan pola, dengan kompetensi dasar pembuatan pola kemeja. Kemampuan akademik siswa terbagi menjadi tiga yaitu tinggi, sedang dan rendah. Siswa belum mendapatkan pelatihan bidang menjahit di sekolah sebelumnya karena berasal dari sekolah umum. Penelitian ini melakukan kajian terhadap pembuatan pola kemeja menurut M.H Wancik, menurut Goet Poespo dan menurut Sri Wening.

- 2) *Design* (perancangan)

Revisi ahli materi meliputi revisi pola lengan agar menggunakan tinggi puncak lengan, pola belahan dari bentuk miring dibuat lurus, dan pola daun kerah masuk 1cm. Revisi ahli media tampilan pada bagian *opening* dibuat sesuai dengan isi video. Tata tulis pada video dibuat

sesuai baku, dan desain kemeja ditambahkan atribut kancing.



Gambar 1. Tampilan *opening* video pembelajaran sebelum revisi.



Gambar 2. Tampilan *opening* video setelah revisi.

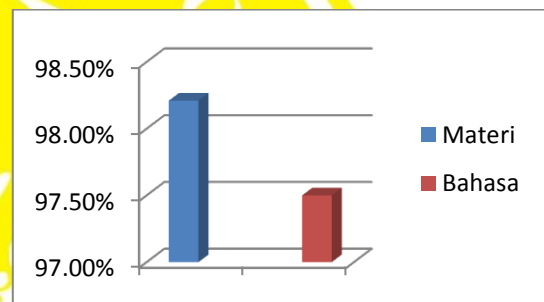
3) *Develop* (pengembangan), Hasil validasi materi dan validasi media dinyatakan valid. Uji coba skala kecil yang dilakukan kepada 9 siswa menyatakan layak, uji coba skala besar yang dilakukan kepada 25 siswa menyatakan layak.

3) *Disseminate* (penyebarluasan), penyebaran video pembelajaran melalui CD, dikirim ke *smartphone* masing-masing siswa, dan disebarluaskan melalui *youtube*. Link: <https://www.youtube.com/watch?v=pY98MRVWzdo>

Analisis data kelayakan pengembangan video pembelajaran pembuatan pola kemeja pria:

Penilaian Kelayakan Ahli Materi

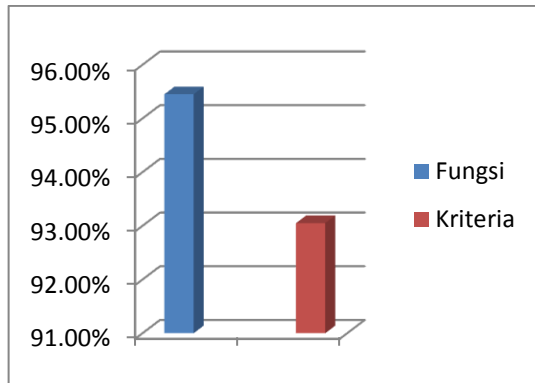
Presentase penilaian ahli materi untuk aspek materi 98,21% dengan kategori sangat layak. Presentase aspek bahasa adalah 97,5%, dan masuk kategori sangat layak. Hasil uji kelayakan materi pada video pembelajaran yang dikembangkan dikategorikan “sangat layak” dengan presentase 97,91%.



Gambar 3. Presentase kelayakan materi.

Penilaian Kelayakan Ahli Media

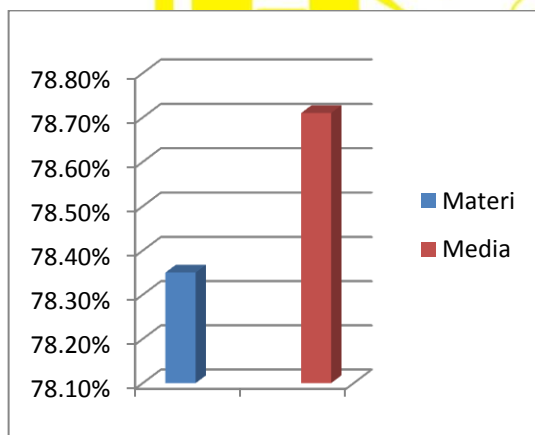
Presentase dari penilaian ahli media untuk aspek fungsi media adalah 95,45% dinyatakan sangat layak. Presentase untuk aspek kriteria media 93,05% dinyatakan sangat layak. Hasil uji kelayakan media dinyatakan “sangat layak” dengan presentase 94,37%.



Gambar 4. Presentase kelayakan media.

Hasil Uji Coba Skala Kecil

Presentase aspek materi adalah 78,35% masuk ke kategori layak. Berdasarkan aspek media presentasinya adalah 78,71% termasuk ke dalam kategori layak. Hasil uji coba skala kecil untuk video pembelajaran dinyatakan layak dengan presentase 78,61%.

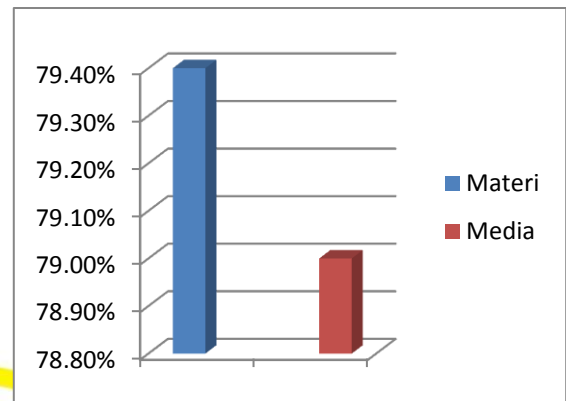


Gambar 5. Presentase uji coba skala kecil.

Hasil Uji Coba Skala Besar

Presentase aspek materi sebesar 79,4% dinyatakan layak. Aspek media, presentase sebesar 79% dinyatakan layak. Uji coba skala besar, media pembelajaran

dinyatakan layak dengan presentase total adalah 79,1%.



Gambar 6. Presentase uji coba skala besar.

Pembahasan

Setelah dilakukan penelitian, terdapat beberapa pembahasan antara lain:

- 1) Peneliti melakukan revisi materi dan revisi media sesuai dengan saran dari ahli sampai materi dan media dinyatakan layak digunakan sebagai penelitian.
- 2) Saat uji coba skala besar, bila video pembelajaran digunakan secara klasikal siswa tidak fokus sehingga lebih baik bila digunakan secara individual.
- 3) Bila video pembelajaran digunakan secara individual melalui *smartphone*, siswa perlu diawasi agar mereka benar-benar membuka video pembelajaran bukan materi lain.
- 4) Video pembelajaran dibuat dua ukuran. Ukuran besar untuk dilaptop dan ukuran kecil untuk di *smartphone*.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Pengembangan video pembelajaran dikembangkan dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari tahap *define, design, develop, dan disseminate*.
- 2) Hasil kelayakan materi dinyatakan sangat layak dengan presentase 97,91%. Hasil kelayakan media dinyatakan sangat layak dengan presentase 94,37%. Penilaian video pembelajaran berdasarkan hasil uji coba skala kecil dinyatakan layak dengan presentase 78,61%. Hasil uji coba skala besar dinilai layak dengan presentase 79,1%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, adapun saran yang dapat diberikan yaitu:

- 1) Saat menggunakan video pembelajaran ini, tetap perlu pengawasan guru agar siswa benar-benar membuka video pembelajaran di *smartphone* bukan hal lain.
- 2) Video pembelajaran memiliki dua ukuran yang dapat digunakan di

laptop, atau *smartphone*, video pembelajaran untuk *smartphone* sebaiknya menggunakan ukuran yang kecil agar lebih kecil menggunakan memori.

- 3) Perlu adanya penguatan hukum, sebagai hak cipta terhadap video pembelajaran yang dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bambang Eka Purnama. 2013. *Konsep Dasar Multimedia*. Yogyakarta. Graha Ilmu
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Pencapaian Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta. Gava media.
- Eko Putro Widoyoko. 2016. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Endang Mulyatiningsih. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.
- Goet Poespo. 2005. *Dinamika Busana Pria*. Yogyakarta. Kanisius.
- Muhammad Yaumi. 2018. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta. pernadamedia group.
- M. H. Wancik. 1995. *Bina Busana Pelajaran Menjahit Pakaian Pria*. Jakarta. Pt. Gramedia.
- Sri Wening, 2013. *Modul Busana Pria*. FT UNY.