

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PEMBUATAN SAKU PASSEPOILLE MATA PELAJARAN TEKNOLOGI MENJAHIT PADA SISWA KELAS X TATA BUSANA SMK KARYA RINI YHI KOWANI

Penulis I : Ervina Melinda Anggraeni
Penulis II : Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si
Instansi : Pendidikan Teknik Busana, Fakultas Teknik UNY
Email : ervina.melinda2015@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan video pembelajaran pada materi pembuatan saku *passepoille* (2) mengetahui kelayakan video pembelajaran pembuatan saku *passepoille* ditinjau dari ahli materi, ahli media, dan peserta didik. Jenis penelitian ini adalah R&D menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X Tata Busana SMK Karya Rini YHI KOWANI yang berjumlah 24 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan angket. Teknik analisis data dilakukan dengan statistik deskriptif. Penelitian ini menghasilkan: (1) video pembelajaran pembuatan saku *passepoille* pada mata pelajaran teknologi menjahit di SMK Karya Rini menggunakan tahapan 4D menurut Thiagarajan; (2) kelayakan video pembelajaran ditinjau dari ahli materi mendapat skor 67 (98,50%) dinyatakan sangat layak; (3) kelayakan multimedia ditinjau dari ahli media mendapat skor 72 (100%) dinyatakan sangat layak; (4) kelayakan multimedia ditinjau dari uji coba skala kecil mendapat skor 68 (85%) dinyatakan sangat layak dan uji coba skala besar mendapat skor 70,70 (88,40%) dinyatakan sangat layak. Dengan demikian video pembelajaran dinyatakan sangat layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: video pembelajaran pembuatan saku *passepoille*, teknologi menjahit, tata busana

DEVELOPMENT A LEARNING VIDEO PRODUCT FOR MAKING PASSEPOILLE POCKETS IN THE SEWING TECHNOLOGY SUBJECT FOR GRADE X OF VHS KARYA RINI YOGYAKARTA

ABSTRACT

This study aimed to: (1) produce instructional video for the topic of passepoille pocket making, and (2) investigate the appropriateness of learning video for making a passepoille pocket according to the material experts, media experts, and students. This type of research is R&D using the 4D development model developed by Thiagarajan. The subjects of this study were grade X students of Fashion Management at SMK Karya Rini YHI KOWANI, who were 24 students. Data collection techniques used in this study were observation and questionnaire. The data analysis technique is done by descriptive statistics. The results of this study are: (1) video product for making pocket passepoille on sewing technology subjects at SMK Karya Rini using 4D stages according to Thiagarajan; (2) the feasibility of the learning video in terms of the material experts got a score of 67 (98.50%) which was very feasible; (3) the feasibility of multimedia in terms of media experts score 72 (100%) which was very feasible; (4) the feasibility of multimedia in terms of small-scale trial scores 68 (85%) which was very feasible and large-scale trials score 70.70 (88.40%) declared very feasible. This the learning video is declared very feasible and can be used as a learning medium

Keywords: *Videos Learning, Passepoille Pocket, Fashion Vocational School*

PENDAHULUAN

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Penyelenggaraan pendidikan tidak lepas dari tujuan pendidikan yang hendak dicapai, karena tercapai tidaknya tujuan pendidikan merupakan tolak ukur dari keberhasilan dalam penyelenggaraan pendidikan.

Menurut Siswo Saroso (2005:65) perkembangan teknologi telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi, dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan berbagai peluang kepada para pengajar untuk mengaplikasikan berbagai metode pengajaran dan memberikan pilihan pada peserta didik untuk menentukan teknik belajar yang sesuai dengan keinginan mereka, yaitu pengalaman, suasana belajar yang menarik, dan berkesan.

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju dan canggih, manusia saat ini banyak dituntut untuk selalu ikut serta dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Begitu juga dalam hal pendidikan, pembelajaran harus sudah mengadopsi kerangka keilmuan modern dalam rangka mengejar kesetaraan dengan manusia di belahan dunia lainnya.

Guru yang dianggap sebagai satu-satunya sumber pengetahuan sudah seharusnya diubah, yaitu dengan banyak menggunakan berbagai sumber yang dapat menambah pengetahuan peserta didik. Salah satunya guru juga dapat membuat media pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada dan yang dibutuhkan.

Hasil dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu memberikan visualisasi yang baik. Pembelajaran tata busana di smk saat ini kebanyakan masih menggunakan media *jobsheet* dan demonstrasi secara langsung oleh guru yang dianggap kurang menarik minat peserta didik. Oleh karena itu berbagai media dikembangkan agar pembelajaran lebih memotivasi peserta didik.

Mata Pelajaran Teknologi Menjahit di SMK Karya Rini YHI KOWANI merupakan salah satu mata pelajaran dasar busana untuk kelas X sekolah menengah kejuruan pada jurusan tata busana dengan

menggunakan kurikulum 2013 (kurtilas). Menjahit merupakan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik sebagai bekal materi untuk semester berikutnya atau dasar pembuatan busana mendatang. Hasil survey di sekolah, nilai praktik pada semester satu menunjukan bahwa hasil kompetensi dari peserta didik masih belum maksimal. Hal tersebut dikarenakan sebagian besar peserta didik belum dibekali dengan tata cara menjahit di jenjang pendidikan formal sebelumnya.

Permasalahan yang dihadapi guru yaitu waktu yang terbatas untuk menjelaskan teori membuat guru tidak dapat memberikan berbagai macam materi dan proses menjahit secara maksimal. Keterbatasan waktu untuk mendemonstrasikan proses menjahit merupakan kendala yang berarti bagi guru, karena guru harus menjelaskan prosedur menjahit secara teori dan pada saat praktik guru juga harus menjelaskan prosedur menjahit. Hal ini berakibat pada kurang efektifnya proses pembelajaran karena peserta didik tergantung pada proses penjelasan guru. Pada saat pembelajaran, guru memberikan arahan tata cara menyelesaikan suatu pekerjaan praktik, hasil prototipe, dan dengan memberikan arahan pada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran praktik. Cara tersebut dinilai kurang efektif karena tidak semua peserta didik

dapat memahami proses menjahit hanya dengan melihat contoh hasil praktik. Peserta didik membutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan bagaimana proses menjahit.

Penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan video pembelajaran pembuatan saku *passepoille* mata pelajaran Teknologi Menjahit untuk peserta didik kelas X di SMK Karya Rini YHI KOWANI. Pembelajaran berlangsung di lab praktik menjahit, peserta didik harus mengetahui teknik menjahit melalui media prosedur kerja yang terinci, sehingga siswa fokus dalam mengerjakan tugas praktik secara mandiri dan proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan video pembelajaran pembuatan saku *passepoille* pada mata pelajaran teknologi menjahit untuk peserta didik kelas X dan untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran pembuatan saku *passepoille* dalam pembelajaran teknologi menjahit untuk peserta didik kelas X di SMK Karya Rini YHI KOWANI yang ditinjau dari ahli materi, ahli media dan siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau

R&D (*Research and Development*), pengembangan model 4D (*Four-D*) memiliki 4 tahapan utama, yaitu : Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebarluasan (*Diseminate*).

Waktu dan Tempat Penelitian

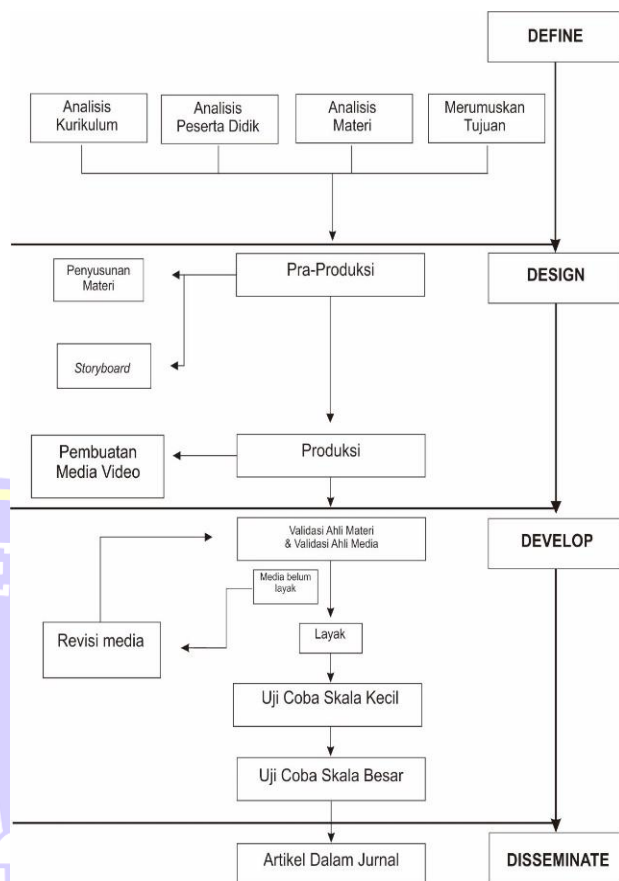
Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 5 Agustus 2019 sampai dengan 31 Oktober 2019. Penelitian dilaksanakan di SMK Karya Rini YHI KOWANI yang beralamatkan di Jalan Laksda Adisucipto No. 86 Demangan Baru, Caturtunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta.

Subjek Penelitian

Jumlah subjek uji coba skala kecil adalah 6 peserta didik dan subjek uji coba skala besar adalah 24 peserta didik kelas X jurusan Tata Busana di SMK Karya Rini YHI KOWANI.

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan mengacu pada model pengembangan 4D yang memiliki 4 tahapan yaitu: 1) *define* (pendefinisian), 2) *design* (perancangan), 3) *develop* (pengembangan), 4) *disseminate* (penyebarluasan). Dapat dilihat dalam alur sebagai berikut:



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Media

Data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dari kelayakan media melalui validasi ahli materi, ahli media dan respon dari penggunaan media oleh peserta didik. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket dengan penilaian para ahli dan penilaian oleh peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi: 1) observasi, 2) wawancara, dan 3) angket.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari skor dalam angket ahli materi, angket ahli media, dan angket respon pengguna (peserta didik). Analisis data yang dilakukan adalah mengambil rata-rata dari data kuantitatif. Hasil data ini dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif yaitu menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya dengan mencari mean, median, modus, rerata dan standar deviasi.

Tabel 1. Kategori Penilaian

Rentang Skor	Kategori
$Mi + 1,5 SDi < X \leq Mi + 3 Sdi$	Sangat Layak
$Mi < X \leq Mi + 1,5 Sdi$	Layak
$Mi - 1,5 SDi < X \leq Mi$	Tidak Layak
$Mi - 3 SDi < X \leq Mi - 1,5 Sdi$	Sangat Tidak Layak

Keterangan:

X = Perolehan skor

Mi = Rata-rata ideal

SDi = standar deviasi atau simpangan baku ideal

$Mi = \frac{1}{2} \times (\text{skor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal})$

$SDi = \frac{1}{6} \times (\text{skor tertinggi ideal} - \text{skor terendah ideal})$

$X = \frac{\text{total skor}}{\text{jumlah subjek coba}}$

Kategori kelayakan produk media video selanjutnya dikonversikan kedalam persen. Cara menghitung prosentase perolehan skor sebagai berikut:

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

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Produk Awal

Tahap *define* meliputi kegiatan analisis kurikulum, analisis peserta didik, analisis materi, dan merumuskan tujuan.

Tabel 2. Materi Pokok Dalam Video

Kompetensi Dasar	Materi Pokok
3.8 Menganalisis bagian-bagian busana dalam suatu produk	Pengertian saku <i>passepoille</i>
	Menganalisis saku <i>passepoille</i>
4.8 Membuat bagian-bagian busana dalam suatu produk	Alat dan bahan untuk membuat saku <i>passepoille</i>
	Keterangan ukuran bahan membuat saku <i>passepoille</i>
	Langkah kerja membuat saku <i>passepoille</i>

Tahap *design* merupakan tahap penyusunan kerangka media video pembelajaran yang terdiri dari 4 tahapan yaitu penyusunan garis besar isi video pembelajaran, mendesain isi pembelajaran video pembelajaran, pemilihan *layout* dan tampilan media, penambahan efek grafis, animasi dan sound, serta finishing media. Tahap *develop*, pada tahap ini dilakukan penilaian oleh para ahli dalam bidangnya

(*Expert appraisal*) dan uji coba produk pada sasaran yang sebenarnya (*Developmental testing*). Tahap *disseminate*, pada tahap penyebarluasan media video pembelajaran dalam penelitian dapat dilakukan karena telah diujikan dan dikatakan layak. Penyebarluasan hanya sampai di sekolah tempat penelitian saja dan dengan cara membuat artikel dalam jurnal yang dimuat pada *e-journal* UNY. Media video pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik mendapatkan respon baik seperti: peserta didik tertarik dalam menggunakan media video pembelajaran dan peserta didik mudah memahami materi yang disajikan.

Hasil Uji Coba Produk

Hasil uji coba produk ini menentukan hasil kelayakan dari produk pengembangan media video pembelajaran. Sebelum dilakukan uji coba produk media video pembelajaran melalui tahapan validasi oleh ahli materi, ahli media. Hasil uji coba skala kecil, dan uji produk skala besar sebagai berikut:

a. Ahli Materi

Analisis data ahli materi berisikan hasil penilaian yang terdiri dari 17 butir soal pernyataan dengan ahli materi berjumlah 2 orang.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Skor	Perolehan Skor	Kategori
1	Kesesuaian Materi	78	39,00	Sangat Layak
2	Kejelasan Materi	31	15,20	Sangat Layak
3	Manfaat Materi	12	12,00	Sangat Layak
Total Skor			133	Sangat Layak
Perolehan Skor Ahli Materi			66,50	Layak
Prosentase			97,80%	

Tabel diatas dapat disimpulkan bahwa analisis data ahli materi ini dinyatakan sangat layak karena perolehan skor seluruh aspek didapatkan 66,50 (97,80%).

b. Ahli Media

Analisis data ahli media berisikan hasil penilaian yang terdiri dari 18 butir soal pernyataan dengan ahli media berjumlah 2 orang.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Skor	Perolehan Skor	Kategori
1	Tampilan	72	36,00	Sangat Layak
2	Keterbacaan Teks	48	24,00	Sangat Layak
3	Manfaat Media	24	12,00	Sangat Layak
Total Skor			144	Sangat Layak
Perolehan Skor Ahli Media			72,00	Layak
Prosentase			100%	

Tabel diatas dapat disimpulkan bahwa analisis data ahli media ini dinyatakan sangat layak karena perolehan skor seluruh aspek didapkat 72,00 (100%)

Uji Coba Skala Kecil

Analisis data uji coba skala kecil yang terdiri dari 20 butir soal pernyataan dengan siswa berjumlah 6 orang.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Skala Kecil.

No.	Aspek	Skor	Perolehan Skor	Prosentase	Kategori
1	Materi	549	24,50	87,5%	SL
2	Tampilan Media	673	28,00	87,5%	SL
3	Kebermanfaatan	435	18,10	90,5%	SL
4	Total Skor	1697	70,70	88,4%	SL

Berdasarkan tabel diatas analisis data uji coba skala kecil ini dinyatakan sangat layak karena rerata seluruh aspek didapatkan 68 dengan prosentase skor 85%.

Uji Coba Skala Besar

Angket respon pengguna berisikan 20 butir soal pernyataan dengan siswa berjumlah 24 orang.

Tabel 4. Hasil Uji Produk Skala Besar.

No.	Aspek	Skor	Perolehan Skor	Prosentase	Kategori
1	Materi	138	23	82,1%	SL
2	Tampilan Media	168	28	84,3%	SL
3	Kebermanfaatan	103	17,2	86%	SL
4	Total	409	68	85%	SL

Berdasarkan tabel diatas analisis data uji produk skala besar ini dinyatakan sangat layak karena rerata seluruh aspek didapatkan 70,70 dengan prosentase 88,4%.

Kajian Produk Akhir

Pada penelitian ini produk yang dikembangkan adalah sebuah media video pembelajaran membuat saku *passepaille* untuk peserta didik keas X Tata Busana SMK Karya Rini YHI KOWANI. Pada media pembelajaran media video pembelajaran pembuatan saku *passepaille* berisi tentang materi tentang saku *passepaille* yang mencakup tentang kompetensi dasar, pengertian saku *passepaille*, alat dan bahan yang digunakan, ukuran yang diperlukan, contoh ukuran, langkah-langkah pembuatan saku *passepaille*, pemberian tanda-tanda ukuran dan juga tanda-tanda bagian yang perlu dijahit pada proses pembuatan saku *passepaille*. Dalam video ini peserta didik dapat melihat tahapan dan mendengar penjelasan melalui pembacaan narasi/ naskah dalam *dubbing* video serta peserta didik juga dapat membaca tahapan melalui keterangan teks yang terdapat pada setiap bagian proses pembuatan saku *passepaille* sehingga tidak ada keterbatasan pendengaran ataupun pengelihatannya. Media video pembelajaran pembuatan saku *passepaille*

untuk kelas X Tata Busana di SMK Karya Rini YHI KOWANI dalam penelitian ini dinyatakan “**Sangat Layak**” untuk diimplementasikan di dalam proses pembelajaran di sekolah.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang berjudul “pengembangan video pembelajaran pembuatan saku *passepaille* mata pelajaran teknologi menjahit pada peserta didik kelas X tata busana SMK Karya Rini YHI KOWANI” dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan video pembelajaran pembuatan saku *passepaille* di SMK Tata Busana merupakan jenis penelitian *R&D* mengacu pada model pengembangan *4D* oleh Thiagarajan (1974) dalam buku Endang Mulyatiningsih meliputi 4 tahap pengembangan yaitu : a) *Define* (pendefinisian) meliputi kegiatan analisis kurikulum, karakteristik peserta didik, materi, merumuskan tujuan, dengan mengkaji kurikulum 2013; b) *Design* meliputi kegiatan pra produksi dan produksi; c) *Develop* meliputi kegiatan validasi oleh *expert appraisal* yaitu proses validasi dari 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli media dan *development Testing* yaitu

proses uji coba terbatas dengan 6 orang peserta didik dan uji coba sebenarnya dengan 24 orang peserta didik; d) *Disseminate* dilakukan dengan sosialisasi produk video pembelajaran melalui pendistribusian dalam jumlah terbatas kepada guru dan peserta didik di SMK Karya Rini YHI KOWANI dalam bentuk *soft file*.

Sedangkan hasil penelitian video pembelajaran ini dengan cara membuat artikel dalam jurnal yang dimuat pada *e-journal* UNY

2. Kelayakan produk pengembangan video pembelajaran pembuatan saku *passepaille* oleh ahli materi, ahli media dan pengguna dengan rincian sebagai berikut:

- a. Kelayakan media ditinjau dari ahli materi terdiri dari 3 aspek yaitu aspek kesesuaian materi memperoleh skor rerata 39 (97,50%) dikategorikan “sangat layak”; aspek keterbacaan teks memperoleh skor rerata 15,50 (96,90%) dikategorikan “sangat layak”; aspek kebermanfaatan materi memperoleh skor rerata 12 (100%) dikategorikan “sangat layak”. Secara keseluruhan aspek materi memperoleh skor rerata 67 (98,50%) dikategorikan “sangat layak”. Kelayakan dikatakan sangat layak karena sudah memuat aspek-aspek indikator yang terdapat pada instrumen sesuai dengan materi.

- b. Kelayakan media ditinjau dari ahli media terdiri dari 3 aspek yaitu aspek tampilan memperoleh skor rerata 36 (100%) dikategorikan “sangat layak”; aspek keterbacaan teks memperoleh skor rerata 24 (100%) dikategorikan “sangat layak”; aspek kebermanfaatan media memperoleh skor rerata 12 (100%) dikategorikan “sangat layak”. Secara keseluruhan aspek media memperoleh skor rerata 72 (100%) dikategorikan “sangat layak”. Hasil kelayakan menunjukkan sangat layak karena sudah memenuhi indikator pada aspek-aspek yang terdapat pada instrumen sesuai dengan materi.
- c. Kelayakan media ditinjau dari uji coba skala kecil terdiri dari 3 aspek yaitu aspek materi pembelajaran skor rerata 23 (82,10%) dikategorikan “sangat layak”; aspek tampilan media memperoleh skor rerata 28 (84,30%) dikategorikan “sangat layak”; aspek kebermanfaatan memperoleh skor rerata 17,20 (86%) dikategorikan “sangat layak”. Secara keseluruhan uji produk skala kecil memperoleh skor rerata 68 (85%) dikategorikan “sangat layak”. Sedangkan untuk kelayakan media ditinjau dari uji skala besar terdiri dari 3 aspek yaitu aspek materi pembelajaran skor rerata 24,50 (87,50%) dikategorikan “sangat layak”; aspek tampilan media memperoleh skor rerata 28 (87,50%) dikategorikan “sangat layak”; aspek kebermanfaatan memperoleh skor rerata 18,10 (90,50%) dikategorikan “sangat layak”. Secara keseluruhan uji produk skala kecil memperoleh skor rerata 70,70 (88,40%) dikategorikan “sangat layak”. Hasil kelayakan menunjukkan sangat layak karena sudah memenuhi indikator pada aspek-aspek yang terdapat pada instrumen sesuai dengan materi.

Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan dari penelitian tentang pengembangan video pembelajaran pembuatan saku *passepoille* untuk peserta didik kelas X SMK Tata Busana, peneliti memberikan saran dalam pemanfaatan produk sebagai berikut:

1. Media video pembelajaran pembuatan saku *passepoille* sebaiknya digunakan sebagai bahan mengajar dalam proses pembelajaran.
2. Media video pembelajaran pembuatan saku *passepoille* sebaiknya dimanfaatkan oleh peserta didik sebagai salah satu sumber belajar.
3. Penyebaran media yang mudah seharusnya tidak menjadi kendala dalam menyebarluaskan kepada peserta didik maupun pihak sekolah.
4. Kegiatan belajar dengan media video pembelajaran pembuatan saku

passepaille diperlukan persiapan yang matang agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar.

5. Penyebaran media video pembelajaran pembuatan saku *passepaille* dapat dilakukan dengan aplikasi *whatsapp*, *bluetooth*, *share-it*, *flashdisk*, *compact-disk*, dan lain-lain.
6. Media video pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran pembuatan saku *passepaille* secara mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

Depdiknas. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional

Saroso, S. (2005). "Upaya Pengembangan Pendidikan Melalui Pembelajaran Berbasis Multimedia". diakses pada tanggal 15 Maret 2019 pukul 20:15 WIB pada laman <http://etraining.tkplb.org/file.php/1/moddata/data/3/9/10/5650.pdf>

Mulyatiningsih, E. (2013). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press

Sugiyono. (2014). *Metode penelitian pendidikan. Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta