

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PEMBUATAN DESAIN BUSANA PESTA WANITA SECARA DIGITAL

VIDEO DEVELOPMENT LEARNING ABOUT MAKING WOMEN'S PARTY FASHION DESIGN DIGITALLY

Oleh : Endah Setiawati

Instansi: Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Email : setiae572@gmail.com

Dosen : Dra. Sri Widarwati, M.Pd.

Dosen Pembimbing Program Studi Pendidikan Teknik Busana

Abstrak

Penelitian ini bertujuan: mengembangkan video pembelajaran pembuatan desain busana pesta wanita secara digital, mengetahui kelayakan video pembelajaran pembuatan desain busana pesta wanita secara digital. Penelitian ini merupakan penelitian Rn D model Alessi & Trollip. Subyek penelitian ini yaitu kelas XI Tata Busana SMKN 6 Purworejo. Pengumpulan data menggunakan angket. Validitas menggunakan *content validity* dengan *judgement expert*, hasil instrumen dinyatakan valid. Reabilitas *alpha cronbach* 0,932 dinyatakan reliabel. Analisis data dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Pengembangan dilakukan melalui a) Tahap *Planning* mengkaji dan mengumpulkan materi untuk penelitian b) Tahap *Design* menentukan materi pembelajaran, membuat *flow chart* dan *storyboard*. c) Tahap *Development storyboard* direalisasikan menjadi video pembelajaran yang diunggah di platform Youtube. Hasil kelayakan oleh ahli materi 11,33 kategori layak, ahli media 12 kategori layak, uji perorangan 85,8 kategori sangat layak, serta uji coba lapangan 81,12 kategori layak. Berdasarkan hasil tersebut, video pembelajaran pembuatan desain busana pesta wanita secara digital layak digunakan sebagai media belajar bagi siswa kelas XI.

Kata kunci: video pembelajaran, mendesain busana pesta wanita, digital macromedia flash 8.

Abstract

This research aimed to; developing video learning related on creating woman's party fashion design on digital platform, measure credibility of video learning about creating woman's party fashion design digitally. This development is a Rn D using Alles and Trollip's. The subjek of this research is class XI Fashion Design SMKN 6 Purworejo. The validity itself is using content validity by expert judgements opinion with the results of the instrument that declared valid. The reability using Cronbach's Alpha 0,932 declared reliable. The data analysis used is descriptive quantitative analysis techniques. Developing was carried out through the following stages: a) Planning stage to review and collect the materials used for research. b) The design stage determines the learning material, such as making flowchart and storyboard. c) Development stage is realized storyboard into learning video trough the Youtube platform. The result of the feasibility test of material experts is 11,33 which classified as appropriate, by media expert is 12 classified as appropriate, individual test 85.8 with very feasible category, and field trial 81.12 with feasible category. Based on the results, it shows that the instructional video for making women's party dress designs digitally is feasible to be used as a learning medium for class XI.

Keywords : learning video, digital women's party fashion design, digitally macromedia flash

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan salah satu jenis lembaga pendidikan formal yang dibangun untuk menciptakan lulusan agar siap kerja sesuai keahliannya. Hal ini termuat dalam

Permendikbud No. 34 Tahun 2018 Bab 1 Pendahuluan, bahwa "SMK/MAK merupakan bagian dari sistem pendidikan nasional yang memiliki tujuan pendidikan kejuruan yaitu

menghasilkan tenaga kerja terampil yang memiliki kemampuan sesuai dengan tuntutan kebutuhan dunia usaha/industri, serta mampu mengembangkan potensi dirinya dalam mengadopsi dan beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni". Literasi sebagai salah satu dari 9 area kompetensi lulusan SMK/MAK yang harus dimiliki siswa menuntut siswa harus memiliki kemampuan menggunakan teknologi dalam melaksanakan tugas sesuai keahliannya. Untuk mencapai tujuan tersebut, peserta didik berinteraksi dengan lingkungan belajar membentuk pengalaman belajar mereka sendiri dengan diatur guru melalui proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi ICT.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada saat PLP, SMK Negeri 6 Purworejo melaksanakan pembaharuan kurikulum 2013 sesuai amanat Permendikbud No. 34 Tahun 2018 yang tertuang dalam Perdirjen No.464 Tahun 2018.

Desain Busana merupakan salah satu mata pelajaran di SMK Negeri 6 Purworejo, program keahlian Tata Busana. Sesuai struktur kurikulum 2013, pembelajaran Desain Busana bertujuan agar siswa dapat mengetahui dan menguasai tentang pembuatan desain macam-macam busana baik secara manual maupun digital. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada saat PLP, SMK Negeri 6 Purworejo resmi menerapkan materi pembuatan desain busana secara digital pada tahun ajaran 2019/2020.

Guru dituntut berinovasi menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang

berlaku yaitu kurikulum 2013 revisi 2018 dan menyesuaikan dengan kondisi dan karakteristik peserta didik kelas XI Tata Busana SMK Negeri 6 Purworejo. Literasi sebagai salah satu dari 9 area kompetensi lulusan SMK/MAK yang harus dimiliki siswa menuntut siswa harus memiliki kemampuan menggunakan teknologi dalam melaksanakan tugas sesuai keahliannya. Untuk itu, siswa dapat membentuk pengalaman belajar mereka sendiri dengan diatur guru dengan memanfaatkan teknologi ICT. Salah satunya adalah penggunaan video pembelajaran sebagai salah satu media pembelajaran Desain Busana disamping penggunaan *handout* dan *jobsheet*.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti, ditemukan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran. *Pertama*, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti langkah demi langkah proses pembuatan desain busana secara digital yang didemonstrasikan guru di depan kelas karena pengalaman dan pengetahuan tentang pengoperasian perangkat komputer atau laptop masih minim. Sehingga guru harus mengulang kegiatan sebelumnya berulang kali. *Kedua*, pembuatan desain busana secara digital di SMK Negeri 6 Purworejo menggunakan *software* Corel Draw. Hal ini tidak sejalan arahan dari Bimtek Tefa yang mengarahkan untuk menggunakan Macromedia Flash (dahulu bernama Macromedia Flash). Dibandingkan Corel Draw, keunggulan yang dimiliki oleh Macromedia Flash adalah mampu diberikan sedikit kode pemrograman sehingga lebih sederhana dalam penggunaan tool seperti pembuatan dan pengeditan garis,

pewarnaan, dan mengekspor gambar. *Ketiga*, siswa kelas XI memiliki kecenderungan mudah jenuh selama pembelajaran karena kurangnya pengawasan dari guru sebab konsentrasi guru terpecah pada pemberian demonstrasi di depan kelas dan mengatasi kendala teknis perangkat laptop siswa yang *error*. Kejenuhan siswa dapat dilihat dari beberapa siswa memilih bermain *smartphone* dan siswa berbincang-bincang saat guru menjelaskan.

Melihat permasalahan tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar siswa secara intens termasuk didalamnya memuat demonstrasi langsung yang dapat dilihat secara berulang-ulang. Harapannya, guru akan lebih fokus terhadap siswa yang kesulitan dalam mempraktikkan tugas yang diberikan atau mengalami kendala teknis seperti laptop *error* serta mampu melakukan pengawasan di kelas secara menyeluruh. Media pembelajaran yang dimaksud adalah video pembelajaran. *Keempat*, sudah ada inisiatif guru dalam mengembangkan video pembelajaran namun hasil video yang sudah dikembangkan kurang mendorong pembelajaran diluar kelas secara mandiri. Hal ini karena tidak adanya audio narasi yang menjelaskan bagaimana proses pembuatan desain digital secara mendetail serta tidak adanya tambahan animasi yang menarik sehingga siswa merasa jenuh dan kurang bersemangat.

Video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang mampu menampilkan tahap demi tahap suatu proses pembuatan desain busana secara detail dan

mendalam serta dapat diulang ulang dalam penggunaannya. Hal ini mengacu pada pernyataan Edgar Dale yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2017: 13), pengalaman belajar siswa yang diperoleh sebanyak 75% (indera mata), 13% (indera dengar), ditambah 12% dari indera lainnya. Harapannya siswa akan lebih mudah memahami materi dengan tingkat presentasi 88% karena video dapat ditangkap oleh indera mata dan indera dengar. Serta menciptakan variasi belajar sehingga siswa tidak mudah bosan. Untuk itu, Penulis berinisiatif mengembangkan video pembelajaran berisi materi pembuatan desain busana pesta secara digital dan menguji kelayakannya sehingga bisa diterapkan pada pembelajaran desain busana dengan pertimbangan masalah selama observasi PLP.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, penulis akan mengembangkan video pembelajaran pembuatan desain busana pesta secara digital yang layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran. *Software* yang dipilih untuk mendesain busana pesta secara digital adalah Macromedia Flash 8. Fungsinya diharapkan mempermudah siswa dalam membuat desain busana pesta wanita secara digital dengan cepat dan benar.

Tujuan penelitian ini antara lain untuk mengembangkan video pembelajaran materi pembuatan desain busana pesta wanita secara digital pada mata pelajaran Desain Busana dan diuji tingkat kelayakannya oleh ahli materi, ahli media, dan calon user.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan *research and development* (R&D), yaitu kajian sistematis tentang bagaimana merancang, mengembangkan atau memproduksi rancangan tersebut serta mengevaluasi kinerja produk tersebut (Sugiyono, 2019: 395).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 6 Purworejo pada bulan September 2020.

Subyek Penelitian

Subjek penelitian menurut Suhartini Arikunto (2013:108) adalah orang, atau benda, atau hal yang melekat pada variabel penelitian. Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian (Suhartini Arikunto, 2013:173).

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI TB 1 dan XI TB 2 Jurusan Tata Busana Butik SMK N 6 Purworejo tahun ajaran 2020/2021. Jumlah keseluruhan siswa kelas XI adalah 68 siswa. Sampel dapat diartikan sebagai wakil populasi yang diteliti guna menggeneralisasikan hasil penelitian (Suhartini Arikunto, 2013:173).

Pada penelitian ini jenis sampel yang digunakan adalah, yaitu teknik Simple random sampling. Pengambilan sampel secara acak sederhana dapat dilakukan apabila daftar nama populasi sudah ada yaitu siswa kelas XI TB 1 dan 2.

1. Uji coba perorangan/ One to One

Uji coba perorangan digunakan untuk mengidentifikasi kekurangan-kekurangan sebelum dilakukan uji coba dalam skala besar). Jumlah dua orang adalah jumlah minimal dalam evaluasi satu lawan satu (Arief S. Sadirman,2014:184). Sebanyak 10 siswa kelas XI TB SMKN 6 Purworejo dipilih secara random sebagai responden uji skala perorangan.

2. Uji coba skala besar

Uji coba skala besar dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman yang sudah dibuat. Uji coba skala besar dilakukan pada siswa kelas XI TB 1 dan 2 SMK Negeri 6 Purworejo yang dipilih secara random.

Rumus yang digunakan untuk menghitung besarnya sampel yang diperlukan dalam penelitian ini adalah menggunakan rumus Yamane yang dikutip oleh Darmawati (2015 : 18) yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Diketahui jumlah populasi 68 siswa dan sampling error 5%, maka jumlah sampel yang dibutuhkan adalah 58 siswa dengan responden dipilih secara random.

Prosedur

Pengembangan video pembelajaran ini menggunakan model Alessi & Trollip dengan tiga tahapan yaitu *Planning*, *Design*, dan *Development* (Nunuk dkk,2018:152). Berikut ini adalah penjelasan lebih rinci mengenai prosedur pengembangan Alessi & Trollip yang dilakukan:

1. *Planning*

Tahap ini akan diperoleh data berupa KI KD dan silabus Desain Busana yang akan digunakan sebagai pedoman pengembangan media, dan bahan pengkajian terhadap materi yang akan digunakan untuk dikembangkan menjadi video pembelajaran yaitu KD 3.11 dan 4.11. Sumber-sumber materi terkait pembuatan desain busana pesta wanita secara digital meliputi pengetahuan busana pesta wanita, pengenalan *tool-tools* dasar dan fungsinya Macromedia Flash 8, pengaplikasiannya *tools* Macromedia Flash 8, dan langkah pembuatan busana pesta wanita secara digital.

2. *Design*

Sumber materi yang telah dikumpulkan didesain menjadi *flow chart* kemudian divisualisasikan dalam bentuk *storyboard* yang nantinya akan menjadi pedoman untuk tahap *Development*. Tahap ini juga dipersiapkan *software* pendukung seperti Macromedia Flash 8, FastStone, dan Wondershare Filmora.

3. *Development*

Storyboard kemudian dikembangkan menjadi video pembelajaran dengan tahapan perekaman video pembuatan desain busana pesta wanita secara digital menggunakan *software* pendukung FastStone, perekaman audio narator menggunakan suara sintesis ucapan dengan bantuan komputer melalui *websites* www.notevibes.com, dan *editing* menggunakan *software* Wondershare Filmora 9. Hasil jadi video pembelajaran diunggah ke platform YouTube. Video pembelajaran kemudian diuji tingkat kelayakannya menggunakan uji alpha oleh ahli

materi dan ahli media , serta uji beta oleh calon user (siswa).

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan angket yang ditujukan kepada ahli media, ahli materi, dan peserta didik kelas XI Tata Busana SMK Negeri 6 Purworejo.

Instrumen untuk ahli materii dan ahli media menggunakan skala Gutmann dengan alternatif jawaban ya (1) dan tidak (0), sedangkan untuk penilaian kelayakan calon user (siswa) menggunakan skala likert dengan alternatif jawaban sangat setuju (4), setuju (3), kurang setuju (2), dan tidak setuju (1).

Landis dan Koch pada tahun 1977 dalam Hendryadi (2017:175) memberikan pedoman penilaian pada Kappa statistic. Pedoman inilah yang mejadi acuan dalam perhitungan validitas intrumen

Hasil perhitungan validitas intrumen sesuai tabel Intepretasi Kappa menunjukkan I-CVI $> 0,61$, sehingga setiap butir instrumen valid digunakan untuk pengumpulan data penelitian.

Hasil perhitungan reabilitas sesuai tabel Intepretasi Alpha Cronbach menunjukkan $r(0,932) > 0,7$, sehingga masuk dalam kategori Reliabilitas Sempurna. Jadi, instrumen dinyatakan reliabel

Teknik Analisis Data

Analisis data yang dipakai yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif

menggunakan statistik deskriptif. Data kuantitatif diperoleh dari skor rerata (*mean*) penilaian kelayakan oleh ahli materi, ahli media dan calon *user* (siswa), kemudian dianalisis secara deskriptif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berikut sajian hasil rekapitulasi penilaian kelayakan video pembelajaran berdasarkan hasil penilaian, ahli materi, ahli media dan calon user:

Hasil kelayakan video pembelajaran oleh ahli materi dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Kelayakan oleh Ahli Materi

No	Aspek kelayakan	Jumlah Skor		
		Ahli Materi 1	Ahli Materi 2	Ahli Materi 3
1.	Isi dan tujuan	8	6	8
2.	Instruksional atau pembelajaran	4	4	4
Jumlah skor		12	10	12
Kategori kualitas isi materi		$6 \leq S \leq 12$ (Layak)	$6 \leq S \leq 12$ (Layak)	$6 \leq S \leq 12$ (Layak)
Mean skor (S)		11,33		
Skor yang diharapkan		12		
Presentase		94,41 %		
Kategori kualitas isi materi keseluruhan		$6 \leq S \leq 12$ (Layak)		

Skor akhir kelayakan oleh ahli materi adalah 11,33 sehingga masuk dalam kategori “layak” digunakan sebagai video pembelajaran.

Hasil penilaian kelayakan video pembelajaran oleh ahli media dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Kelayakan oleh Ahli Media

No	Aspek kelayakan	Jumlah Skor		
		Ahli Media 1	Ahli Media 2	Ahli Media 3
1.	Kualitas Tampilan	9	6	9
2.	Mudah digunakan	2	2	2
3.	Kualitas pengelolaan program	1	1	1
4.	Kualitas pendokumentasian	1	1	1
Jumlah skor		13	10	13
Kategori kualitas media		$7,5 \leq S \leq 13$ (Layak)	$7,5 \leq S \leq 13$ (Layak)	$7,5 \leq S \leq 13$ (Layak)
Mean skor (S)		12		
Skor yang diharapkan		13		
Presentase		92,3 %		
Kategori kualitas media keseluruhan		$7,5 \leq S \leq 13$ (Layak)		

Skor akhir kelayakan oleh ahli media adalah 12, sehingga masuk dalam kategori “layak” digunakan sebagai video pembelajaran.

Uji kelayakan coba perorangan dilakukan oleh 10 orang siswa kelas XI di SMK Negeri 6 Purworejo. Hasil uji kelayakan oleh calon *user* sebanyak 10 siswa ditampilkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Kelayakan Uji Perorangan

No	Aspek kelayakan	Jumlah skor
1.	Isi dan Tujuan	318
2.	Instruksional atau pembelajaran	98
3.	Kualitas teknis	442
Total skor		858
Skor yang diharapkan		1000
Mean skor (S)		85,8
Presentase skor		85,8 %
Kategori kualitas media : $81,25 \leq S \leq 100$ (Sangat Layak)		

Uji kelayakan coba perorangan memperoleh rata-rata skor yaitu 85,8, sehingga masuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai video pembelajaran.

Uji lapangan dilakukan oleh 58 orang siswa kelas XI di SMK Negeri 6 Purworejo. Hasil uji kelayakan oleh calon *user* sebanyak 58 siswa ditampilkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Kelayakan Uji Lapangan

No	Aspek kelayakan	Jumlah skor
1.	Isi dan Tujuan	1737
2.	Instruksional atau pembelajaran	566
3.	Kualitas teknis	2402
Total skor		4705
Skor yang diharapkan		5800
Mean skor (S)		81,12
Presentase skor		81,12 %
Kategori kualitas media : $62,25 \leq S \leq 81,24$ (Layak)		

Uji kelayakan uji lapangan memperoleh rata-rata skor yaitu 81,12, sehingga masuk dalam kategori “layak” digunakan sebagai video pembelajaran.

Pembahasan

1. Pengembangan Video Pembelajaran

a. *Planning*

Tahap ini peneliti mencari sumber materi yang berkaitan dengan pembuatan desain busana pesta wanita secara digital yang telah diselaraskan dengan ruang lingkup Desain Busana di SMK dan Kompetensi Dasar yang dikembangkan peneliti. Proses pengumpulan sumber-sumber referensi terkait materi pembuatan desain busana pesta wanita secara digital tidak hanya terbatas dalam bentuk buku fisik namun peneliti mencari video-video terkait model-model pesta wanita. Sumber-sumber referensi terkait klasifikasi busana pesta wanita peneliti mengumpulkan video parade busana pesta wanita yang banyak disediakan di platform Youtube sehingga video yang akan dikembangkan tidak terlalu tekstual dan menambah kemenarikan video pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan Azhar Arsyad (2017:50) pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran mampu menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang disesuaikan dimana dengan kemampuan inilah video memiliki daya tarik tersendiri. Hal ini sesuai dengan kelebihan video pembelajaran yaitu mampu menarik perhatian siswa dan mampu merekam demonstrasi yang sulit sehingga siswa lebih fokus (Arif S Sadiman, 2014 : 74 – 75). Kendala dalam proses pencarian sumber-sumber materi khususnya video seperti parade busana dan video animasi bergerak memerlukan koneksi internet yang tidak murah. Kekurangan ini telah disebutkan Nunuk (2018: 53) yaitu waktu produksi lama,

memerlukan keterampilan dan ketelitian dalam proses produksi, biaya mahal, terbentur keterbatasan alat membuatnya. Namun kekurangan ini dapat sedikit tersolusikan oleh adanya layanan *wifi* dari kampus.

Bagian akhir dalam video pembelajaran pembuatan desain busana pesta wanita secara digital yaitu soal latihan yang akan membantu siswa memahami hasil belajarnya. Ini sesuai dengan karakteristik video pembelajaran yang diungkapkan Azhar Arsyad (2017: 50-51) yaitu video mampu mendatangkan pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.

b. Design

Tahap ini diawali dengan menentukan sub-sub materi mana yang akan digunakan peneliti. Dalam video pembelajaran ini, sub-sub materi pengertian, jenis, model, klasifikasi kain busana pesta wanita, serta langkah pembuatan desain busana pesta wanita secara digital dapat dipilih sesuai urutan yang dikehendaki siswa dan kemampuan diputar secara berulang sehingga mampu menarik minat siswa untuk belajar. Hal ini sesuai dengan kelebihan video pembelajaran menurut Azhar Arsyad (2017:50-51) yaitu menggambarkan proses secara tepat secara berulang ulang.

Sub-sub materi materi yang telah dipilih kemudian di buat bagan alur proses (flow chart). Flow chart kemudian divisualisasikan kedalam storyboard. Storyboard yang telah disusun sangat membantu peneliti dalam memberikan pedoman peneliti dalam memproduksi audio dan video dan proses editing. Tahap ini peneliti tidak mengalami kendala yang berarti.

c. Development

Tahap ini peneliti memproduksi audio dan video dan mengeditnya menjadi bentuk kesatuan. Audio terbagi menjadi dua yaitu suara rekaman narrator dan suara backsound untuk mengiringi video pembelajaran agar tidak terkesan monoton. Rekaman audio narator diproduksi tidak menggunakan suara manusia namun suara sintesis ucapan (*text to speech*) dengan bantuan komputer dan jaringan internet melalui website www.notevibes.com. Suara yang dihasilkan didasarkan dialog yang sudah tercantum pada *storyboard*. Hasil suara disimpan dalam tipe file .mp3. Keunggulan memilih suara sintesis ucapan (*text to speech*) sebagai pengisi suara narrator adalah peneliti tidak perlu menyediakan peralatan khusus *dubbing*. Walaupun memerlukan jaringan internet jika dibanding dengan biaya *dubbing* manual jauh lebih murah.

Rekaman audio sebagai backsound video, peneliti memilih musik tanpa ada hak cipta mengingat video pembelajaran nantinya akan diunggah di platform Youtube sehingga mengurangi resiko diblokir pihak Youtube.

Tahap selanjutnya proses pengeditan dengan menggunakan Software Wondershare Filmora 9. Pada tahap ini peneliti tidak menggunakan jasa editor karena sudah memiliki kemampuan *editing* menggunakan Software Wondershare Filmora 9 sehingga peneliti dapat menghemat biaya produksi. Untuk menambahkan kemenarikan video, peneliti menambahkan efek animasi dalam pembukaan dan penutup video pembelajaran.

Video pembelajaran yang sudah direvisi sesuai masukan ahli materi dan ahli media kemudian diunggah melalui platform Youtube dengan link sebagai berikut: <https://youtu.be/MpnHZHKydmw>. Harapannya siswa mampu belajar sendiri menggunakan *smartphone* yang siswa miliki. Kekurangannya untuk memutar video pembelajaran ini memerlukan koneksi internet. Solusinya adalah siswa mendownload video pembelajaran ini satu kali sehingga kedepannya dapat diputar secara berulang ulang tanpa memerlukan koneksi internet lagi.

2. Kelayakan Video Pembelajaran

Ahli materi memberikan penilaian dan masukan atas kekurangan video pembelajaran yang telah dikembangkan. Kekurangan yang dimaksud yaitu: 1) Ketidaksinkronan antara materi yang disampaikan narator dengan video/gambar yang ditampilkan pada *scene* klasifikasi busana. Dimana video yang ditampilkan bukan contoh dari busana pesta pagi. Solusinya peneliti mengganti video peragaan busana yang memuat contoh busana pesta pagi. 2) Penyebutan istilah fashion oleh narator ada beberapa yang tidak tepat. Solusinya peneliti mengubah pengucapan *decolite, duchess, tulle* sesuai ejaan yang benar. 3) Kurangnya latihan soal diakhir video. Solusinya peneliti menambahkan 4 latihan soal beserta jawabannya setelah materi selesai dijelaskan. Setelah video pembelajaran direvisi, ahli materi memberikan hasil penilaian kelayakan dengan mean skor sebesar 11,33 masuk kategori layak.

Ahli media memberikan penilaian dan masukan atas kekurangan video pembelajaran yang telah dikembangkan. Kekurangan yang dimaksud adalah 1) image diluar frame tidak perlu pada scene 18 (pengaplikasian tool Macromedia Flash 8). Solusinya adalah menghapus image diluar frame yang tidak perlu. 2) Penyebutan istilah fashion oleh narator ada beberapa yang tidak tepat. Solusinya peneliti mengubah pengucapan *decolite, duchess, tulle* sesuai ejaan yang benar. 3) Ketidaksinkronan antara materi yang disampaikan narator dengan video/gambar yang ditampilkan pada *scene* klasifikasi busana. Dimana video yang ditampilkan bukan contoh dari busana pesta pagi. Solusinya peneliti mengganti video peragaan busana yang memuat contoh busana pesta pagi.

Setelah video pembelajaran direvisi, ahli media memberikan hasil penilaian kelayakan dengan mean skor sebesar 12 masuk kategori layak.

Respon siswa terhadap video pembelajaran pada hasil uji coba perorangan diperoleh skor 85,8 kategori sangat layak dan uji lapangan diperoleh skor 81,12 kategori layak. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran pembuatan desain busana pesta wanita secara digital yang di kembangkan “Layak” untuk digunakan pada mata pelajaran Desain Busana. Siswa memberikan penilaian dan saran terhadap video pembelajaran yang telah dikembangkan. Saran atau masukan siswa secara garis besar yaitu 1) memperjelas suara narator terlalu cepat sehingga lebih mudah dipahami siswa. 2) Dalam pejabaran materi sebaiknya diuraikan dengan

kata-kata juga agar lebih mudah dipahami. 3) Membuat video pembelajaran lagi dengan materi pembuatan desain busana pesta wanita secara digital menggunakan aplikasi untuk smartphone karena tidak semua siswa punya laptop. Dari ketiga saran tersebut penulis memberikan solusi yaitu 1) Untuk memperjelas suara narrator yang terlalu cepat penulis menyarankan siswa untuk mengubah pengaturan mode kecepatan di Youtube dari kecepatan normal menjadi 0,75x pada bagian yang dirasa terlalu cepat. 2) menambah uraian kata untuk memperjelas penjabaran materi yang disampaikan narrator dengan menambahkan teks *subtitle* di Youtube. Saran no 3) untuk memproduksi video pembelajaran lagi dengan materi pembuatan desain busana pesta wanita secara digital menggunakan aplikasi smartphone akan menjadi opsi penelitian dan pengembangan peneliti di masa yang akan datang.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Simpulan dari penelitian ini yaitu:

1. Pengembangan media video pembelajaran pembuatan desain busana pesta wanita secara digital untuk kelas XI Tata Busana SMK Negeri 6 Purworejo dikembangkan melalui 3 tahap yaitu : a) *planning* dengan menganalisis permasalahan dan kebutuhan siswa kelas XI SMK Negeri 6 Purworejo, serta pengumpulam sumber berkaitan dengan materi pembuatan desain busana pesta wanita secara digital yang didapat dari buku teks, buku referensi, materi-materi sumber asli,

film maupun pengetahuan dari orang b) *design*, yaitu mennetukan materi, pembuatan flowchart dan storyboard. c) *development* yaitu memproduksi audio dan video berdasarkan storyboard yang sudah rancang. Pada tahap ini perangkat pendukung untuk video juga dipersiapkan. Setelah video pembelajaran selesai tersusun, maka video divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk selanjutnya diuji cobakan kepada siswa secara perorangan dan kelompok besar sehingga dihasilkan video pembelajaran pembuatan desain busana pesta wanita secara digital untuk kelas XI Tata Busana SMK Negeri 6 Purworejo.

2. **Penilaian** video pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi pada aspek isi dan tujuan memperoleh nilai rata-rata 7,33 dan aspek pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 4. Penilaian video pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi pada aspek isi dan tujuan memperoleh nilai rata-rata dan aspek pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 11,33. Penilaian video pembelajaran berdasarkan penilaian ahli media pada aspek kualitas tampilan memperoleh nilai rata-rata 8, aspek mudah digunakan memperoleh nilai rata-rata 2, aspek kualitas pengeloan programnya memperoleh nilai rata-rata 1 dan aspek kualitas pendokumentasiannya memperoleh nilai rata-rata 1. Penilaian video pembelajaran berdasarkan penilaian ahli media pada aspek kualitas teknis (kualitas tampilan, mudah digunakan, kualitas pengeloan programnya, dan kualitas

pendokumentasiannya) memperoleh nilai rata-rata 12.

3. Kelayakan video pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berdasarkan penilaian kelayakan oleh ahli media yang mendapatkan skor 12 (layak), ahli materi yang mendapatkan skor 11,33 (layak), uji coba pengguna mendapatkan mean skor 85,8 (sangat layak) pada uji coba perseorangan, dan 81,12 (layak) pada uji lapangan. Berdasarkan hasil kelayakan tersebut maka video pembelajaran materi pembuatan desain busana pesta wanita secara digital layak digunakan sebagai media mata pelajaran desain busana.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, maka saran yang mampu diberikan penulis pada penelitian ini yaitu :

1. Pada tahap *development*, gunakan *software* pendukung yang dapat cepat dikuasai dengan baik oleh peneliti serta perbanyak referensi video tutorial dalam penggunaan *software* pendukung tersebut dari berbagai *platform*, salah satunya Youtube sehingga dalam prosesnya tidak memakan waktu yang lama dan hasil yang ditampilkan akan lebih variatif.
2. Guna menghemat biaya produksi, audio rekaman narator dapat diganti dengan audio sintesis buatan yang dapat diakses bebas di internet.

Implikasi

Berdasarkan kegiatan penelitian

pengembangan ini, implikasi dari penelitian ini adalah:

1. Video pembelajaran hasil pengembangan dapat digunakan dalam pembelajaran Desain Busana kelas XI karena memuat materi dalam kurikulum 2013 yaitu pembuatan desain busana pesta wanita secara digital.
2. Video pembelajaran hasil pengembangan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembuatan desain busana pesta wanita secara digital menggunakan Macromedia Flash 8. Video pembelajaran ini juga dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan komentar siswa dalam angket yang diberikan kepada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rinneka Cipta.
- Darmawati. (2015). Pengaruh Supervisi Kepala Sekolah Terhadap Kinerja Guru Di SMP Negeri 1 Parung Kecamatan Parung Kabupaten Bogor. *Jurnal Governansi* Vol 1 No.1. Bogor: Universitas Djuanda.
- Arsyad, Arsyad. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Hendryadi. (2017). *Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuisisioner*. *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis* Vol 2 No.2. Jakarta: Universitas Islam Attahiriyah.
- Landis, J. R & Koch, G. G. (1977). *The measurement of observer agreement for categorical data*. *Biometrics*, 33 (1), 159-174.

_____Permendikbud No. 34 Tahun 2018
Tentang Sistem Pendidikan Nasional

_____Perdirjen No. 464 Tahun 2018
Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Muatan Nasional

Sadirman, A. S. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&N*. Bandung: Alfabeta.

Nunuk, dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.