

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MATERI PEMBUATAN POLA BUSANA SECARA DIGITAL PADA MATA PELAJARAN PEMBUATAN BUSANA INDUSTRI KELAS XI DI SMKN 3 KEDIRI

Affatul Khoirunnisa

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
afifatul.18066@mhs.unesa.ac.id

Utari Dewi

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Utaridewi@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini termasuk dalam kategori jenis pengembangan yang memiliki tujuan untuk mengetahui kelayakan dari media Video Pembelajaran Pembuatan Pola Busana Secara Digital Kelas XI Jurusan Tata Busana di SMKN 3 Kediri. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE memiliki sebuah tahapan yang sederhana, mudah digunakan dan tentunya terstruktur yang artinya setiap tahapannya dilakukan secara urut, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi. Pengumpulan data yang diperoleh melalui hasil wawancara untuk mengetahui hambatan dan pengisian angket kuisioner untuk mengetahui kelayakan media. Analisis data angket yang digunakan adalah pengukuran dengan skala likert yang hasilnya menunjukkan presentase dari para ahli. Uji kelayakan RPP oleh ahli desain pembelajaran memperoleh hasil 78,33%, uji kelayakan media video oleh ahli media memperoleh hasil 80,9%, uji kelayakan bahan penyerta oleh ahli media memperoleh hasil 85%, uji coba pengguna oleh peserta didik Kelas XI Jurusan Tata Busana SMKN 3 Kediri memperoleh hasil 87,5%, uji kelayakan materi oleh ahli materi memperoleh hasil 100%. Dari perolehan hasil uji kelayakan tersebut dapat disimpulkan bahwa Media Video Pembelajaran Materi Pembuatan Pola Busana Secara Digital Kelas XI Jurusan Tata Busana di SMKN 3 Kediri layak dan dapat digunakan pada proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, media video pembelajaran, pembuatan pola busana.

Abstract

This research is included in the category of development type which has the aim of knowing the feasibility of the Learning Video media for Making Digital Clothing Patterns for Class XI Fashion Design Department at SMKN 3 Kediri. This study uses the ADDIE development model. The ADDIE model has a simple, easy-to-use and structured step, which means that each step is carried out sequentially, namely Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. Collecting data obtained through interviews to determine the obstacles and filling out a questionnaire to determine the feasibility of the media. Analysis of the questionnaire data used is a measurement with a Likert scale whose results show the percentage of experts. RPP feasibility test by learning design experts got results 78.33% , media feasibility test by media experts got results 80,9%, the feasibility test of accompanying materials by media experts obtained results 85%, user trials by Class XI students in the Department of Fashion at SMKN 3 Kediri get results 87,5%, Material feasibility test by material experts got results 100%. From the results of the feasibility test, it can be concluded that the Learning Video Media for Digital Clothing Pattern Making Material for Class XI Fashion Design Department at SMKN 3 Kediri is feasible and can be used in the learning process.

Keywords: Development, instructional video media, fashion pattern making.

PENDAHULUAN

Semua aspek kehidupan dalam bidang ekonomi, politik, seni budaya hingga pendidikan telah dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 2 Tahun 1989 pendidikan merupakan usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan pengajaran, dan latihan bagi peranannya dimasa datang. Saat ini pendidikan merupakan salah satu sektor yang paling penting dalam pembanguann nasional . Kemajuan sektor pendidikan dari suatu bangsa akan menentukan kemajuan pada sektor lainnya. (Widodo, 2015:296). Pendidikan tidak hanya

dipandang sebagai usaha penyampaian materi pembelajaran dan keterampilan saja, namun beberapa penting dalam peningkatan kualitas peserta didik untuk menghadapi masa yang akan datang. Ngafifi (2014:34-35) menyatakan bahwa negara dapat dikatakan maju jika memiliki tingkat penguasaan teknologi yang tinggi (*high technology*), sedangkan negara yang tidak mampu beradaptasi dengan teknologi sering disebut negara gagal (*failed country*). Oleh karena itu segala sesuatu tentang kehidupan saat ini sangat bergantung pada teknologi, salah satunya adalah bidang pendidikan. Inovasi yang positif untuk kemajuan pendidikan dan sekolah sangat dibutuhkan dibidang pendidikan . Dalam hal ini peran teknologi pendidikan dapat

membantu memperbaiki rancangan proses pembelajaran melalui pembuatan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

Sehubungan dengan hal tersebut untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien harus mengupayakan proses pembelajaran yang tepat. Gagne dan Briggs (1979) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Sesuai pendapat menurut Gfurfur, 1986 dalam Mustaji (2016:3) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan pengaturan dalam kondisi atau lingkungan yang memberikan fasilitas untuk memudahkan proses belajar. Upaya yang dapat dilakukan dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang dirancang secara inovatif dan kreatif adalah dengan hadirnya media pembelajaran.

(Anderson dalam Melinda, 2017) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seorang pengembang mata pelajaran dengan siswa. Brown (1983:17) menyatakan bahwa semua jenis media pembelajaran akan terus meningkatkan peran untuk memungkinkan siswa memperoleh manfaat dari pembelajaran yang berbeda. Menggunakan media pembelajaran yang efektif, akan menciptakan suatu proses belajar mengajar yang optimal. Leshin, Pollock & Reigeluth (1992) dalam Kristanto (2016:23) mengemukakan lima klasifikasi media salah satunya media berbasis audio visual yang berupa video. Media video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat waktu dan mempengaruhi sikap (Cecep Kustandi, 2013: 64). Setelah peserta didik mendapatkan materi video yang berupa langkah procedural dapat meningkatkan motivasi belajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran (Sudjana 2012:22).

Salah satunya penyelenggara pendidikan di Indonesia dapat dilakukan melalui Sekolah Menengah Kejuruan atau disebut dengan SMK. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah jenjang pendidikan lanjutan menengah dari SMP/MTs yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan untuk mempersiapkan siswa terjun langsung pada dunia industri dan kompetensi yang dipilih. Program Kejuruan Tata Busana adalah satu program kejuruan yang berada pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang membekali siswa dengan pengetahuan, sikap dan keterampilan agar kompeten dalam hal membuat desain busana, membuat pola menjahit, memilih bahan baku tekstil, membuat hiasan pada busana serta quality control

dalam busana.

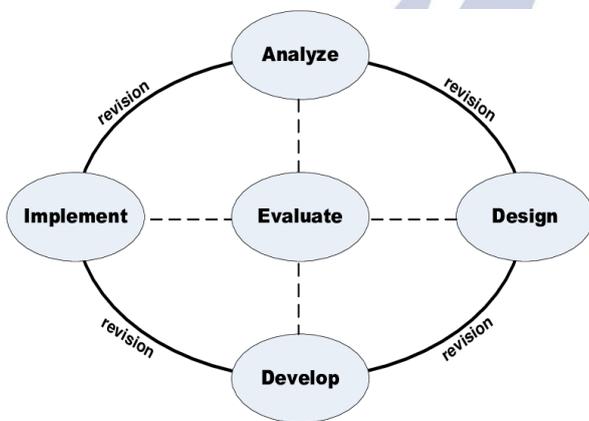
Berdasarkan wawancara dengan Wakil Kurikulum SMK Negeri 3 Kediri peneliti menanyakan apakah di SMK Negeri 3 Kediri ini memiliki masalah atau hambatan saat proses belajar berlangsung. Peneliti diajak bertemu dengan guru jurusan Tata Busana karena dianggap ada beberapa hambatan yang dialami oleh peserta didik salah satunya saat materi praktek. Bu Arum yang merupakan salah satu guru tata busana menyatakan bahwa memang benar ada hambatan yang dialami peserta didik jurusan tata busana kelas XI di SMK Negeri 3 Kediri. Hambatan yang dialami adalah peserta didik saat pembelajaran salah satunya materi pembuatan pola busana kemeja dengan sistem digital. Saat wawancara berlangsung, Bu Arum menyampaikan bahwa sesuai dengan RPP materi ini bahwa peserta didik dituntut dapat membuat pola busana kemeja secara digital.

Fasilitas yang disediakan di sekolah sudah cukup memadai dengan adanya lab komputer berjumlah 4 ruang yang dapat digunakan peserta didik berjumlah 105. Namun guru pengajar jurusan tata busana memiliki keterbatasan kurangnya menguasai program digital yaitu berupa pengoperasian *software richpeace* yang digunakan untuk membuat pola busana kemeja. Sebelumnya guru pengajar sudah pernah mengikuti diklat tentang pengoperasian *software richpeace*, namun karena rata-rata usia guru pengajar Jurusan Tata Busana kelas XI di SMK Negeri 3 Kediri berusia 50 tahun membuat guru pengajar sulit memahami sehingga menjadi mudah lupa. Kondisi dilapangan sebelumnya adalah saat proses kegiatan belajar mengajar pada materi pembuatan pola busana kemeja secara digital berlangsung, guru pengajar dibantu oleh Guru PPL. Dimana Guru PPL ini berasal dari mahasiswa perguruan tinggi yang melakukan Praktik Pengalaman Lapangan untuk mengajar di setiap sekolah sesuai dengan program study yang ditempuh.

Dari hasil analisis peneliti terhadap permasalahan diatas bahwasanya materi pembuatan pola busana memiliki karakteristik yang bersifat prosedural. Sehingga Peneliti memilih untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa media video. Dilihat dari karakteristik peserta didik Kelas XI yang rata-rata berusia 15-16 memiliki kemampuan berfikir logis dan menalar secara ilmiah. Diharapkan penggunaan media video pembelajaran dapat membantu proses kegiatan belajar mengajar peserta didik Kelas XI Jurusan Tata Busana di SMK Negeri 3 Kediri sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media video memiliki karakteristik jika terdapat materi yang belum dipahami oleh peserta didik, maka pemutaran media video dapat diulang kembali. Sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi yang disampaikan melalui media video.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam kategori jenis pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE memiliki sebuah tahapan yang sederhana, mudah digunakan dan tentunya terstruktur yang artinya setiap tahapannya dilakukan secara urut, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evaluation*. Mulyatiningsih (2016) mengemukakan model pengembangan ADDIE dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Dalam proses pengembangan media video diperlukan perencanaan yang benar-benar siap dan matang.



Gambar 1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE (Mulyatiningsih 2016)

Terdapat lima tahapan dalam model pengembangan ADDIE sebagai berikut:

1. Analisis (*Analyze*) yang berupa analisis kebutuhan untuk mengetahui tahapan seperti analisis materi, tujuan pembelajaran serta karakteristik peserta didik maupun lingkungan.
2. Desain (*Design*) merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk. Rancangan ditulis untuk masing-masing produk. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk diupayakan ditulis secara jelas dan rinci. Rancangan pada tahapan ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan pada tahapan selanjutnya.
3. Pengembangan (*Development*) berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahap sebelumnya telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini pembuatan instrumen sangat diperlukan untuk mengukur

produk.

4. Implementasi (*Implementation*) guna untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat/dikembangkan. Umpan balik awal (awal evaluasi) diperoleh dengan menyanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk. penerapan dilakukan mengacu kepada rancangan produk yang telah dibuat.

5. Evaluasi (*Evaluation*) pada tahapan ini dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir tahapan ini untuk mengukur ketercapaian pengembangan.

Subjek Uji Coba

Untuk mengetahui kualitas media video yang dikembangkan, dilakukan tahapan uji coba produk dengan subjek uji coba sebagai berikut:

a. Ahli Materi

Ahli materi yang merupakan orang yang berkompetensi dan memahami materi yang disusun dalam pengembangan video pembelajaran. Materi yang disajikan adalah Pembuatan Pola Busana secara digital. Peneliti memilih Guru Jurusan Tata Busana di SMKN 3 Kediri sebagai ahli materi.

b. Ahli Desain Pembelajaran

Ahli Desain pembelajaran merupakan orang yang berkompeten dalam bidang desain pembelajaran. Peneliti memilih salah satu Dosen di Prodi Teknologi Pendidikan sebagai Ahli Desain Pembelajaran.

c. Ahli Media

Ahli Media merupakan orang yang memiliki kemampuan dalam mengembangkan media, khususnya media video pembelajaran. Peneliti memilih salah satu Dosen di Prodi Teknologi Pendidikan yang berkompeten dalam bidang Pengembangan Media Video sebagai Ahli Media.

d. Uji Pengguna

Penelitian ini mengimplementasikan media yang dikembangkan kepada Peserta Didik Kelas XI di SMK Negeri 3 Kediri terdiri dari kelompok kecil yang hasilnya digunakan sebagai uji kelayakan pengguna.

Teknik Pengumpulan Data

Analisis data yang diperoleh melalui pengumpulan data secara kualitatif dan kuantitatif. Peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur agar dapat menggali informasi tanpa menggunakan instrumen penelitian mengenai kondisi permasalahan yang terjadi pada mata pelajaran pembuatan pola busana industri di SMK Negeri 3 Kediri sebelum mengembangkan sebuah video pembelajaran. Kemudian

peneliti memberikan angket kepada ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan dari segi materi dan video pembelajaran yang telah dikembangkan. Selain itu, angket juga diberikan kepada Peserta Didik Kelas XI Jurusan Tata Busana di SMKN 3 Kediri untuk mengetahui hasil validasi pengguna terhadap media yang dikembangkan.

Pengembang menggunakan tolak ukur penilaian menggunakan skala Likert dalam proses pengambilan data melalui angket. Skala pengukuran type ini, akan didapatkan jawaban yang tegas, yaitu “ya-tidak”, “benar-salah”, “pernah-tidak pernah”, “positif-negatif” (Sugiyono, 2017). Untuk menghitung data dari angket ahli materi dan ahli media serta angket siswa, maka rumus yang digunakan sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{jumlah skor jawaban}}{\text{banyaknya butir soal} \times \text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

n = Jumlah responden

Untuk mengetahui hasil prosentase yang telah dihitung, maka dapat dilihat pada kriteria penilaian yang telah ditentukan sebelumnya menurut Sugiyono (2017), kriteria yang telah ditentukan adalah :

Skor (1)	Kriteria (2)
81% - 100%	Sangat baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang baik
0% - 20%	Kurang sekali

Tabel 1. Kriteria Penilaian
(Sugiyono, 2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah Media Video Pembelajaran Materi Pembuatan Pola Busana Secara Digital untuk peserta didik kelas XI Jurusan Tata Busana Di SMKN 3 Kediri yang dikembangkan menggunakan prosedur model pengembangan ADDIE. Terdiri dari 5 tahapan yaitu, *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Berikut uraian tahapan pengembangan media berdasarkan model pengembangan ADDIE:

1. *Analyze* (Analisis)

Peneliti melakukan wawancara pada tanggal 16 Februari dengan Ibu Arum selaku guru pengajar Kelas XI jurusan Tata Busana di SMK Negeri 3 Kediri. Dalam hal ini peneliti mengidentifikasi permasalahan yang sedang dihadapi dalam proses pembelajaran bahwa peserta didik mengalami hambatan dan kesulitan untuk melakukan praktek pembuatan pola busana secara digital. Jika dilihat dari RPP yang diberikan, sumber belajar yang digunakan hanya berupa media cetak. Peneliti juga mengidentifikasi karakteristik peserta didik yang cenderung lebih suka jika memanfaatkan media untuk proses pembelajaran. Sehingga dalam analisis ini menjadi dasar peneliti mengembangkan sebuah media video pembelajaran.

2. *Design* (Desain)

Setelah melakukan analisis peneliti memulai merancang konsep dan konten sebuah media pembelajaran yang akan dikembangkan. Peneliti mulai merancang Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) bermedia, menyusun naskah dan storyboard yang berisi garis besar isi materi, tampilan visual yang disajikan, audio yang digunakan sebagai pengiring/*background* hingga dijadikan sebuah media video pembelajaran.

3. *Development* (Pengembangan)

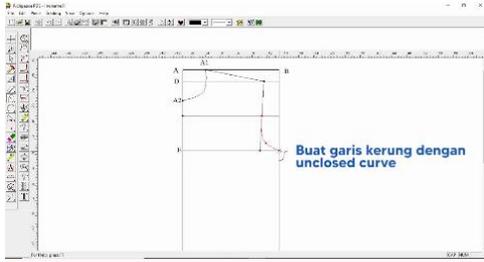
Peneliti mulai merealisasikan rancangan produk yang telah dipersiapkan pada tahap sebelumnya. Semua bahan dan sumber diperoleh mulai dari mengidentifikasi program, pembuatan naskah video, pengambilan video, editing hingga mencari referensi untuk melengkapi sajian media video pembelajaran yang dikembangkan.

a) Tahap Produksi

Peneliti memulai melakukan produksi dengan bantuan seorang talent yang memiliki keahlian dalam bidang membuat desain busana secara digital. Proses pengambilan video dilakukan dengan menggunakan aplikasi video recording, dimana saat seorang talent sedang memparaktekkan tahapan pembuatan pola busana menggunakan *software Richpeace CAD*. Kemudian peneliti melakukan tahapan editing menggunakan *software Adobe Premiere* dan *Adobe Audition* hingga dihasilkan sebuah media video pembelajaran.



Gambar 2. Tampilan awal



Gambar 3. Tampilan isi



Gambar 4. Tampilan akhir

Peneliti juga mengembangkan media bahan penyerta yang digunakan untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan media video pembelajaran yang telah dikembangkan. Didalam bahan penyerta berisi petunjuk penginstalasian, penggunaan, perawatan media, identitas program, RPP serta profil pengembang.



Gambar 5. Tampilan bahan penyerta

b) Tahap Validasi

Untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan, peneliti melakukan tahap validasi kepada para ahli dibidangnya. Diantaranya yaitu ahli desain pembelajaran, ahli materi dan ahli media.

c) Tahap Revisi

Peneliti melakukan revisi pada RPP bermedia yang telah dibuat berdasarkan saran dan masukan dari ahli desain pembelajaran.

4. *Implementation* (Implementasi)

Setelah melakukan tahapan pengembangan hingga validasi, peneliti dibantu oleh Guru Pengajar mengimplementasikan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Media Video Pembelajaran Pembuatan Pola Busana Secara Digital diberikan saat pembelajaran berlangsung pada semester 2 materi pembuatan busana industri kelas XI Jurusan Tata Busana di SMKN 3 Kediri. Selesai menyaksikan video pembelajaran yang diberikan, peserta didik diminta mengisi kuisioner uji pengguna secara online untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran yang telah dikembangkan.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini merupakan pengukuran ketercapaian tujuan pengembangan sebuah media. Jika terdapat revisi, peneliti melakukan perbaikan hingga media yang dikembangkan layak digunakan. Hasil kelayakan diperoleh melalui pengisian instrumen dengan rincian sebagai berikut:

a. Revisi RPP

RPP yang dikembangkan oleh peneliti sudah sesuai dengan sintaks model pembelajaran yang dipilih. Namun pada tujuan pembelajaran yang dibuat, belum memuat ABCD (Audince, Behaviour, Condition, Degree). Sehingga diperoleh hasil validasi dari ahli desain pembelajaran layak digunakan dengan revisi.

b. Revisi Materi

Materi pembuatan pola busana secara digital yang dikembangkan oleh peneliti terdapat revisi pada pembuatan pola kerah. Sehingga diperoleh hasil validasi dari ahli desain pembelajaran layak digunakan dengan revisi.

c. Revisi Media Video Pembelajaran

Media Video Pembelajaran Pembuatan Pola Busana Secara Digital yang dikembangkan memperoleh hasil validasi dari ahli media layak digunakan tanpa revisi.

d. Revisi Bahan Penyerta

Bahan Penyerta yang dikembangkan

memperoleh hasil validasi dari ahli media layak digunakan tanpa revisi.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian di SMKN 3 Kediri terdapat hambatan saat proses belajar pada jurusan Tata Busana Kelas XI materi Pembuatan Busana Industri secara digital. Salah satunya keterbatasan kemampuan Guru Pengajar yang kurang menguasai program digital yaitu berupa mengoperasikan software Richpeace yang digunakan dalam pembuatan pola busana secara digital. Hampir seluruh guru telah melakukan diklat tentang pengoperasian *software Richpeace*. Namun dikarenakan rata-rata usia guru pengajar adalah 50 tahun menyebabkan sulit memahami sehingga menjadi mudah lupa. Salah satu guru pengajar tata busana mengatakan bahwa, saat pembelajaran materi Pembuatan Pola Busana Secara Digital dibantu oleh Guru PPL yang berasal dari perguruan tinggi sedang melakukan Praktik Pengalaman Lapangan untuk mengajar sesuai dengan program study yang ditempuh.

Setelah mengetahui hambatan yang diperoleh, maka diperlukan pemecahan masalah yang dapat membantu proses pembelajaran. Materi pembuatan pola busana memiliki karakteristik yang bersifat prosedural, dan peserta didik Kelas XI rata-rata berusia 15-16 tahun memiliki kemampuan berfikir logis dan menalar secara ilmiah.

Dari hasil analisis terkait hambatan yang dialami, maka peneliti memilih mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa media video. Karena didalam media video berisi visual dan audio yang dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik, selain itu dapat dilihat berulang sehingga peserta didik akan lebih memahami materi yang disampaikan melalui media video. Peneliti memilih media video sebagai media pembelajaran yang tepat juga berdasarkan pertimbangan menurut Cecep Kustandi (2013: 64).

Media video pembelajaran telah melalui uji kelayakan dan validasi oleh ketiga ahli diantaranya ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media. Media ini memperoleh hasil keyakan yang baik dari ketiga validator. Materi yang terdapat pada media video pembelajaran diperoleh dari berbagai sumber yang relevan dan telah divalidasi oleh ahli materi sehingga mudah dipahami oleh peserta didik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Desain pembelajaran berupa RPP yang dikembangkan berdasar kajian dan revisi dari ahli desain pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran menjadi lebih jelas dan indikator terukur, sumber belajar yang relevan, tahapan pembelajaran yang dikembangkan diberi tambahan penggunaan media didalamnya, evaluasi yang disesuaikan

dengan materi yang diberikan sehingga guru dan peserta didik dapat beradaptasi dengan RPP yang baru.

Media yang dikembangkan berupa media video pembelajaran yang diproduksi menggunakan aplikasi video recording berupa *OBS Studio*. Saat proses editing menggunakan *software Adobe Premiere* untuk menambahkan visual/gambar dan backsound agar lebih jelas dan menarik, serta *Adobe Audition* yang digunakan untuk mengatur audio pengisi suara agar terdengar lebih jelas. Hasil Uji kelayakan dan validasi dari 3 ahli sebagai berikut:

1. Hasil uji kelayakan RPP dari ahli desain pembelajaran mendapatkan presentase 78,33% yang termasuk dalam kategori baik.
2. Hasil uji kelayakan media video dari ahli media mendapatkan presentase 80,9% yang termasuk dalam kategori sangat baik.
3. Hasil uji kelayakan media bahan penyerta dari ahli media mendapatkan presentase 85% yang termasuk dalam kategori sangat baik.
4. Hasil uji coba pengguna yang dilakukan oleh peserta didik Kelas XI Jurusan Tata Busana di SMKN 3 Kediri mendapatkan presentase 87,5% yang termasuk dalam kategori sangat baik.
5. Hasil uji kelayakan materi dari ahli materi mendapatkan presentase 100% yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Media video pembelajaran dipilih agar dapat membantu proses pembelajaran materi Pembuatan Pola Busana Secara Digital menjadi lebih efektif dan efisien, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berdasarkan pertimbangan dari Sudjana (2012:22) jika setelah peserta didik mendapatkan materi video yang berupa langkah procedural dapat meningkatkan motivasi belajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Menggunakan media pembelajaran yang efektif, akan menciptakan suatu proses belajar mengajar yang optimal. Leshin, Pollock & Reigeluth (1992) dalam Kristanto (2016:23).

Penggunaan media video pembelajaran materi pembuatan pola busana secara digital sangatlah mudah. Dengan cara dapat *didownload* melalui *link* yang diberikan atau scan barcode yang telah disediakan. Jika menggunakan *flashdisk* dapat *dicopy* melalui komputer atau laptop yang tersedia.

PENUTUP

Simpulan

Media video pembelajaran materi Pembuatan Pola Busana Secara Digital Jurusan Tata Busana Kelas XI di SMKN 3 Kediri telah melakukan analisis hasil wawancara dan uji kelakayakan kepada para ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media. Hasil yang diperoleh

diantaranya: (a) Uji kelayakan materi dengan hasil presentasi 100%, (b) Uji kelayakan RPP dengan hasil presentasi 78,33%, (c) Uji kelayakan media dengan hasil presentasi 80,9%, dan (d) Uji coba pengguna dengan hasil presentasi 87,5% Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Pembuatan Pola Busana Secara Digital untuk Kelas XI Jurusan Tata Busana di SMKN 3 Kediri layak digunakan dan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Saran

1. Saran Pemanfaatan

Dengan adanya media video pembelajaran yang telah dikembangkan, diharapkan dapat diterapkan dan dimanfaatkan secara optimal saat proses pembelajaran yang dilakukan secara daring maupun luring.

2. Saran Diseminasi Produk

Apabila media video pembelajaran ini digunakan pada skala yang lebih luas, maka perlu adanya kajian ulang terhadap karakteristik peserta didik, karakteristik guru, sarana dan prasarana serta aspek lainnya.

3. Saran Penelitian Lanjutan

Diharapkan pada pengembangan lebih lanjut untuk lebih memberikan kreasi dan inovasi yang disesuaikan dengan kebutuhan agar dapat tercipta media yang lebih menarik, kreatif dan inovatif.

Rusijono., & Mustaji. 2013. *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta

Ngafifi, Muhammad. 2014. "Kemajuan Teknologi Dan :ola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya." *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi* 2(1): 33-47.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Warsita, B. (2013). *Perkembangan Definisi Dan Kawasan Teknologi Pembelajaran*. Kwangsan, 79-81.

Zaenuddin, A., Akhmad Busyaeri, Tamsik Udin. (2016). *Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon*. Al Ibtida, 2016.

Yuanta, Friendha. (2019). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 92.

Kadek, Dwipayana., I Made Tegeh, Alexander Hamonangan Simamora. (2019). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu Budha*. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 160.

Hidayati, Abna., Yaswinda, Eka Nilawati. (2019). *Pengembangan Media Video Tutorial Pembelajaran Sains Berbasis Multisensori Ekologi Untuk Meningkatkan Kognitif Anak taman Kanak-Kanak*. *Jurnal Audi*, 103.

Safitri, Aprilia., Widyabakti Sabatari. (2017). *Pengembangan Video Pembelajaran Pada Pembuatan Pola Busana Kelas XI tata Busana SMK Negeri 1 Sewon*. *Jurnal Pendidikan Tata Busana*, 3.

DAFTAR PUSTAKA

Cheppy Riyana. 2007. *Pedomaman Pengembangan Media Video*. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.

Kustandi, Cecep., dan Sutjipto, Bambang. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Januszewski, A., Molenda, M. 2013. *Educational Technology: A definition commentary* Routledge.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Mulyatiningsih, E. 2016. *Pengembangan Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta

Nursalim, Mochammad, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan* . Surabaya: Unesa University Press.

Melinda, Vannisa Aviana, dkk. (2017). *Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS Berbasis Virtual Field Trip (VFT) Pada Kelas V SDNU Kraton-Kencong*. *JINOTEPE*, Volume 3, Nomor 2.

Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.