

# PENERAPAN MEDIA VIDEO TUTORIAL DENGAN APLIKASI MEDIBANG PAINT PADA KOMPETENSI MENGGAMBAR DESAIN ROK A-LINE DALAM PEMBELAJARAN DARING DI SMKN 1 SAMBENG LAMONGAN

Aisyah Sakawuning Dyah Pratiwi<sup>1)</sup>, dan Suhartiningsih<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Tata Busana, Universitas Negeri Surabaya, Jl. Ketintang, Ketintang, Kec. Gayungan, Kota Surabaya, Jawa Timur 60231 <sup>2)</sup>Program Studi Pendidikan Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya, Jl. Ketintang, Ketintang, Kec. Gayungan, Kota Surabaya, Jawa Timur 60231

e-mail: [aisyahpratiwi16050404037@mhs.unesa.ac.id](mailto:aisyahpratiwi16050404037@mhs.unesa.ac.id)<sup>1)</sup>, [suhartiningsih@unesa.ac.id](mailto:suhartiningsih@unesa.ac.id)<sup>2)</sup>

**ABSTRAK**— Tujuan dari penulisan artikel ini: 1) mendeskripsikan proses pembuatan media pembelajaran video tutorial desain rok A-Line menggunakan aplikasi MediBang Paint 2) mendeskripsikan hasil penerapan media pembelajaran video tutorial desain rok A-Line menggunakan aplikasi MediBang Paint. Artikel ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model *Borg and Gall* melalui tahap studi pendahuluan, pengumpulan materi, pembuatan produk awal, desain, penggabungan dalam produksi media, dan penggunaan media. Hasil penilaian dari para validator menyatakan bahwa aspek media pembelajaran berbasis media video tutorial meliputi 7 butir item indikator memenuhi kriteria sangat layak dengan 60% dipilih oleh 3 validator dan layak dengan hasil penilaian 40% oleh 2 validator. Aspek media pembelajaran meliputi 7 item indikator, diantaranya: Relevansi tujuan pembelajaran dengan KI/KD/Kurikulum memperoleh skor 20, Mengandung pesan yang disampaikan memperoleh skor 20, Sistematis, alur logika jelas memperoleh skor 19, dan Kejelasan pembahasan memperoleh skor 21. Aspek komunikasi audio visual meliputi 7 butir item indikator memperoleh 80% dalam kategori sangat layak oleh 4 validator dan kategori layak 20% oleh 1 validator. 7 item indikator yang dinilai pada aspek komunikasi audio visual, diantaranya: Video diperjelas oleh audio memperoleh skor 22, Layout, design, typography, music memperoleh skor 20, Dubbing terdengar jelas memperoleh skor 20, dan Unsur inovasi animasi memperoleh skor 21. Disimpulkan bahwa hasil penerapan media pembelajaran video tutorial desain rok A-Line dinyatakan sangat layak pada kedua aspek penilaian yaitu pada aspek media pembelajaran mendapatkan persentase 60% dipilih oleh 3 responden validator dan pada aspek komunikasi audio visual dari 4 responden validator menyatakan kategori sangat layak dengan persentase 80%.

**Kata Kunci:** Media, video-tutorial, rok, desain-busana.

## I. PENDAHULUAN

Berpedoman pada Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 tahun 2020

tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease (COVID-19)* dan pada surat Edaran Gubernur Jawa timur perihal Perpanjangan Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease (COVID-19)* di Jawa Timur yang menuliskan bahwa dengan memperhatikan perkembangan penyebaran Covid-19, khususnya di Jawa Timur, masa belajar di rumah akan dievaluasi kembali.

UNICEF, WHO, dan IFRC dalam *COVID-19 Prevention in Schools* (Maret, 2020) mengatakan bahwa saat ini kondisi penyebaran virus semakin meningkat, hingga setiap sekolah ditutup sementara proses belajar mengajar diwajibkan dilakukan secara dalam jaringan (daring) atau *online* yang mengharuskan pendidik dan seperti didik mengupayakan berbagai media pembelajaran untuk digunakan.

Berdasarkan wawancara dengan salah seorang guru pada mata pelajaran Desain Busana di SMKN 1 Sambeng, Lamongan, bahwa hampir seluruh peserta didik di sekolah tersebut belum memiliki fasilitas laptop sebagai penunjang proses belajar selama kegiatan mengajar di rumah. Karena fasilitas sekolah juga terbatas, mereka juga harus bersaing dalam memperebutkan peralatan teknologi penunjang pembelajaran. Menurut data Badan Pusat Statistik (2019), persentase peserta didik di perkotaan yang menggunakan telepon seluler lebih tinggi dibandingkan di perdesaan, persentasenya 76,60%, sedangkan di perdesaan adalah 64,69%. Persentase peserta didik pengguna komputer di wilayah perkotaan mencapai jumlah dua kali lipat dari peserta didik di wilayah

perdesaan dengan 31,37%, sedangkan di perdesaan 15,43%.

Video berasal dari bahasa Latin, yaitu video-vidi-visum, yang mempunyai makna melihat (dengan visibilitas). Menurut Sadiman (2008:74), video adalah media audio-visual yang menunjukkan suatu gerakan. Penerapan umum teknologi video adalah televisi, tetapi dapat juga digunakan untuk aplikasi teknis, ilmiah, produksi dan keamanan. Sementara Aria Pramundito (2013:4), berpendapat bahwa video tutorial merupakan gambaran rangkaian hidup yang ditunjukkan dan disampaikan oleh seorang guru, berisi informasi pembelajaran untuk membantu memahami materi pembelajaran sebagai pedoman atau bahan ajar untuk sekelompok kecil siswa. Video tutorial menurut Aripin (2009:5-9) mampu menjadi salah satu cara menjelaskan sesuatu yang berfungsi sebagai panduan, baik materi pembelajaran maupun proses pengoperasian untuk suatu sistem *hardware* dan *software* yang dapat dikemas kedalam bentuk video. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media video tutorial merupakan media yang menyajikan gambar dan audio dalam satu kesatuan. Meliputi gambar hidup maupun animasi, perekaman audio, dan hasil penayangan yang menyajikan pesan-pesan pembelajaran.

Karakteristik video tutorial menurut Riyana (2007:8-11) yaitu, memiliki kejelasan penyampaian informasi, tidak bergantung dan tidak perlu digunakan dengan bahan ajar lain, yang nyaman bagi pengguna sehingga mudah dimengerti penyampaian pesannya, merepresentasikan isi, video dikemas dalam bentuk multimedia dengan menambahkan tulisan, animasi, suara dan video sesuai materi, menampilkan grafis media video dengan resolusi tinggi, dan mampu digunakan secara individual yang kemudian dapat dipandu oleh pendidik atau dapat juga dengan cukup mendengarkan suara *narrator* yang sudah menjadi kesatuan dalam media video.

Kelebihan yang dimiliki oleh media video, yaitu dengan menggunakan suara *narrator* ke dalam dimensi baru dalam proses pembelajaran, serta video tersebut dapat menunjukkan suatu peristiwa yang sebenarnya tidak mudah untuk dilihat secara real. Adapun kekurangannya yang dimiliki oleh media video, antara lain: akan menimbulkan keraguan penonton dalam

memahami gambar bergerak jika kurang tepat pengambilannya, video pun memerlukan alat proyeksi dalam menampilkan gambar, dan memerlukan biaya yang tidak sedikit.

Tujuan penelitian ini merupakan upaya untuk mengaplikasikan media pembelajaran daring menggunakan media yang dapat secara mudah dijangkau oleh para peserta didik yaitu dengan menggunakan media video tutorial. Media pembelajaran video tutorial ini dipilih karena dapat dijelaskan dengan rinci hingga detail dapat diputar atau *replay* secara berulang untuk mempermudah pemahaman peserta didik dalam memahami suatu bentuk yang bergerak pada suatu proses pembuatan desain rok A-Line dan modifikasi menggunakan aplikasi android Medibang Paint.

MediBang Paint adalah aplikasi dan perangkat lunak sederhana yang ramah pengguna untuk membuat ilustrasi dan komik. MediBang Paint merupakan aplikasi melukis digital dan pembuat komik yang ramah pengguna dan gratis. Aplikasi ini dilengkapi dengan kuas, *tone*, dan *font* yang dapat disesuaikan serta segala fitur yang diperlukan untuk membuat komik atau ilustrasi. MediBang Paint juga menyediakan penyimpanan cloud sehingga dapat membuat cadangan atau memindahkan karya dengan mudah (Medibangpaint.com).



Gambar. 1. Logo aplikasi Medibang Paint (sumber: medibangpaint.com)



Gambar. 2. Aplikasi Medibang Paint tersedia gratis di Play Store (sumber: medibangpaint.com)

MediBang Paint merupakan aplikasi menggambar yang cukup ringan untuk android. Tak hanya ringan, fitur-fitur yang ditawarkan MediBang Paint cukup banyak, diantaranya: 1) Lebih dari 100 jenis kuas dan pena serta 850 tone, texture, dan balon kata, 2) Membuat panel dengan mudah, 3) Tampilan antar pengguna yang ramah, 4) Dapat mengimpor gambar agar dapat di-tracing sebagai latihan, dan 5) Menambahkan tulisan dialog lewat suara dengan fitur *speech-to-text* (Majalah Online Profesi Universitas Negeri Makassar).

Dasar pertimbangan penggunaan aplikasi ini karena 1) Aplikasi tersebut dapat digunakan untuk menggambar sketsa dan ilustrasi yang juga dirancang untuk perangkat Android. 2) Aplikasi diunduh secara gratis pada smartphone masing-masing peserta didik. 3) Cukup mudah digunakan bagi pemula dan dapat memvisualisasikan ide yang muncul dengan efisien. 4) Tampilan kanvas terdiri dari beberapa menu, yakni *gallery, info/settings, tools, brusher, color, dan layer*.

Bila dibandingkan dengan software lain seperti Adobe Illustrator, aplikasi MediBang Paint tergolong kedalam aplikasi menggambar digital yang ramah untuk para pemula. Didukung oleh salah satu siswi SMK NU Banat Kudus yang karyanya lolos sebagai 100 karya terbaik pada ajang lomba *Indonesia Fashion and Craft Awards (IFCA) 2020* yang diadakan oleh Direktorat Jenderal Industri Kecil, Menengah, dan Aneka (Ditjen IKMA) Kementerian Perindustrian melalui *Bali Creative Industri Center*. Ia membuat dua desain baju dengan bahan utama tenun Trosro yang diberi nama Jagrta, membangkitkan budaya lokal. Adapun desain yang ia kirimkan, keduanya dibuat menggunakan aplikasi MediBang Paint.

Pokok materi pada video tutorial yang dibuat oleh pendidik juga dapat diunggah ke situs youtube maupun google drive agar semua peserta didik dapat memutar video tersebut dan mengaksesnya dengan mudah. Video tutorial pada cakupan ini pun dibatasi, yaitu dalam pembuatan desain rok A-Line dan modifikasi. Yakni desain busananya yang memanjang dari pinggang

sampai degan bagian bawah, yang nantinya akan disesuaikan dengan ide tiap peserta didik sebagai perancang busana guna menambah nilai estetis dan estetika.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka tujuan dari penulisan ini adalah sebagai berikut: 1) Mendeskripsikan proses pembuatan media video tutorial dalam kompetensi menggambar rok A-Line menggunakan aplikasi android MediBang Paint. 2) Mendeskripsikan hasil penerapan media video tutorial dengan aplikasi MediBang Paint pada kompetensi menggambar desain rok A-Line dalam pembelajaran daring di SMKN 1 Sambeng Lamongan.

Pembelajaran daring dengan memanfaatkan media video tutorial membuat desain rok A-Line pada mata pelajaran Desain Busana. Diharapkan dapat mendorong peserta didik dalam mendesain Rok A-Line dan modifikasinya secara digital dengan mudah.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk menulis artikel ilmiah dengan berjudul Penerapan Media Video Tutorial Dengan Aplikasi MediBang Paint Pada Kompetensi Menggambar Desain Rok A-Line Dalam Pembelajaran Daring di SMKN 1 Sambeng Lamongan.

## II. METODE

Metode penulisan artikel ini menggunakan metode penelitian *Research and Development*. Prosedur dari model Borg and Gall (2003: 284-285) dan Hadi Sutopo (2003:32). Model ini mempunyai langkah-langkah yaitu: 1) *concept*, 2) *design*, 3) *material collecting*, 4) *assembly*, 5) *testing*, dan 6) *distribution*. Penelitian ini hanya mengukur kelayakan media pembelajaran yang diterapkan, sehingga langkah-langkah penelitian hanya dibatasi tanpa melalui tahapan kelima, yaitu tahapan *testing*.

### *Teknik Analisis Data*

Dalam proses validasi produk ini alat pengumpulan data berupa kuesioner (angket) yaitu melalui metode skala Likert. Data-data yang diperoleh dengan 2 tahap, yakni melalui data kuantitatif melalui kuesioner / angket melalui google form dan penilaian dianalisis dengan mencari rata-rata hasil validasi dalam tiap aspek yang telah ditentukan.

Instrumen yang digunakan yaitu dengan kuesioner

(angket) dalam bentuk *google form* yang diberikan kepada 5 validator bidang substansi materi dan media. Berisikan pernyataan yang disusun berdasarkan teori untuk ditanggapi dan dinilai oleh para subyek. Menggunakan skala Likert dengan lima pilihan jawaban yaitu Sangat Layak (SL), Layak (L), Cukup Layak (CL), Kurang Layak (KL), Sangat Kurang Layak (SKL).

(Anas Sudjono, 2006:3)

*Hasil Analisis*

Penilaian validasi mencakup awal, isi, dan operasional dari Media Pembelajaran Video Tutorial. Bertujuan untuk mengetahui kualitas video tutorial yang telah dirancang apakah dapat layak digunakan atau kurang layak.

TABEL I  
KRITERIA KELAYAKAN MEDIA

Kategori Penilaian	Interval Nilai
Sangat Layak	$X \geq 0.80 \times \text{Skor Tertinggi}$
Cukup Layak	$0.80 \times \text{Skor Tertinggi} > X \geq 0.60 \times \text{Skor Tertinggi}$
Layak	$0.60 \times \text{Skor Tertinggi} > X \geq 0.40 \times \text{Skor Tertinggi}$
Kurang Layak	$0.40 \times \text{Skor Tertinggi} > X \geq 0.20 \times \text{Skor Tertinggi}$
Tidak Layak	$X < 0.20 \times \text{Skor Tertinggi}$

Keterangan:

Skor Tertinggi : Jumlah butir pernyataan x Skor tertinggi :

Skor Terendah : Jumlah butir pernyataan x Skor terendah

Skor Terendah : Jumlah butir pernyataan x Skor terendah

X : Skor siswa

(Djemari Mardapi, 2012:163)

Untuk memudahkan dalam menganalisis hasil penelitian, maka perlu menggunakan persentase (frekuensi relatif) terhadap skor yang diperoleh. Menurut Anas Sudjono (2006 : 43) data hasil jawaban dicari dan dihitung persentasenya sebagai berikut :

$$F = P/N \times 100\%$$

Keterangan :

F : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : Responden (Banyaknya Individu)

P : Angka Persentase



Gambar. 3. Media pembelajaran video tutorial yang divalidasi oleh validator (sumber: aplikasi Medibang Paint)

Validasi ini melalui uji validator bidang substansi media oleh 5 orang validator bidang substansi materi dan media. Penilaian kelayakan ini menggunakan cara pengisian angket agar mendapatkan penilaian mulai dari Sangat Layak (SL), Layak (L), Cukup Layak (CL), Kurang Layak (KL), Sangat Kurang Layak (SKL) dan memberikan saran revisi atau perbaikan.

Data validasi didapatkan menggunakan skala Likert untuk 5 validator bidang substansi materi dengan 14 indikator penilaian. Indikator tersebut meliputi atas penilaian materi dan faktor sesuai implementasi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam silabus dijelaskan bahwa kompetensi yang harus dicapai peserta didik jurusan Tata Busana SMK Negeri 1 Sambeng, Lamongan dalam mata pelajaran desain busana rok A-Line adalah mampu menerapkan pembuatan desain rok A-Line secara digital. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang guru mata pelajaran desain busana bahwa dalam kompetensi menggambar desain rok A-Line secara digital, hampir seluruh peserta didik di sekolah tersebut belum memiliki

fasilitas laptop sebagai penunjang proses belajar selama kegiatan pembelajaran daring. Pembelajaran daring menggunakan media video tutorial dalam kompetensi menggambar desain rok A-Line ini akan mempermudah proses belajar mengajar karena dapat diutar secara berulang-ulang melalui *smartphone* peserta didik.

Rok menurut Ernawati (2009: 97) merupakan bagian dari busana wanita yang terletak pada tubuh bagian bawah dari pinggang hingga ukuran panjang rok yang sesuai model. Rok adalah bagian pakaian yang berada pada bagian bawah badan. Umumnya rok dibuat mulai dari pinggang sampai ke bawah sesuai dengan model yang diinginkan. Berdasarkan desain rok, rok dapat dikelompokkan menjadi rok suai/lurus (*straight*), rok kerut (*gathered*), rok lipit (*pleated*), rok lingkaran atau setengah lingkaran (*flared*), rok bias (*seam*) dan rok *drapery* (Ernawati, 2008: 240)

Rok A-Line adalah sebuah rok dasar yang memiliki berbagai variasi. Model rok ini memiliki bentuk melebar pada bagian bawah yang menyerupai huruf A. Rok A-Line berbentuk ramping di pinggang dan terus melebar sampai ke bawah pinggul dan paha namun tidak melekat ketat.

Media video pembelajaran menurut Riyana (2007:2) adalah media yang menampilkan efek audio serta visual yang memuat informasi pembelajaran yang baik, meliputi konsep, prinsip, proses, dan teori aplikasi untuk membantu memahami materi pembelajaran.

Dalam pembuatan media video, kriteria video untuk pembelajaran yang baik antara lain: 1) Tipe materi bersifat memberikan gambaran suatu proses alur demonstrasi, 2) Durasi waktu yang relatif lebih singkat sekitar 20 hingga 40 menit, 3) Format sajian video mengutamakan penguasaan materi, 4) Ketentuan teknis yaitu pengambilan gambar, *lighting*, *editing*, dan audio yang menekankan pada kejelasan pesan (Riyana, 2007:11-14).

A. *Proses Pembuatan Media Video Tutorial Dalam Kompetensi Menggambar Desain Rok A-Line*

Proses pembuatan media pembelajaran video tutorial desain rok A-Line menggunakan aplikasi Medibang Paint menggunakan 5 prosedur, meliputi: konsep, desain, pengumpulan bahan, penggabungan dalam

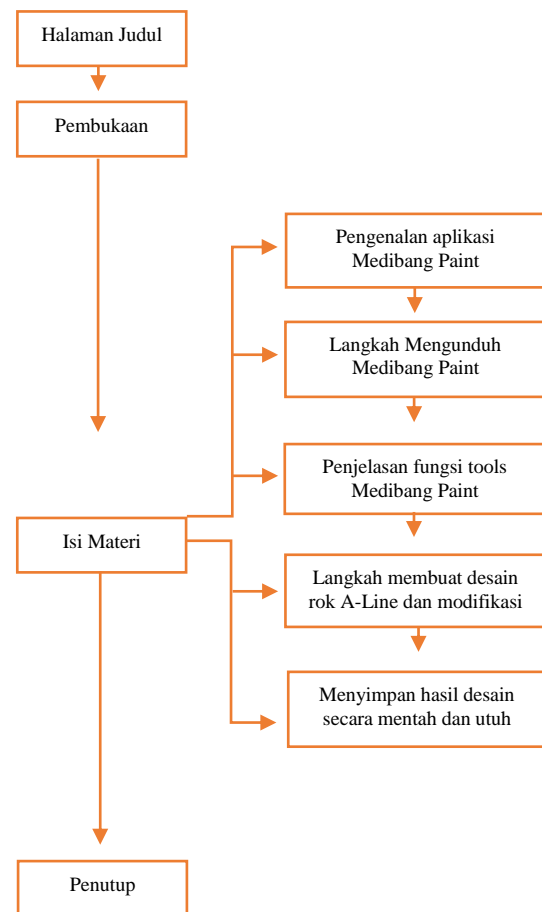
produksi media, dan penggunaan media. Masing-masing prosedur diuraikan secara singkat sebagai berikut:

1. *Konsep (Concept)*

Pembuatan konsep merupakan tahap pertama dalam pembuatan media pembelajaran video tutorial. Tahap tersebut meliputi identifikasi masalah, yakni dilakukan dengan melewati tahap observasi dan wawancara salah seorang guru mata pelajaran Desain Busana pembuatan rok. Di masa pandemi covid-19 ini pembelajaran desain secara digital pun terhambat karena siswa tidak dapat mengakses fasilitas komputer di sekolah untuk mendesain secara digital. Sehingga pembelajaran desain secara digital hanya dapat dilakukan secara manual.

2. *Desain (Design)*

a. *Skema Rencana Pembuatan (Flowchart)*



Gambar. 4. Flowchart pembuatan isi video tutorial






b. *Pembuatan Desain Produk Media Pembelajaran (Storyboard)*






Papan cerita atau disebut dengan storyboard



menggambarkan seluruh media pembelajaran yang telah dibuat. Berfungsi untuk panduan dalam menyederhanakan proses pembuatan media (Darmawan, 2015:75).

Langkah-langkah pembuatan video tutorial mengenai pembuatan desain rok A-Line dengan aplikasi Medibang Paint, sebagai berikut:

No	Step by Step Video Tutorial	Keterangan
1		Sampul
2		Judul materi
3		Tujuan pembelajaran
4		List materi yang akan diajarkan
5		Pengenalan Medibang Paint

6		Alat dan bahan yang diperlukan
7		Analisis desain rok A-Line
8		Proses mendesain rok A-Line basic
9		Proses mendesain rok A-Line modifikasi
10		Penutup

### 3. Pengumpulan Bahan (Material Collect)

Yakni bahan yang diperlukan dalam proses pembuatan produk. Diantaranya bahan diambil dari hasil tangkapan layar serta audio setiap langkah proses pembuatan media pembelajaran video tutorial.

### 4. Penggabungan (Material Assembly)

Tahap integrasi ini yaitu tahapan pengembangan dari media pembelajaran Video Tutorial Desain Rok A-Line menggunakan aplikasi android Medibang Paint meliputi a. Pembuatan Produk, b. Validasi yang diambil dari

validator bidang substansi materi dan validator bidang substansi media, dan c. Revisi.

5. *Pembuatan Media Pembelajaran Video Tutorial Pembuatan Desain Rok A-Line*

Media pembelajaran yang dihasilkan adalah suatu video tutorial. Semua bahan yang telah dipersiapkan pada tahapan desain dirangkai menjadi satu kesatuan. Adapun langkah-langkah produksinya di bawah ini:

a. *Concept Making*

Penulis merencanakan konsep mulai dari persiapan, proses perekaman video sampai proses editing video.

b. *Take Video*

Berbagi persiapan dilakukan selama proses pengambilan gambar video. Dimulai dari mempersiapkan alat beserta bahan mendesain rok A-Line menggunakan aplikasi MediBang Paint, hingga pengambilan di setiap langkah pembuatan video tutorial desain rok A-Line menggunakan MediBang Paint dengan benar.

c. *Take Audio Dubbing*

Merupakan pengambilan suara yang berfungsi sebagai pemandu jalannya video tutorial. Pengambilan suara diambil sesuai dengan alur di video yang telah dibuat.

d. *Combining and Editing Video*

Mencakup tahapan menggabungkan hasil video, rekaman suara dan *background* sesuai alur dan konsep, serta durasi waktu yang telah ditentukan.

B. *Hasil Penerapan Media Video Tutorial Pada Kompetensi Menggambar Desain Rok A-Line Menggunakan Aplikasi MediBang Paint*

Hasil penerapan media video tutorial desain rok A-Line menggunakan aplikasi MediBang Paint dikelompokkan menjadi 2 aspek, meliputi (1) Aspek media pembelajaran, (2) Aspek komunikasi audio visual.

Hasil analisis terhadap penerapan media video tutorial desain rok A-Line menggunakan aplikasi MediBang Paint diuraikan sebagai berikut.

Di bawah ini adalah kisi-kisi indikator dari tiap aspek yang divalidasi:

TABEL II

KISI-KISI INSTRUMEN ASPEK MEDIA PEMBELAJARAN

Aspek	Indikator	Skor
Media Pembelajaran	Relevansi tujuan pembelajaran dengan KI/KD/Kurikulum	20
	Mengandung pesan yang disampaikan	20
	Kemudahan untuk dipahami	20
	Sistematis, runtut, alur logika jelas	19
	Kejelasan uraian, pembahasan, contoh langkah-langkah	21
	Kesesuaian isi materi dengan tugas yang diberikan	21
	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran	19

TABEL III

KISI-KISI INSTRUMEN ASPEK KOMUNIKASI AUDIO VISUAL

Aspek	Indikator	Skor
Komunikasi Audio Visual	Komponen video diperjelas oleh komponen audio	22
	<i>Layout, design, typography</i> , musik	20
	Suara <i>dubbing</i> terdengar jelas	20
	Background latar belakang tidak mengganggu	20
	Gambar yang ditampilkan disajikan jelas	19
	Unsur inovasi media bergerak (animasi)	21
	Pemilihan jenis <i>font</i>	20

Adapun tabel skala angketnya sebagai berikut:

TABEL IV

SKALA ANGKET VALIDITAS OLEH VALIDATOR

Jawaban Item	Skor
--------------	------

Instrumen	
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Kurang Layak	2
Sangat Kurang Layak	1

(Sugiyono, 2012:94)

TABEL V

KRITERIA HASIL UJI VALIDITAS KELAYAKAN MEDIA

Kategori Penilaian	Interval Nilai
Sangat Layak	80% - 100%
Layak	61% - 80%
Cukup Layak	41% - 60%
Kurang Layak	21% - 40%
Sangat Kurang Layak	0% - 20%

(Asyhari & Silvia, 2016)

1. Hasil Validasi Pada Aspek Media Pembelajaran

TABEL VI

HASIL VALIDASI PADA ASPEK MEDIA PEMBELAJARAN

Keterangan	Validator 1	Validator 2	Validator 3	Validator 4	Validator 5
Jumlah Skor	24	31	25	29	31
Kategori	Layak	Sangat Layak	Layak	Sangat Layak	Sangat Layak

TABEL VII

PERSENTASE VALIDASI ASPEK MEDIA PEMBELAJARAN

Interval Nilai	F	Persentase	Kategori
$X \geq 28$	3	60%	Sangat Layak
$21 \leq X < 28$	2	40%	Layak
$14 \leq X < 21$	0	0%	Cukup Layak
$7 \leq X < 14$	0	0%	Kurang Layak

$X < 7$	0	0%	Sangat Kurang Layak
Jumlah	5	100%	

Hasil penilaian 5 responden validator, dapat diketahui bahwa dari 3 responden validator masing-masing menunjukkan bahwa pada aspek media pembelajaran masuk kedalam kategori sangat layak digunakan yaitu dengan persentase 60%, sedangkan kategori layak sebesar 40% dipilih oleh 2 responden validator.



Gambar. 5. Persentase Penilaian Validator Pada Aspek Media Pembelajaran

Penilaian berdasarkan validator membuktikan bahwasanya media pembelajaran video tutorial sangat layak untuk digunakan dengan hasil tertinggi yaitu 60% kategori sangat layak, sedangkan persentase dengan pemilihan terendah yaitu 40%. Terdapat beberapa kritik dan saran dari 5 responden validator yakni untuk menyesuaikan peningkatan kualitas materi pada media pembelajaran diantaranya adalah : menambahkan proporsi tubuh wanita pada list alat dan bahan, dan mendeskripsikan poin-poin penting secara ringkas pada langkah A, B, dan C untuk peserta didik dengan kecenderungan gaya belajar visual dan auditori.

2. Hasil Validasi Pada Aspek Media Pembelajaran

TABEL VIII

HASIL VALIDASI PADA ASPEK KOMUNIKASI AUDIO VISUAL

Keterangan	Valid	Valid	Valid	Valid	Validat
------------	-------	-------	-------	-------	---------



gan	ator 1	ator 2	ator 3	ator 4	or 5
Jumlah Skor	23	29	29	34	29
Kategori	Laya k	Sanga t Laya k	Sang at Laya k	Sanga t Laya k	Sangat Layak

TABEL IX  
 PERSENTASE VALIDASI ASPEK KOMUNIKASI AUDIO VISUAL

Interval Nilai	F	Persentase	Kategori
$X \geq 28$	4	80%	Sangat Layak
$21 \leq X < 28$	1	20%	Layak
$14 \leq X < 21$	0	0%	Cukup Layak
$7 \leq X < 14$	0	0%	Kurang Layak
$X < 7$	0	0%	Sangat Kurang Layak
Jumlah	5	100%	

Dapat diketahui melalui hasil penilaian dari 5 responden validator, bahwa 4 responden validator masing-masing menunjukkan bahwa aspek komunikasi audio visual masuk kedalam kategori sangat layak digunakan yaitu dengan persentase 80%, sedangkan kategori layak sebesar 20% dipilih oleh 1 responden validator.



Gambar. 6. Persentase Penilaian Validator Pada Aspek Komunikasi Audio Visual

Berdasarkan penilaian responden validator

menunjukkan bahwa keseluruhan penilaian pada aspek komunikasi audio visual pada media pembelajaran video tutorial sangat layak untuk digunakan dengan mencapai persentase tertinggi 80% dalam kategori sangat layak yang dipilih oleh 4 orang validator, sedangkan 20% untuk kategori layak dipilih oleh 1 orang validator. Terdapat beberapa kritik dan saran untuk memperbaiki kualitas audio *dubbing* dalam aspek komunikasi audio visual, diantaranya : memperbaiki dan menghilangkan suara noise atau suara-suara yang bukan merupakan bagian dari *dubbing* yang dihasilkan karena pengambilan suara *dubbing* terlalu dekat dengan *mic*, juga mengenai durasi video yang akan berpengaruh pada kejenuhan peserta didik.

#### IV. KESIMPULAN

Kesimpulan dari artikel penerapan media pembelajaran video tutorial pembuatan desain rok A-Line menggunakan aplikasi Medibang Paint sebagai berikut:

- A. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembuatan media video tutorial desain rok A-Line menggunakan aplikasi Medibang Paint menggunakan 5 prosedur, meliputi: Prosedur awal pembuatan konsep (concept making) dengan cara menganalisis permasalahan hingga pengumpulan materi pendukung yaitu Silabus, RPP. Kedua, pembuatan desain (*design*) dengan membuat alur skema pembuatan *storyboard*. Ketiga, pengumpulan bahan (*material collecting*) yang diantaranya diambil dari hasil *screen capture* dan audio setiap langkah proses pembuatan media pembelajaran video tutorial. Keempat, penggabungan atau penyatuan bahan (*Material Assembly*). Prosedur akhir yaitu validasi melalui 5 validator bidang substansi materi dan media.
- B. Hasil penerapan media pembelajaran video tutorial desain rok A-Line menggunakan aplikasi Medibang Paint menunjukkan bahwa pada aspek media pembelajaran berbasis media video tutorial meliputi 7 butir item indikator memenuhi kriteria sangat layak dengan persentase 60% dipilih oleh 3 orang validator dan layak dengan hasil penilaian 40% oleh 2 orang validator. Aspek media pembelajaran meliputi 7 item indikator: Relevansi tujuan

pembelajaran dengan KI/KD/Kurikulum memperoleh skor 20, Mengandung pesan yang disampaikan memperoleh skor 20, Kemudahan dipahami memperoleh skor 20, Sistematis, alur logika jelas memperoleh skor 19, Kejelasan uraian pembahasan memperoleh skor 21, Kesesuaian isi materi memperoleh skor 21, dan Kemudahan pengoperasian media memperoleh skor 19. Dalam aspek komunikasi audio visual yang meliputi 7 butir item indikator memperoleh persentase 80% dalam kategori sangat layak oleh 4 orang validator bidang substansi dan kategori layak sebesar 20% oleh 1 orang validator bidang substansi. 7 item indikator yang dinilai pada aspek komunikasi audio visual: Video diperjelas oleh audio memperoleh skor 22, *Layout, design, typography, music* memperoleh skor 20, *Dubbing* terdengar jelas memperoleh skor 20, Backsound tidak mengganggu memperoleh skor 20, Gambar yang disajikan jelas memperoleh skor 19, Unsur inovasi animasi memperoleh skor 21, dan Jenis font memperoleh skor 20. Dapat disimpulkan bahwa hasil penerapan media pembelajaran video tutorial desain rok A-Line menggunakan aplikasi Medibang Paint dinyatakan sangat layak pada kedua aspek penilaian yaitu pada aspek media pembelajaran mendapatkan persentase 60% dipilih oleh 3 responden validator dan pada aspek komunikasi audio visual dari 4 responden validator menyatakan kategori sangat layak dengan persentase 80%.

#### DAFTAR PUSTAKA

##### Buku:

- [1] Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta, Indonesia, 2012.
- [2] Arifin Zainal, *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung, Indonesia, 2009.
- [3] Cipi Riyana, *Pedoman Pengembangan Media Video*, Jakarta, Indonesia, 2007.
- [4] Mardapi Djemari, *Pengukuran Penilaian & Evaluasi Pendidikan*, Yogyakarta, Indonesia, 2012.

##### Terbitan Berkala:

- [5] Gubernur Jawa Timur, "Perpanjangan Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa

Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19) di Jawa Timur," vol. 420/2438/101.1/2020, Apr. 2020.

- [6] Kemdikbud, "Masa Belajar Penyelenggaraan Program Pendidikan," vol. 302/E.E2/KR/2020, Mar, 2020.
- [7] Mendikbud, "Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *CoronaVirus Disease* (Covid-19)," no, 4, Mar, 2020.

##### Jurnal:

- [8] Geist, E. (2011). *The game changer: using iPads in college teacher education classes*. *College Student Journal*, 45 (4), hal 758-768. Tersedia: <https://www.semanticscholar.org/paper/The-Game-Changer%3A-Using-iPads-in-College-Teacher-Geist/0e45e3f23f5d1670725c965fb0cd849d515ecc2d>
- [9] Rina Puspitasari. (Juli, 2020). Hikmah Pandemi Covid-19 Bagi Pendidikan di Indonesia. [Online]. Tersedia: <https://iain-surakarta.ac.id/hikmah-pandemi-covid-19-bagi-pendidikan-di-indonesia>
- [10] Tapscott, D. (2008). *Net geners come of age*. *BusinessWeek*. [Online]. Tersedia: [http://marketingpedia.com/Marketing-Library/AdvertisingDoesn%27tWork/NetGen\\_BusinessWeek\\_01\\_110308.pdf](http://marketingpedia.com/Marketing-Library/AdvertisingDoesn%27tWork/NetGen_BusinessWeek_01_110308.pdf)
- [11] UNICEF, IFRC, & WHO. (Maret, 2020). *Key Messages and Actions for COVID-19 Prevention and Control in Schools*. [Online]. Tersedia: <https://www.who.int/publications/m/item/key-messages-and-actions-for-covid-19-prevention-and-control-in-schools>
- [12] Ling Zhang, Eulanda A. Sanders. (November, 2014). *The New Technology Brings Innovation into the Fashion Illustration Classroom: Use of the iPad for In-Class and Virtual Demonstrations*. [Online]. Hal 105-106. Tersedia: <https://www.researchgate.net/publication/284724712>
- [13] BPS. (November, 2019). *Potret Pendidikan Statistik Pendidikan Indonesia 2019*. Jakarta: Badan Pusat Statistik. [Online]. Tersedia: <https://www.bps.go.id/publication/2019/11/29/1deb>

[588ef5fdbfba3343bb51/potret-pendidikan-statistik-pendidikan-indonesia-2019.html](https://doi.org/10.588ef5fdbfba3343bb51/potret-pendidikan-statistik-pendidikan-indonesia-2019.html)

*Tesis:*

- [14] Bustan, “Penggunaan Video Tutorial Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Ibadah Salat Pada Peserta Didik SDN Palita Patampanua Kabupaten Pinrang,” tesis magister, Program Pascasarjana IAIN Parepare, Parepare, Indonesia, 2020.
- [15] Muthiah, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pembuatan Rok Suai Kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 1 Ngawen,” skripsi S.Pd, Program Studi Pendidikan Teknik Busana, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia, 2018.
- [16] Umi Nur, “Pengembangan Media Pembelajaran Modul Virtual Pada Materi Busana Casual Pria,” skripsi S.Pd, Jurusan Pendidikan Tata Busana, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia, 2018.
- [17] Dwi Oktavia Wulandari. 2019. Hasil Wawancara Pribadi: 8 Agustus 2019, SMKN 1 Sambeng, Lamongan.
- [18] <http://medibangpaint.com> (diakses tanggal 24 Maret 2021, pukul 18.00)