

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SHIBORI* BERBASIS VIDEO TUTORIAL MELALUI *YOUTUBE*

Inez Hestiani Sabrina¹⁾ dan Irma Russanti²⁾

¹⁾Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

²⁾Sarjana Terapan Tata Busana, Program Vokasi, Universitas Negeri Surabaya

Jl. Ketintang, Ketintang, Kec. Gayungan, Kota Surabaya, Jawa Timur 60231

e-mail: inezsabrina16@gmail.com¹⁾, irmarusanti@unesa.ac.id²⁾

ABSTRAK— Pengembangan media pembelajaran shibori berbasis video tutorial memudahkan edukasi materi untuk dikerjakan mandiri di rumah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui 1) tingkat validitas video tutorial membuat shibori berdasarkan nilai dari ahli media dan ahli materi 2) respons pengguna Youtube terhadap video tutorial membuat shibori. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan 4-D (*define, design, develop, disseminate*). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode uji validitas untuk mengetahui tingkat validitas video tutorial yang dinilai oleh ahli materi dan ahli media, serta instrumen berupa angket untuk mengetahui respons pengguna Youtube terhadap video tutorial membuat shibori. Berdasarkan analisis data, hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) tingkat validitas yang ditinjau oleh ahli materi mendapatkan nilai 96% dan oleh ahli media sebesar 88% dengan nilai rata-rata 92%, sehingga termasuk dalam kategori “sangat layak” 2) respons pengguna Youtube mendapatkan nilai rata-rata 93% yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video tutorial membuat shibori “sangat layak” untuk digunakan sebagai media dan mendapat respons yang “sangat baik” dari pengguna Youtube.

Kata Kunci: media, pengembangan, shibori, video tutorial, youtube

I. PENDAHULUAN

Virus COVID-19 yang menyebabkan pandemi global sejak 2020 menyebabkan banyak kerugian di berbagai negara, termasuk Indonesia [1]. Sebagai negara berkembang, Indonesia mengalami kendala yang lebih berat dibandingkan negara maju dalam menanggulangi penyebaran COVID-19 [2]. Untuk mengatasi kondisi ini, Pemerintah Indonesia telah menerapkan berbagai kebijakan, di antaranya adalah PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) dan PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat). Kebijakan ini berisi pembatasan meliputi kegiatan belajar mengajar dan ibadah, pembatasan kegiatan di tempat kerja, serta kegiatan lain di fasilitas umum. mengakibatkan ruang gerak masyarakat menjadi terbatas. Hal ini menyebabkan kegiatan sehari-hari terpaksa harus dikerjakan di rumah untuk menekan penyebaran virus yang semakin hari semakin bertambah.

Keterbatasan ruang gerak juga berdampak pada tingkat produktivitas masyarakat yang menurun. Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi hal ini adalah melaksanakan pembelajaran yang dapat mendorong masyarakat tetap produktif meskipun harus tinggal di rumah karena ruang gerak yang dibatasi.

Pembelajaran menggunakan media merupakan jawaban untuk mengatasi keterbatasan kegiatan belajar-mengajar yang serba terbatas di masa pandemi. Media pembelajaran sendiri didefinisikan sebagai alat untuk menyampaikan informasi yang dapat memacu perhatian, kemauan, perasaan, serta pikiran peserta didik sehingga terlaksana kegiatan belajar-mengajar yang memiliki tujuan dan terkendali [3]. Menurut Mulyanta & Leon [4], media pembelajaran yang baik adalah yang memenuhi 4 kriteria, yaitu 1) relevansi atau kesesuaian dengan kebutuhan dan tujuan belajar, program pembelajaran rencana pembelajaran dan karakteristik peserta didik, 2) kemudahan materi untuk dipelajari, dipahami, dimengerti dan digunakan oleh peserta didik, 3) kemenarikan media dari segi isi, tampilan, dan pilihan warna, 4) kemanfaatan media bagi peserta didik. Media pembelajaran yang dapat digunakan berupa media cetak (buku, modul), audio (musik, *podcast*), audio visual (video, film, animasi), multimedia interaktif (game).

Dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain, media pembelajaran melalui video merupakan sarana yang tepat untuk membantu masyarakat tetap produktif di masa pandemi. Pengembangan media video dalam penelitian ini berupa video tutorial. Video tutorial memudahkan edukasi materi untuk dikerjakan mandiri di rumah. Video tutorial juga dipilih karena keunggulannya dari media pembelajaran lainnya, seperti 1) mendemonstrasikan suatu fenomena atau prosedur dengan sangat jelas 2) memungkinkan pengguna untuk mempercepat atau memperlambat kecepatan video sesuai dengan kebutuhan 3) menarik perhatian dan minat peserta didik 4) memanfaatkan animasi untuk mengilustrasikan materi yang bergerak [5]. Selain itu, video tutorial dipilih karena dapat menunjukkan langkah-langkah dan tata cara pembuatan sesuatu dalam gambar bergerak, sehingga dapat mempermudah pemahaman materi yang disampaikan [6]. Video tutorial memungkinkan informasi terserap dengan maksimal, karena penyajian yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (*shooting*, video, grafis, animasi, narasi, dan teks) [7]. Video tutorial juga dapat menjadikan lebih mudah dan terarah sehingga memungkinkan untuk dikerjakan secara mandiri [8].

Materi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial adalah teknik pembuatan *shibori*. *Shibori* adalah teknik pewarnaan kain dengan cara dijahit, dililit, diikat, dijepit atau dibungkus dan dicelupkan ke dalam larutan pewarna. Di Indonesia, *shibori* sering disebut dengan istilah jomputan atau ikatan [9]. Tutorial pembuatan kain dengan teknik *shibori* dipilih karena mudah diikuti dan dikerjakan secara mandiri di rumah menggunakan bahan-bahan sederhana yang mudah ditemukan. Hal ini menjadikan materi pembuatan *shibori* pilihan yang tepat sebagai isi dari video tutorial yang akan dikembangkan.

Pemilihan materi yang tepat juga harus dibarengi dengan metode penyebaran yang efektif sehingga tujuan untuk meningkatkan produktivitas masyarakat di masa pandemi dapat terpenuhi. Dengan masyarakat umum sebagai sasaran audiensi untuk video tutorial yang akan dikembangkan, maka diperlukan sarana yang tidak hanya dapat mewadahi media pembelajaran, tetapi juga memungkinkan media untuk diakses dengan mudah oleh masyarakat umum tanpa batasan waktu dan tempat.

Penelitian ini menggunakan *Youtube* sebagai sarana untuk menyalurkan media pembelajaran *shibori* berbasis video tutorial. *Youtube* merupakan media sosial untuk berbagi video secara daring yang dapat diakses dengan mudah kapan pun dan di mana pun. *Youtube* memungkinkan pengguna untuk mengakses, melihat, dan mengunggah video secara gratis [10]. Dengan demikian, *Youtube* adalah sarana yang tepat untuk menyebarkan media pembelajaran di masa pandemi karena dapat menumbuhkan situasi belajar yang kondusif dan meningkatkan daya tarik selama pembelajaran berlangsung, sehingga menghasilkan peserta didik yang mandiri dan kreatif [11], [12]. Fitur dalam *Youtube* yang memungkinkan pengguna untuk berbagi komentar dan menyematkan tautan pada deskripsi video sangat bermanfaat bagi pengguna untuk mengetahui bagaimana respons penonton terhadap video yang mereka unggah.

Berdasarkan latar belakang di atas, pengembangan media pembelajaran berupa video tutorial membuat *shibori* melalui *Youtube* diharapkan dapat meningkatkan produktivitas dan kreativitas masyarakat di masa pandemi. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui 1) tingkat validitas video tutorial membuat *shibori* berdasarkan nilai dari ahli media dan ahli materi 2) respons pengguna *Youtube* terhadap video tutorial membuat *shibori*.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) prosedural. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan video tutorial sebagai media pelatihan pembuatan *shibori* di laman *Youtube* dan untuk mengetahui respons pengguna *Youtube* terhadap video tutorial pembuatan *shibori* yang telah dikembangkan.

A. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4-D (Define, Design, Develop,

Disseminate). Model ini dipilih karena sesuai dengan tujuan pengembangan video tutorial yang nantinya akan disebarluaskan melalui *Youtube*. Langkah-langkah pengembangan model 4-D yaitu:

1. Tahap *Define* atau Pendefinisian

Pada tahap ini dilakukan studi pendahuluan dan observasi terhadap produktivitas masyarakat di masa pandemi, materi yang populer di kalangan masyarakat umum dan mudah dipelajari. Tujuan akhirnya ialah untuk menentukan media dan wadah penyebaran yang akan digunakan.

Hasil observasi menemukan kebijakan pemerintah dalam pembatasan kerumunan dan masyarakat di masa pandemi mengakibatkan masyarakat lebih banyak diam di rumah tanpa melakukan kegiatan yang berarti. Penyediaan media pembelajaran yang bisa diakses oleh masyarakat menjadi solusi untuk kondisi ini. Namun, diperlukan materi yang tepat agar dapat menarik perhatian masyarakat untuk mempelajarinya. *Shibori* dipilih sebagai materi utama karena populer di kalangan masyarakat umum dan tata cara membuatnya yang mudah untuk diikuti.

Selanjutnya dilakukan observasi terhadap video tutorial *shibori* yang tersedia di *Youtube*. Berdasarkan hasil observasi, motif *shibori* yang tersedia di *Youtube* terlalu umum dan kurang bervariasi. Hal ini yang menjadi alasan untuk mengenalkan motif baru yang didapat dari modifikasi motif *shibori* oleh Batik Sekarjati Jombang yang diperoleh saat melaksanakan praktik kerja/magang.

2. Tahap *Design* atau Perancangan

Tahap ini berisikan rancangan media tutorial membuat *shibori*. Langkah awal yaitu menyiapkan materi berupa pengenalan terhadap *shibori*, bahan-bahan yang diperlukan (kain, jenis pewarna, & bahan-bahan pendukung), dan langkah-langkah pembuatan, *layout* atau desain tampilan video, skrip *voice-over*, dan alat-alat pengambilan video tutorial seperti kamera dan mikrofon.

Sebelum memastikan rancangan akhir, dilakukan percobaan pembuatan *shibori* dengan bahan-bahan yang telah dipilih. Pada awal perancangan, bahan pewarna yang dipilih adalah pewarna *dyon*. Percobaan pertama dengan pewarna *dyon* menghasilkan produk *shibori* dengan warna yang kurang menyala. Kemudian dilakukan percobaan kedua dengan pewarna *remasol* yang merupakan masukan dari dosen pembimbing. Percobaan kedua berhasil menghasilkan *shibori* dengan warna akhir yang lebih baik. Dengan hal ini, maka bahan pewarna diganti dengan menggunakan pewarna *remasol*.

3. Tahap *Develop* atau Pengembangan

Media pembelajaran dikembangkan berupa video tutorial yang memperhatikan aspek-aspek seperti

keterbacaan teks, bentuk & ukuran *font*, audio, visual, kemudahan video untuk diikuti dan diakses, kreativitas, dan ketetapan video dengan materi. Aspek-aspek tersebut lebih ditekankan agar video tutorial dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal. Materi yang dijelaskan pada media video tutorial adalah teknik pembuatan *shibori*. Teknik pembuatan *shibori* yang digunakan dalam penelitian ini diadaptasi dari teknik pembuatan *shibori* yang dimiliki oleh Batik Sekarjati Jombang. Video tutorial yang telah jadi kemudian melewati uji validitas oleh ahli media dan ahli materi.

80% < R ≤ 100%	Sangat Baik
60% < R ≤ 80%	Baik
40% < R ≤ 60%	Cukup Baik
20% < R ≤ 40%	Kurang Baik
0% < R ≤ 20%	Tidak Baik

(Sumber: Manap, 2013)

4. Tahap *Disseminate* atau Penyebaran

Video tutorial pembuatan *shibori* yang telah melewati uji validitas ahli media dan ahli bahasa kemudian disebarluaskan melalui *Youtube*. Untuk mengetahui respons pengguna *Youtube* terhadap video tutorial pembuatan *shibori*, pada deskripsi video disematkan tautan instrumen yang berisi pernyataan tentang impresi pengguna *Youtube* terhadap video tutorial dan opini mereka terhadap efektivitas video tutorial *shibori* dalam meningkatkan produktivitas, kreativitas, dan motivasi masyarakat untuk membuat *shibori*.

B. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode uji validitas dan instrumen angket dalam pengumpulan data. Uji validitas digunakan untuk penilaian kelayakan video tutorial pembuatan *shibori* yang dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Penilaian oleh ahli materi dan ahli media berisi daftar aspek yang dinilai dan kolom nilai untuk masing-masing aspek, yang terdiri dari skor 1 – 5; 1 (sangat tidak layak), 2 (tidak layak), 3 (cukup layak), 4 (layak), 5 (sangat layak).

Untuk mengetahui respons pengguna *Youtube* terhadap video tutorial pembuatan *shibori* yang telah dikembangkan, instrumen berupa angket disebarluaskan melalui tautan yang disematkan pada deskripsi video di laman *Youtube*. Instrumen berupa angket yang digunakan pada penelitian ini berisi pernyataan yang diikuti dengan kolom skor dari angka 1 – 5.

C. Teknik Analisis Data

TABEL I
KRITERIA KELAYAKAN MEDIA

Skor dalam persen (%)	Kategori
81% – 100%	Sangat Layak
61% – 80%	Layak
41% – 60%	Cukup Layak
21% – 40%	Kurang Layak
< 20%	Tidak Layak

(Sumber: Arikunto, 2010)

TABEL II
KATEGORI RESPONS PENGGUNA *YOUTUBE*

Respons Pengguna <i>Youtube</i> (dalam persentase)	Kategori
--	----------

Hasil penilaian uji validitas yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media pada masing-masing aspek kemudian dihitung dan dikalkulasi menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Gambar 1. Rumus Persentase

Keterangan:

- P : persentase hasil
- $\sum X$: jumlah skor yang diperoleh
- N : skor maksimum

Hasil akhir penilaian yang didapat dari ahli media dan ahli materi dalam bentuk persentase kemudian dianalisis berdasarkan Tabel Kriteria Kelayakan Media [13] dan disajikan dalam bentuk tabel.

Hasil respons pengguna *Youtube* yang didapat dari instrumen yang telah disebar kemudian dihitung. Total skor yang didapat oleh masing-masing pernyataan kemudian dikalkulasi menggunakan rumus persentase (Gambar 1). Selanjutnya dicari nilai rata-rata dari skor yang didapat oleh seluruh pernyataan dengan menggunakan rumus berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Gambar 2. Rumus Rata-rata

Keterangan:

- \bar{X} : nilai rata-rata
- $\sum X$: jumlah skor yang diperoleh
- N : banyak data

Nilai rata-rata respons kemudian dikalkulasi dalam bentuk persentase menggunakan rumus persentase (Gambar 1). Skor total yang telah dikalkulasi dalam bentuk persentase, baik skor masing-masing pernyataan maupun nilai rata-rata seluruh pernyataan kemudian diinterpretasi berdasarkan Tabel Kategori Respons Pengguna *Youtube* [14] untuk mengetahui kategori kelayakannya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian dalam pengembangan video tutorial membuat *shibori* adalah sebagai berikut:

1. Uji Validitas

TABEL III
UJI VALIDITAS OLEH AHLI MATERI

Aspek yang dinilai	Skor		Kelayakan
	(1 - 5)	Persentase	
Kelengkapan materi	5	100%	Sangat Layak
Keakuratan materi	4	80%	Layak
Kreativitas materi	4	80%	Layak
Keterbacaan teks	5	100%	Sangat Layak
Pengantar materi	5	100%	Sangat Layak
Penyampaian alat dan bahan	5	100%	Sangat Layak
Teknik pembuatan	5	100%	Sangat Layak
Teknik pewarnaan	5	100%	Sangat Layak
Langkah-langkah materi	5	100%	Sangat Layak
Hasil jadi	5	100%	Sangat Layak
Total skor	48	96%	Sangat Layak

TABEL IV
UJI KELAYAKAN OLEH AHLI MEDIA

Aspek yang dinilai	Skor		Kelayakan
	(1 - 5)	Persentase	
Ketepatan video dengan materi	5	100%	Sangat Layak
Kreativitas video	5	100%	Sangat Layak
Kesesuaian video dengan situasi pengguna <i>Youtube</i>	4	80%	Layak
Video tutorial mudah untuk diikuti	5	100%	Sangat Layak
<i>Reliable</i> (tidak <i>error/crash</i> saat diakses)	5	100%	Sangat Layak
Visual (warna, <i>layout</i> desain)	4	80%	Layak
Audio (narasi, <i>sound effect</i> , <i>back sound</i>)	4	80%	Layak
<i>Font</i> yang digunakan	4	80%	Layak
Bentuk dan ukuran <i>font</i> yang digunakan	4	80%	Layak
Keterbacaan teks	4	80%	Layak
Total skor	44	88%	Sangat Layak

Hasil uji validitas oleh ahli materi seperti yang tertera pada Tabel III menunjukkan aspek kelengkapan materi, keterbacaan teks, pengantar materi, penyampaian alat dan bahan, teknik pembuatan, teknik pewarnaan, langkah-langkah materi, serta hasil jadi mendapat skor yang sama, yaitu 5 poin dengan persentase 100%. Mengacu pada Tabel Kriteria Kelayakan Media dan skor yang didapat, aspek-aspek tersebut termasuk dalam kategori “sangat layak”. Sedangkan aspek keakuratan serta kreativitas materi mendapat skor 4 poin dengan persentase 80%, yang berdasarkan tabel Kriteria Kelayakan Media termasuk dalam kategori “layak”. Total skor yang didapat seluruh aspek adalah 48 poin dengan persentase 96%. Berdasarkan Tabel Kriteria Kelayakan Media, total skor uji validitas materi termasuk dalam kategori “sangat layak”. Dengan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa materi dalam video tutorial pembuatan *shibori* “sangat layak” untuk digunakan sebagai media dan disebarluaskan melalui *Youtube*.

Hasil uji validitas dari ahli media seperti yang tertera pada Tabel IV menunjukkan aspek ketepatan video dengan materi, kreativitas video, kemudahan video untuk diikuti, dan *reliability* (tidak *error/crash* saat diakses) mendapat skor masing-masing 5 poin (100%). Berdasarkan Tabel Kriteria Kelayakan Media, aspek-aspek tersebut termasuk dalam kategori “sangat layak”. Sedangkan, kesesuaian video dengan

situasi pengguna *Youtube*, visual (warna, *layout* desain), audio (narasi, *sound effect*, *back sound*), *font* yang digunakan, bentuk dan ukuran *font*, dan keterbacaan teks mendapat nilai masing-masing 4 poin (80%). Mengacu pada Tabel Kriteria Kelayakan Media, kedua aspek tersebut termasuk dalam kategori “layak”. Total skor yang didapat seluruh aspek dalam uji validitas ahli media adalah 44 poin dengan persentase 88%.

TABEL V
RESPONS PENGGUNA *YOUTUBE* TERHADAP VIDEO TUTORIAL *SHIBORI*

Pernyataan	Skor		Kategori
	(0 - 80)	(%)	
Video tutorial memperjelas dan mempermudah pemahaman tentang <i>shibori</i>	71	89%	Sangat Baik
Video tutorial melatih kemandirian pengguna <i>Youtube</i> untuk membuat <i>shibori</i>	73	92%	Sangat Baik
Video tutorial membangkitkan motivasi untuk membuat <i>shibori</i>	67	84%	Sangat Baik
Video tutorial meningkatkan kreativitas pengguna <i>Youtube</i>	68	85%	Sangat Baik
Visual (warna, <i>layout</i> , <i>desain</i>) video tutorial <i>shibori</i> jelas dan menarik	68	85%	Sangat Baik
Kecepatan gerak gambar sesuai dan mudah diikuti	70	88%	Sangat Baik
Audio/suara pada video terdengar jelas	71	89%	Sangat Baik
Letak dan bentuk huruf yang digunakan pada video tepat dan mudah dibaca	70	88%	Sangat Baik
Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami	70	88%	Sangat Baik
Rata-rata skor	69.7	87%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel kriteria respons, total skor uji validitas media video tutorial termasuk dalam kategori “sangat layak”. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa dari segi media, video tutorial membuat *shibori* “sangat layak” untuk dijadikan media pembelajaran *shibori* dan disebarluaskan melalui *Youtube*.

2. Respons pengguna *Youtube* terhadap video tutorial pembuatan *shibori*

Hasil angket menunjukkan terdapat 16 total responden ($L=3$, $P=13$) dengan rentang umur $<16 - <46$ tahun yang mayoritas berdomisili di Jawa Timur dan satu responden berasal dari Palu. Responden terbanyak berprofesi sebagai pelajar/mahasiswa dan lainnya merupakan pekerja swasta dan/atau ibu rumah tangga.

Masing-masing pernyataan pada instrumen angket yang telah dihitung total skor secara keseluruhan dan dikalkulasi dalam bentuk persentase dengan mengacu pada total skor maksimum yang dapat dicapai menggunakan rumus persentase

(Gambar 1) menunjukkan hasil yang bervariasi. Pernyataan “*video tutorial memperjelas dan mempermudah pemahaman tentang shibori*” mendapatkan skor total 71 poin dengan persentase 89%. “*Video tutorial membuat shibori melatih kemandirian pengguna Youtube untuk membuat shibori*” mendapatkan total skor 73 poin dengan persentase 92%. Sedangkan, pernyataan “*video tutorial membangkitkan*

motivasi untuk membuat shibori” mendapatkan total 67 poin dengan persentase 84%. Pernyataan *“Video tutorial meningkatkan kreativitas pengguna Youtube”* mendapatkan hasil yang tidak jauh berbeda dengan total skor 68 poin dengan persentase 85%. Dari segi media, pernyataan *“visual (warna, desain, layout) video tutorial shibori jelas dan menarik”* mendapatkan skor total yang sama, yaitu 68 poin dengan persentase 85%. Selain itu, pernyataan *“audio/suara pada video terdengar jelas”* mendapatkan skor 71 dengan persentase 89%. Sedangkan untuk pernyataan *“kecepatan gerak gambar sesuai dan mudah diikuti”, “letak dan bentuk huruf yang digunakan pada video tepat dan mudah dibaca”, dan “bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami”* masing-masing mendapatkan skor total yang sama, yaitu 70 poin dengan persentase 88%. Berdasarkan hasil skor yang didapat dan mengacu pada tabel Kriteria Respons Pengguna Youtube, seluruh pernyataan dalam angket termasuk dalam kategori “sangat layak”.

Total skor seluruh pernyataan yang telah dihitung mendapatkan nilai rata-rata 69.7 dengan persentase 87%. Mengacu pada Tabel Kriteria Respons Pengguna Youtube, nilai rata-rata respons termasuk dalam kategori “sangat baik”. Dari hasil yang didapatkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa video tutorial membuat *shibori* mendapatkan respons yang “sangat baik”.

B. Pembahasan Penelitian

1. Tingkat validitas video tutorial membuat shibori

Materi pada video tutorial mendapat nilai “sangat baik” dengan skor 5 poin di hampir semua aspek, seperti kelengkapan materi, keterbacaan teks, pengantar materi, penyampaian alat dan bahan, teknik pembuatan, teknik pewarnaan, langkah-langkah materi, dan hasil haji. Meskipun demikian, keakuratan dan kreativitas materi mendapat nilai yang lebih rendah, yaitu 4 poin. Meskipun nilai akhir termasuk dalam kategori “layak”, ada baiknya jika materi yang disampaikan lebih akurat. Selain itu, menyajikan materi dengan kreativitas yang lebih tinggi akan memberikan ide yang berbeda dengan video tutorial yang lain dan tentunya menambah minat penonton untuk mempelajarinya.

Penilaian dari ahli media menunjukkan hasil yang berbeda. Terdapat tiga aspek yang mendapatkan nilai sempurna (5 poin), yaitu keakuratan video dengan materi, kreativitas video, dan *reliability* atau kemudahan video untuk diakses. Sedangkan tujuh aspek lainnya, seperti kesesuaian video dengan pengguna Youtube, video mudah diikuti, visual, audio, bentuk dan ukuran *font* yang digunakan, dan keterbacaan teks mendapatkan skor 4 poin. Meskipun termasuk dalam kategori “layak”, mencapai hasil yang lebih baik pastinya juga akan meningkatkan kualitas video tutorial yang dikembangkan. Dengan demikian, aspek-aspek tersebut masih perlu diperbaiki agar video tutorial dapat memenuhi tujuan dari pengembangannya dengan lebih maksimal.

Berdasarkan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa video tutorial dapat digunakan sebagai media, atas penilaian akhir yang termasuk dalam kategori “sangat layak”.

Namun, video tutorial membuat *shibori* masih belum sempurna dalam segi keakuratan dan kreativitas materi, kesesuaian video dengan situasi pengguna Youtube, serta desain dan *layout* video. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat meningkatkan aspek-aspek tersebut agar dapat memenuhi kriteria media pembelajaran [4] dengan lebih maksimal.

2. Respons Pengguna Youtube Terhadap Video Tutorial Pembuatan Shibori

“Video tutorial melatih kemandirian pengguna Youtube untuk membuat shibori” mendapatkan skor tertinggi dibanding pernyataan lainnya, yaitu 73 poin dengan persentase 92%. Nilai tertinggi kedua dicapai oleh pernyataan *“video tutorial memperjelas dan mempermudah pemahaman tentang shibori”* serta *“audio/suara pada video terdengar jelas”*, dengan masing-masing 71 poin dengan persentase 89%. Hasil ini didukung oleh hasil penelitian oleh Utomo & Ratnawati [15] yang menyebutkan bahwa penggunaan video tutorial dapat meningkatkan pemahaman sehingga peserta didik dapat mencapai ketuntasan hasil belajar yang maksimal. Selain itu, hasil ini juga sesuai dengan kriteria media pembelajaran menurut Mulyanta & Leon [4], yang di antaranya yaitu kemudahan materi untuk dipahami dan kesesuaian dengan tujuan belajar, yaitu melatih masyarakat untuk dapat membuat *shibori* secara mandiri.

Nilai tertinggi selanjutnya dicapai oleh pernyataan *“kecepatan gerak gambar sesuai dan mudah diikuti”, “letak dan bentuk huruf yang digunakan pada video tepat dan mudah dibaca”,* serta *“bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami”* dengan masing-masing 70 poin dengan persentase 88%. Namun, pernyataan *“visual (warna, desain, layout) video tutorial shibori jelas dan menarik”* mendapat nilai 3% lebih rendah dengan persentase 85% (68 poin). Meskipun demikian, tampilan dalam video yang termasuk dalam kategori “sangat layak” sudah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik [4], yaitu kemenarikan media dari tampilan dan pilihan warna. Hasil yang sama juga didapat oleh kegunaan video tutorial untuk membangkitkan kreativitas pengguna Youtube. Hasil ini dapat ditingkatkan dengan menambahkan pola-pola dasar yang dapat dikembangkan sendiri oleh penonton, sehingga dapat memperluas kreativitas.

Nilai terendah dengan persentase 84% dicapai oleh pernyataan *“video tutorial membangkitkan motivasi untuk membuat shibori”*. Meskipun demikian, hasil penilaian untuk aspek ini masih termasuk dalam kategori “sangat layak”.

Berdasarkan pembahasan di atas, maka respons pengguna Youtube terhadap video tutorial termasuk dalam kategori “sangat baik”. Namun, terdapat aspek-aspek yang perlu ditingkatkan agar respons yang diperoleh juga lebih baik. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat meningkatkan aspek-aspek tersebut agar media video tutorial yang dikembangkan dapat memenuhi dan mencapai tujuan dengan lebih maksimal.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa:

1. Tingkat validitas yang ditinjau oleh ahli materi mendapatkan total skor 48 poin dengan persentase 96%; oleh ahli media sebesar 44 poin dengan persentase 88%. Mengacu pada tabel Kriteria Kelayakan media, skor uji validitas video tutorial membuat *shibori* termasuk dalam kategori “sangat layak” dari aspek media maupun materi.
2. Respons pengguna *Youtube* mendapatkan nilai rata-rata 69.7 dengan persentase 87%. Berdasarkan tabel Kategori Respons Pengguna Youtube, nilai tersebut termasuk dalam kategori “sangat baik”.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

- [1] M. Ishak & W. L. Mangundjaya, “Pengelolaan Stres dan Peningkatan Produktivitas Kerja Selama Work From Home pada Masa Pandemi Covid-19,” *Jurnal Psikologi Udayana*, vol. 7, no. 2, pp. 93–109, 2020, doi: 10.24843/JPU.2020.v07.i02.p.09.
- [2] J. Hopman, B. Allegranzi, & S. Mehtar, “Managing COVID-19 in Low- and Middle-Income Countries,” *JAMA - Journal of the American Medical Association*, 2020, [Online]. Available: <https://doi.org/10.1001/jama.2020.4169>

Buku :

- [3] W. N. Nasution, *Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing, 2017.
- [4] Mulyanta and M. Leon, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya, 2009.

Jurnal :

- [5] H. H. Batubara & D. S. Batubara, “Penggunaan Video Tutorial Untuk Mendukung Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Virus Corona,” *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 5, no. 2, p. 21, 2020, doi: 10.31602/muallimuna.v5i2.2950.
- [6] H. A. N. Asni & R. Suhartini, “Pengembangan Video Tutorial Bias Cut Dress Berbasis Instagram,” *e-Journal*, vol. 08, no. 3, pp. 71–76, 2019.

Buku :

- [7] I. Al-Firdaus, *Buku Lengkap Tuntunan Menjadi Kameramen Profesional*. Yogyakarta: Buku Biru, 2010.

Jurnal :

- [8] Y. Hendriyani, N. Jalinus, V. I. Delianti, & L. Mursyida, “Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial,” *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, vol. 11, no. 2, pp. 85–88, 2018, [Online]. Available: <http://tip.ppj.unp.ac.id>
- [9] H. Kusumayanti, V. Paramita, A. Windyandari, I. H. Dwimawanti, R. Amalia, A. L. Dewi, I. R. Cahyaningsih, & I. T. Pangestu, “Pelatihan Pembuatan Batik Shibori Bagi Pengurus Daerah Wanita Islam Kota Semarang,” *Jurnal Pengabdian Vokasi*, vol. 01, no. 03, pp. 149–152, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/jpv/article/view/7883>
- [10] M. Yusuf & L. Agung, “The Effectiveness of Youtube as an Online Learning Media,” *Journal of Education Technology*, vol. 3, no. 1, pp. 152–158, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/33628>
- [11] A. Latifah & A. Prastowo, “Analisis Pembelajaran Daring Model Website Dan M-Learning Melalui Youtube Pada Mata Pelajaran Pai Kelas 2 SD/MI,” *Jurnal Limas PGMI*, vol. 1, no. 1, 2020.
- [12] I. Widyantara & I. Rasna, “Penggunaan Media Youtube Sebelum Dan Saat Pandemi Covid-19 Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Peserta Didik,” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, vol. 9, no. 2, 2020.

Buku :

- [13] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010.
- [14] S. Manap, *Interpersonal Skill (Tips Membangun Komunikasi dan Relasi)*. Bandung: Mujahid Press, 2013.

Jurnal :

- [15] A. Y. Utomo & D. Ratnawati, “Pengembangan Video Tutorial Dalam Pembelajaran Sistem Pengapian di SMK,” *Taman Vokasi*, vol. 6, no. 1, p. 68, 2018, doi: 10.30738/jtvok.v6i1.2839.