



Pengembangan Media Video Pembelajaran Pembuatan Pola Kulot Siswa Kelas XII Tata Busana

Raisa Ikhlas^{1✉}, Puspaneli²

^{1,2} Universitas Negeri Padang

raisaikhlas0@gmail.com

Abstract

Class students at SMKN 3 Payakumbuh Lack of student motivation to pay attention to learning is caused by the learning media used being monotonous and conventional teaching methods and students finding it difficult to learn on their own due to the limitations of the learning media used. As a solution to this problem, teaching media must be created, namely learning video media that can be used anytime, anywhere, and via the internet. The method in this research uses the Research and Development (R&D) method by applying the 4D model. The type of data used in this research is primary data. Furthermore, this research uses observation, interviews and questionnaires to collect data. A questionnaire assessment sheet with a Likert scale explanation was used as a research instrument. The method used in this research is data analysis. The validation test results of media experts and material experts obtained scores of 99.13% and 89.05% respectively. Meanwhile, the results of the practicality test based on the teacher's answers obtained a score of 97.03% in the very practical category. Apart from that, the small group practicality test obtained a score of 89.97% in the very practical category, while the results of the large group practicality test obtained a score of 90.13% in the very practical category. Thus, it can be concluded that the learning video for making culotte patterns is feasible and useful as a learning medium for the clothing industry for class XII students at SMKN 3 Payakumbuh.

Keywords: research development, 4D models, learning videos, culotte patterns, industrial clothing.

Abstrak

Siswa SMKN 3 Payakumbuh kelas XII tata busana mengalami kesulitan dalam menguasai mata pelajaran busana industri yang terdapat dalam bab pembuatan pola kulot, siswa kesulitan dalam memahami langkah membuat pola kulot dengan baik dan benar. Kurangnya motivasi siswa dalam memperhatikan pembelajaran karena media ajar yang digunakan monoton dan metode ajar yang konvensional dan sulitnya siswa untuk mampu mempelajari sendiri karena keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Maka, peneliti mengembangkan sebuah media ajar yaitu media video pembelajaran yang dapat digunakan kapanpun, dimanapun, dan melalui internet. Metode pada penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D) dengan menerapkan model 4D. Jenis Data yang dimanfaatkan pada penelitian ini yaitu data primer. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan kuesioner. Lembar penilaian angket dengan penjelasan skala likert digunakan sebagai instrumen penelitian. Metode yang dimanfaatkan pada penelitian ini analisis data. Hasil uji validasi ahli media dan ahli materi memperoleh skor masing-masing sebesar 99,13% dan 89,05%. Sedangkan hasil uji praktikalitas berdasarkan jawaban guru memperoleh skor sebesar 97,03% yang berkategori sangat praktis. Selain itu, uji praktikalitas sekelompok kecil mendapatkan skor 89,97% yang berkategori sangat praktis sedangkan hasil uji praktikalitas sekelompok besar menghasilkan skor 90,13% yang berkategori sangat praktis. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya video pembelajaran pembuatan pola kulot ini tepat dan berguna bagi media ajar pada bab busana industri siswa kelas XII SMKN 3 Payakumbuh.

Kata kunci: penelitian pengembangan, model 4D, video pembelajaran, pola kulot, busana industri.

Jurnal PTI is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.



1. Pendahuluan

Kemajuan pesat dalam inovasi hingga saat ini merupakan konsekuensi dari peristiwa-peristiwa yang terjadi secara logis. Hampir semua bidang kehidupan manusia mengeksplorasi peristiwa-peristiwa yang terjadi secara mekanis, baik di bidang keuangan, politik, sosial, dan pendidikan [1].

Pendidikan digambarkan sebagai proses korespondensi yang terjadi di dalam maupun di luar sekolah, keluarga,

dan wilayah setempat dan berlangsung selamanya dimulai dari satu zaman ke zaman berikutnya [2].

Inovasi dalam bidang pendidikan memegang peranan penting dan komprehensif mempengaruhi latihan mendidik dan pembelajaran. Inovasi-inovasi baru yang dapat memperlancar kegiatan pembelajaran, khususnya dalam hal transmisi informasi, bermunculan sebagai dampak dari kemajuan teknologi di bidang pendidikan. Informasi dikomunikasikan melalui media dalam pendidikan [3].

Media adalah segala barang yang dapat dipakai untuk membantu guru dalam menyalurkan ilmu pada siswa [4]. Media pendidikan berfungsi sebagai perantara antara pengajar dan siswa, atau penerima pesan, dan menyalurkan pesan guna membantu siswa mencapai tujuan pembelajarannya [5]. Media pembelajaran tidak dimaksudkan untuk menggantikan seorang pendidik dalam kemampuannya sebagai seorang pendidik, namun dapat bermanfaat sebagai kenyamanan dalam kemajuan sekolah [6].

Jurusan Tata Busana ialah salah satu dari berbagai macam jurusan yang terdapat di SMKN 3 Payakumbuh. Siswa akan memperoleh berbagai keterampilan di bidang fashion, termasuk cara menjahit, mendekorasi, dan membuat pola pakaian, serta cara merancang dan membuat dasar busana. Topik busana industri merupakan salah satu topik yang dipelajari. Peserta diajarkan tentang analisa pembuatan pola dengan manual serta digital melalui sistem grading, analisa pembuatan busana, penerapan tata cara pembuatan busana, dan penghitungan nominal pasar berdasarkan silabus mata pelajaran Busana Industri.

Pada bab Busana Industri yang menjadi salah satu KD serta wajib dicapai yakni pembuatan pola celana santai secara manual dalam bab yang lebih detail yakni pembuatan pola kulot. Kulot adalah pakaian bagian bawah yang berbentuk perpaduan rok dengan celana. Kulot sering disebut sebagai rok celana [7]. Pola merupakan suatu cara dalam membuat busana bentuk yang dibuat berdasarkan ukuran badan seseorang atau paspopy yang akan dipergunakan sebagai pedoman untuk membuat pakaian [8].

Membuat pola yang tepat merupakan keterampilan penting yang perlu dikuasai siswa untuk membuat kulot. Keakuratan dan kecocokan pola sangat mempengaruhi pakaian yang dihasilkan dan mempengaruhi bentuk pakaian tersebut pada tubuh seseorang [9]. Bentuk tubuh seseorang diwakili oleh suatu pola dengan ukuran tertentu yang dibuat pada kertas atau kain yang dijadikan sebagai contoh untuk membuat pakaian ketika bahannya dipotong [10].

Berlandaskan hasil observasi serta wawancara di SMKN 3 Payakumbuh, terdapat beberapa permasalahan yang dialami siswa kelas XII tata busana pada saat membuat pola kulot, antara lain: pola yang dihasilkan oleh siswa masih terlihat kaku dan kurang luwes, ketidaktepatan siswa dalam membuat pola yang sesuai dengan jobsheet, kurangnya motivasi dan minat siswa dalam memperhatikan pembelajaran berakibat siswa kurang paham dan akhirnya memakan waktu lama dalam proses pembuatan pola dan media ajar yang biasa digunakan sudah monoton dan metode ajar yang konvensional dan karena terbatasnya sumber belajar yang disediakan, siswa merasa kesulitan dalam melakukan pembelajaran sendiri.

Untuk mempermudah pembelajaran siswa dan menarik minat dan memahami materi pembuatan pola kulot, diperlukan media pembelajaran yang menarik, tepat, praktis, dan valid [11]. Penggunaan media pembelajaran audiovisual berupa video tersebut akan memberikan motivasi terhadap siswa untuk lebih tertarik terhadap pelajaran yang akan disampaikan, sehingga penggunaan video yang diberikan dalam pembelajaran akan menimbulkan kegairahan dalam diri siswa selama penggunaannya tepat dan sesuai [12].

Media video merupakan penggabungan media audio dan visual yang menghasilkan gambar bergerak dalam jangka waktu yang telah ditentukan [13]. Video rekaman pembelajaran juga dapat diputar berulang-ulang, dapat disimpan di HP atau PC di sehingga siswa dapat mengetahui secara mendalam setiap langkah atau materi yang akan dipahaminya. Media video juga dapat diakses secara offline maupun secara online yang dapat diakses melalui aplikasi youtube. [14], [15].

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti bertujuan meneliti pengembangan media video pembelajaran pembuatan pola kulot dalam bab busana industri pada siswa kelas XII mata pelajaran busana industri di SMKN 3 Payakumbuh. Media video terdiri dari 3 bagian, yaitu: 1) video pembuatan pola kulot bagian depan, 2) video pembuatan pola kulot bagian belakang dan, 3) video pembuatan kantong, gulbi, klep dan ban pinggang.

2. Metodologi Penelitian

2.1 Jenis Penelitian

Pada penelitian berikut peneliti menggunakan teknik R&D (Research dan Development). Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan, pengembangan dapat berupa proses, produk dan rancangan [16].

Pengembangan media video pembelajaran tentang proses pembuatan pola kulot menggunakan model pengembangan 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan yang terdiri dari empat tahap pengembangan meliputi *define* (Pendefinisian), *design* (Perancangan), *develop* (pengembangan), serta *disseminate* (Pengembangan) [17]. Pada proses *disseminate* tak dilaksanakan karena keterbatasannya peneliti dan memerlukan waktu yang panjang.

Sejalan dengan hal tersebut maka prosedur pengembangan penelitian ini terdiri dari 3 tahap sebagai berikut:

Tahap pendefinisian bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat - syarat pengembangan. Tahap ini biasa disebut dengan analisis kebutuhan, yang secara umum dilakukannya kegiatan analisis ujung depan,

analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep dan analisis perumusan tujuan.

Tahap perancangan merupakan tahap awal dalam membuat pengembangan media video pembelajaran pembuatan pola kulot. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan media yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar kurikulum 2013.

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan draft pertama dari media yang dikembangkan. Tahapan pengembangan dilakukan melalui dua langkah, yaitu: penilaian/validasi ahli yang diikuti dengan revisi, dan praktikalitas

2.2 Subyek dan Lokasi Penelitian

Subyek penelitian merupakan guru pengampu mata pelajaran dan murid kelas XII desain busana dengan total murid sebanyak 40 orang. Penelitian ini dilakukan di SMKN 3 Payakumbuh.

2.3 Jenis Data dan Sumber Data

Jenis data pada penelitian ini menggunakan data primer dan sumber data memanfaatkan tahap validitas dan praktikalitas. Dua validator ahli materi dan dua validator ahli media menyediakan data untuk uji validitas. Sedangkan data uji praktikalitas berasal dari uji sekelompok kecil dengan sebanyak 10 peserta didik dan uji sekelompok besar dengan sebanyak 30 peserta didik dan oleh pengajar mata pelajaran.

2.4 Instrument Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati [18]. Instrument penelitian yang dimanfaatkan ialah angket yang terdiri dari angket validitas dan angket praktikalitas.

2.5 Teknik Analisis Data

Analisis data penelitian mempergunakan statistik deskriptif dengan menggunakan skala likerts kemudian dihitung nilai akhir dengan menggunakan persamaan dari Riduwan [19].

$$v = \frac{f}{n} \times 100\% \quad (1)$$

Dimana v adalah nilai, f adalah skor yang diperoleh, n adalah skor maksimum. Kemudian dikonfirmasi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dengan skala 0% - 100% seperti pada tabel dibawah ini:

Tingkat Pencapaian	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid, Sangat Praktis
61% - 80%	Valid, Praktis
41% - 60%	Cukup Valid, Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Valid, Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Valid, Tidak Praktis

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian pengembangan media video pembuatan pola kulot memiliki hasil yang valid dan praktis. Proses pembuatan media video disesuaikan dengan proses pengembangan 4D yang terdiri atas berbagai tahapan antara lain tahapan pendefinisian yang mencakup analisa ujung depan, siswa, analisa tugas, analisa rumusan konsep serta tujuannya. Selanjutnya tahapan perancangan yang mengacu pada proses perancangan dan produksi media video. Kemudian tahapan pengembangan, dimana ini mencakup penilaian validasi ahli, revisi produk, dan uji praktikalitas. Berikut penjelasan tahapan pengembangan media video pembuatan pola kulot.

3.1 Tahap Define (pendefinisian)

Tahapan pedefinisian terdiri dari beberapa tahapan yaitu: Tahapan analisis ujung depan, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep dan analisis perumusan tujuan. Berikut penjelasannya:

a. Tahapan analisis ujung depan.

Media ajar yang dipakai untuk latihan pembuatan pola kulot masih menerapkan media tradisional seperti jobsheet dan buku teks, penyampaian materi pembelajaran masih berpusat kepada guru dengan metode ceramah dan demonstrasi yang membuat siswa bosan dan kurang memiliki minat dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa tertinggal dalam membuat pola yang menyebabkan siswa terlambat dalam mengumpulkan tugas dan membutuhkan waktu yang lama dalam pembuatan pola, belum tersedianya media pembelajaran berupa video, dalam membuat pola siswa kurang menguasai setiap langkahnya sehingga pola yang dihasilkan tidak tepat, dan pada ulangan harian pembuatan pola kulot hanya 10 dari 32 siswa dalam satu kelas yang mendapatkan nilai diatas KKM dengan nilai KKM 75.

Perlu adanya sebuah pengembangan media ajar yang mampu dipergunakan oleh peserta didik pada saat proses pelatihan membuat pola kulot. Media yang dimodifikasi ialah video pembelajaran yang mana didalamnya terdapat paparan proses pembuatan pola kulot yang digunakan selama pembelajaran untuk membantu kelancaran proses pembelajaran pembuatan pola kulot dan dapat memotivasi siswa untuk belajar.

b. Analisis Peserta Disik

Tahap analisis peserta didik, peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda dalam menangkap materi pembuatan kulot seperti adanya peserta didik yang cepat bosan namun ada pula yang sangat antusias. Oleh karena itu dibutuhkan media yang dapat menyampaikan bab tersebut dengan tepat serta peserta didik mampu mengerti.

Media yang pas untuk mempelajari bab tersebut yaitu dengan menggunakan media video pembelajaran,

dikarenakan peserta didik bisa mengetahui secara langsung proses-proses membuat pola melalui digital serta peserta didik pun dapat secara langsung melakukan praktiknya.

Media pembelajaran juga dikembangkan sesuai dengan karakteristik dari peserta didik yang didapatkan dari hasil wawancara yang mana peserta didik menyukai media video pembelajaran dibuat dengan memberikan animasi dan gambar background yang menarik, font tulisan yang tidak kaku dan sedikit bergaya tetapi masih jelas untuk dibaca serta penggunaan musik yang santai dan suara narasi yang jelas. Selain itu, dengan adanya media video pembelajaran sangat menunjang siswa pada saat mengerjakan tugas dan belajar mandiri di rumah. Pada media video pembelajaran ini peserta didik disuguhkan audio visual yang dimana ini mampu mencuri perhatian para peserta didik mempelajarinya.

c. Analisis Tugas

Tahap analisis tugas, tugas yang diberikan didalam media video pembelajaran ini adalah peserta didik diberikan tugas untuk dapat membuat pola kulot bagian depan, pola kulot bagian belakang, pola saku, pola gulbi, pola klep dan pola ban pinggang dengan tepat dan benar. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, selama ini tugas yang diberikah oleh guru, itu dilaksanakan setelah guru mengajar dengan model pembelajaran ceramah, padahal ada sebagian siswa yang kurang aktif dan kurang termotivasi untuk memperhatikan penjelasan guru sehingga tugas siswa pun tidak terlaksana dengan baik. Melalui video yang dikembangkan yang dibuat dengan menarik, siswa dapat termotivasi dalam proses belajar mengajar dan tugas yang diberikan dibuat dan dipahami siswa dengan baik.

d. Analisis Konsep

Analisis konsep dibuat berdasarkan Kompetensi Inti (KI) serta Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran busana industri serta komunikasi yang telah dilakukan dengan guru pengampu mapel busana industri tentang bab pembuatan pola kulot agar materi yang dijelaskan sama selaras dengan keperluan peserta didik dalam pembelajaran.

e. Analisis Tujuan

Terakhir yaitu perumusan tujuan. Pembelajaran didasarkan pada silabus pembelajaran dan tercapainya tujuan sesuai dengan silabus yaitu siswa mampu membuat pola kulot, terpenuhinya cakupan isi materi dalam media pembelajaran.

3.2 Tahap *Design* (Perancangan)

Tahapan selanjutnya adalah tahapan perancangan media video pembelajaran berikut terdiri dari: Melakukan studi pustaka dengan mengumpulkan buku seperti buku busana industri yang mana materi yang dibuat diambil dari buku Soekarno (2005) dengan judul

“Buku Penuntun Membuat Pola Dasar Tingkat Dasar”, mengumpulkan jurnal pembuatan pola, mengumpulkan jurnal mengenai kulot serta bahan lain yang berkaitan dengan pembuatan pola kulot untuk mencari sumber-sumber dalam merancang media video.

Menyusun garis besar isi media berdasarkan kompetensi yang telah diatur oleh Kemendikbud, silabus dan RPP dari sekolah, serta masukan dari ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran tersebut. Rancangan isi media video melingkupi judul, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, pengantar materi, pembuatan pola kulot bagian depan, pembuatan pola kulot bagian belakang, pembuatan pola kantong dan lapisan kantong, pembuatan pola gulbi dan klep, dan pembuatan pola ban pinggang.

Rancangan garis besar isi media dibentuk menjadi storyboard. Storyboard merupakan penggambaran dari screener, jenis visual dari perancangan, suara, durasi, penggambaran dan penggambaran suara akan dibuat dalam rencana storyboard, sehingga hasil dari perancangan storyboard menjadi acuan dalam pembuatan video [20].

Penyusunan isi materi media video pembelajaran yaitu mengembangkan materi yang sudah dirancang menjadi kerangka media video pembuatan pola kulot.

3.3 Tahap *Develop* (pengembangan) terdiri dari tahap validasi dan tahap praktikalitas.

Tahap Validasi

Tahapan validasi dilakukan untuk menilai video pembelajaran pembuatan pola kulot dari segi penyajian, isi, dan Bahasa. Pengumpulan data validitas media video pembuatan pola kulot ini dengan menggunakan angket. Tahap validasi dinilai oleh 4 validator, yakni 2 validator untuk penilaian terhadap kelayakan media video, dilakukan oleh dosen yang ahli dalam pembuatan media pembelajaran yang mengajar mata kuliah multimedia dan media Pendidikan. Sedangkan 2 validator lagi melakukan penilaian terhadap kelayakan materi yang disampaikan, dilakukan oleh validator yang ahli dalam pembuatan pola dan ahli dalam penilaian materi yaitu dosen ilmu kesejahteraan keluarga.

Table 2. Tabel Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Hasil Validasi (%)	Kriteria
Kelayakan Kegrafikan	97,39 %	Sangat Valid
Kelayakan Isi	100 %	Sangat Valid
Kebahasaan	100 %	Sangat Valid
Rata - Rata	99,13 %	Sangat Valid

Dalam validasi media terdapat tiga aspek penilaian seperti terlihat pada tabel 2. Berdasarkan hal tersebut, diperoleh hasil persentasi yang dinilai dari validator setiap aspek kelayakan yaitu: 1) Kegrafikan dengan perolehan skor rata-rata 97,39% tergolong dalam aspek sangat valid, 2) Isi dengan perolehan skor rata-rata

100% tergolong dalam aspek sangat valid, 3) Bahasa dengan perolehan skor rata-rata 100% tergolong dalam aspek sangat valid, sehingga ketika ditotal semua skor yaitu **99,13%** dengan aspek **sangat valid**.

Table 3. Tabel Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Hasil Validasi (%)	Kriteria
Kelayakan Isi	89,28 %	Sangat Valid
Kelayakan Bahan	89 %	Sangat Valid
Kebahasaan	88,88 %	Sangat Valid
Rata - Rata	89,05 %	Sangat Valid

Dalam validasi materi terdapat tiga aspek penilaian seperti terlihat pada tabel 3. Berdasarkan hal tersebut, diperoleh hasil persentasi dengan penilaian oleh validator dari setiap aspek kelayakan yaitu: 1) Isi dengan perolehan rata-rata skor 89,28% yang berkategori sangat valid, 2) Bahan yang perolehannya rata-rata berskor 89% dan berkategori sangat valid, 3) Kebahasaan dengan perolehan rata-rata skor 88,88% yang berkategori sangat valid, sehingga didapatkan rata-rata seluruhnya yaitu **89,05%** yang berkategori **sangat valid**.

Tahap Praktikalitas

Tahapan selanjutnya yaitu tahap praktikalitas dilakukan setelah media video pembelajaran membuat pola kulot dinyatakan valid oleh validator. Tahapan praktikalitas dilaksanakan untuk mengetahui bagaimana kemudahan media video pembelajaran membuat pola kulot dengan kuisioner yang diisi oleh guru pengampu mata pelajaran busana industri serta peserta didik kelas XII.

Tabel 4. Tabel Praktikalitas Guru Pengampu Mata Pelajaran

Aspek Penilaian	Hasil Validasi (%)	Kriteria
Waktu	100 %	Sangat Praktis
Kemudahan	91,11 %	Sangat Praktis
Manfaat	100 %	Sangat Praktis
Rata - Rata	97,03 %	Sangat Praktis

Meninjau dari respon guru pengampu mata pelajaran busana industri seperti terlihat pada tabel 4. Berdasarkan hal tersebut, diperoleh hasil persentasi dari setiap aspek penilaian sebagai berikut: 1) Aspek Waktu dengan perolehan rata-rata skor 100% yang berkategori sangat praktis, 2) aspek kemudahan dengan perolehan skor rata-rata 91,11% yang berkategori sangat praktis, 3) aspek manfaat dengan perolehan skor rata-rata 100% yang berkategori sangat praktis, sehingga didapatkan rata-rata seluruhnya yaitu **97,03%** dengan kategori **sangat praktis**.

Tabel 5. Tabel Praktikalitas Kelompok Kecil

Aspek Penilaian	Hasil Validasi (%)	Kriteria
Waktu	90 %	Sangat Praktis
Kemudahan	88,33 %	Sangat Praktis
Manfaat	91,6 %	Sangat Praktis
Rata - Rata	89,97 %	Sangat Praktis

Meninjau dari respon peserta didik sekelompok kecil seperti terlihat pada tabel 5. Berdasarkan hal tersebut,

diperoleh hasil persentasi dari setiap aspek penilaian sebagai berikut: 1) Aspek Waktu yang perolehannya rata-rata skor 90% dan berkategori sangat praktis, 2) aspek kemudahan dengan perolehan rata-rata skor 88,33% yang berkategori sangat praktis, 3) aspek manfaat yang perolehannya rata-rata skor 91,6% dan berkategori sangat praktis, sehingga didapatkan rata-rata seluruhnya yaitu **89,97%** yang berkategori **sangat praktis**.

Tabel 6. Tabel Praktikalitas Kelompok Besar

Aspek Penilaian	Hasil Validasi (%)	Kriteria
Waktu	89,11 %	Sangat Praktis
Kemudahan	90,88 %	Sangat Praktis
Manfaat	90,4 %	Sangat Praktis
Rata - Rata	90,13 %	Sangat Praktis

Meninjau dari respon peserta didik sekelompok besar seperti terlihat pada tabel 6. Berdasarkan hal tersebut, diperoleh hasil persentasi dari setiap aspek penilaian sebagai berikut: 1) Aspek Waktu dengan perolehan rata-rata skor 89,11% yang berkategori sangat praktis, 2) aspek kemudahan yang perolehannya rata-rata skor 90,88% dan berkategori sangat praktis, 3) aspek manfaat dengan perolehan rata-rata skor 90,4% yang berkategori sangat praktis, sehingga didapatkan rata-rata seluruhnya yakni **90,13%** serta berkategori **sangat praktis**.

4. Kesimpulan

Pemanfaatan media berbasis teknologi yang minim dan kurang bervariasi media yang digunakan dalam pembelajaran mempengaruhi proses pembelajaran. Dengan demikian, menambahkan media ajar yang memikat, bervariasi serta tak monoton dapat menanggulangi permasalahan tersebut. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti, didapatkan rata – rata hasil uji validitas sebesar 94.09% yang berkategori sangat valid serta rata – rata uji praktikalitas sebesar 92,37% yang berkategori sangat praktis dengan artian bahwasanya media video pembelajaran pembuatan pola kulot ini layak digunakan peserta didik sebagai media pembelajaran.

Daftar Rujukan

- [1] Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48–52. <https://doi.org/10.36928/jpkm.v10i1.54>
- [2] Hasan, Muhammad, dkk. 2021. *Landasan Pendidikan*. Klaten: Harta Tahta Media Group.
- [3] Kemendikbud. (2013). *Dampak Iptek Terhadap Perubahan Tata Nilai pada Diri Individu*.
- [4] Kustandi, C. & Sutjipto, B. (2013) *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor Ghalia Indonesia
- [5] Fitria, R., Nazar, E., Nelmira, W., & Sahara, N. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Teknik Menjahit Busana pada Mata Kuliah Busana Dasar di IKK FPP UNP. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 19-29. <https://doi.org/10.24114/gr.v8i1.12676>

- [6] Susilo, A., & Widiya, M. (2021). Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau. *jurnal Eduscience*, 8(1) <https://doi.org/10.36987/jes.v8i1.1972>
- [7] Soekarno. 2012. Buku Penuntun Membuat Pola Busana Tingkat Dasar. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Umum
- [8] Ernawati, dkk. (2008). Tata Busana Jilid 2. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- [9] Hidayah, N & Yasnidawati. (2019). Penyesuaian Pola Dasar Busana Sistem Indonesia Untuk Wanita Indonesia Dengan Bentuk Badan Gemuk. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 8 (1), 222-230 <https://doi.org/10.24114/gr.v8i1.13595>
- [10] Nadawiyah, H., & Nelmira, W. (2022). Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Pola Busana Sekolah Mata Kuliah Busana Anak Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga FPP UNP. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(Special Issue 2), 481-487. <https://doi.org/10.32670/ht.v2iSpecial%20Issue%202.1352>
- [11] Ginting, F. B., Wesnina, W., & Soeprijanto, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pola Konstruksi Busana Wanita dalam Bentuk Video Animasi Interaktif. *Journal of Animation and Games Studies*, 8(1), 1–26. <https://doi.org/10.24821/jags.v8i1.6176>
- [12] Nurwahidah, C.D., Zaharah., Sina, I. (2021). MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI MAHASISWA. *Rausyah Fikr: Jurnal pemikiran dan pencerahan*, 17(1) 118-127. <http://dx.doi.org/10.31000/rf.v17i1.4168>
- [13] Wibawanti, L., Alfiah, A., & Sunaryo, S. (2021). Penerapan Media Video Animasi Dengan Metode Inquiry Dalam Pembelajaran Meringkas Teks Cerita Legenda Pada Kelas Viii Smp It Daarut Tahfidz Karangasem Kabupaten Demak Tahun Ajaran 2020. *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya*, 2(2), 44-49. <https://doi.org/10.26877/jisabda.v2i2.7766>
- [14] Gumelar, L., Sudarwo, T. (2020). Pengembangan Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Penataan Produk Materi Shelving (Rak) Kelas XI BDP SMK Negeri 2 Kediri. *JPTN: Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 8(2), 764-770. <https://doi.org/10.26740/jptn.v8n2.p%25p>
- [15] Kusumajayati, KK., Aunnurrahman., Enawaty, E., Astuti, I. (2023). Pengembangan Video Animasi Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Materi Recount Text Pada Siswa Kelas X SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 16(1) 32-41. <https://doi.org/10.24114/jtp.v16i1.44821>
- [16] Sugiyono. 2017. Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development. Bandung: Alfabeta.
- [17] Thiagarajan, S., Semmel, D. S & Semmel, M. I. (1974). Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED090725.pdf>
- [18] Sugiyono. 2012. Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development. Bandung: Alfabeta.
- [19] Riduwan. (2009). Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung: ALFABETA.
- [20] Binanto, I. (2010). Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: Andi.