

ABSTRAK
PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL TEKNOLOGI BUSANA TERHADAP
HASIL BELAJAR MAHASISWA D4 TATA BUSANA FT UNY

Oleh:

Kusminarko Warno, Annas Tashia Widiastuti

Email: kusminarkowarno@uny.ac.id, annastashia.2019@student.uny.ac.id

D4 Tata Busana FT UNY

Tujuan dari penelitian ini adalah 1) menghasilkan video tutorial mata kuliah teknologi busana, 2) mengetahui hasil belajar mahasiswa D4 Tata Busana FT UNY.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research & developement*). Penelitian pengembangan media pembelajaran membuat video tutorial menjahit ini melalui tiga tahap yaitu:1) Analisis kebutuhan,2) pengembangan produk, 3) validasi dan uji coba produk. Tahap produksi meliputi pra produksi, produksi dan pasca produksi. Subyek dalam penelitian ini berjumlah 38 mahasiswa D4 Tata Busana FT UNY Angkatan 2019. Hasil belajar mahasiswa dapat dilihat dari nilai akademis pada mata kuliah teknologi busana yang telah di tempuh pada semester dua (2).

Hasil penelitian berupa: 1) produk video tutorial mata kuliah teknologi busana dengan kategori layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran yang layak digunakan baik dari segi pembelajaran, isi, tampilan dan pemrograman. Kelayakan media pembelajaran membuat video tutorial teknologi busana dalam kategori sangat layak dengan uji coba kelompok besar dengan nilai rata-rata 85% di semua aspek termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil belajar mahasiswa D4 Tata Busana menunjukkan hasil nilai rata-rata yang baik dan sangat baik dengan nilai rata-rata diatas 82 dengan adanya video pembelajaran yang dapat diakses secara online.

Kata Kunci: *video tutorial, teknologi busana, hasil belajar, media pembelajar*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Achmad Munib, 2004) [1]. Pesatnya laju perkembangan ilmu dan teknologi pada saat ini membuat setiap orang gencar untuk ikut serta dalam pembangunan di segala aspek salah satunya di bidang kependidikan. Memasuki era globalisasi yang syarat dengan persaingan antar negara maju, maka Indonesia harus ikut mengembangkan kepotensialan pada sumber daya manusianya dengan memanfaatkan segala daya dan upaya serta memanfaatkan perkembangan ilmu dan teknologi. Berdasarkan perkembangan ilmu dan teknologi tersebut, maka dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran. Salah satu produk ilmu teknologi yang bisa dijadikan untuk mengembangkan media pembelajaran tersebut adalah video tutorial.

Media berperan sebagai teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Schramm, 1977) [2] atau secara fisik untuk menyiapkan isi/materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan faktor yang penting dalam pembelajaran karena sebuah media merupakan suatu perantara yang dapat membantu berlangsungnya kegiatan belajar mengajar dalam belajar. Pengajar terbantu dalam menyampaikan materi yang diajarkan, dan peserta didik terbantu karena dapat memahami materi tertentu dengan menggunakan bantuan media. Dalam kegiatan pembelajaran di SMK, umumnya dilakukan secara *team teaching* pada kelas besar yang diampu oleh lebih dari seorang pengajar.

Dengan kondisi kelas yang besar bahkan saat ini sudah mulai dilaksanakan pembelajaran secara PJJ (Pendidikan Jarak Jauh) dan pengampu lebih dari satu pengajar, terkadang peserta didik kurang bisa fokus terhadap materi yang diajarkan. Hal ini disebabkan salah satunya karena cara penyampaian yang diterapkan serta materi yang disampaikan setiap pengajar berbeda-beda. Berdasarkan hasil wawancara peserta didik, menyatakan bahwa materi yang

disampaikan pengajar berbeda antara pengajar satu dengan pengajar yang lain padahal seharusnya dalam melakukan pembelajaran menggunakan materi yang sama, hal tersebut membuat para peserta didik merasa bingung dengan materi yang disampaikan sehingga peserta didik cenderung kurang memperhatikan. Dari permasalahan tersebut maka media pembelajaran dianggap sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah akibat kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh pengajar mata pelajaran.

Hanson dalam Fatkhiyati (2015:15) [3] mengungkapkan pengertian video dalam kutipan sebagai berikut:

“video is a unique form of visual communication that has been influenced by historical factors, technical development, and criticism given to other form of media. Defining video is difficult because we have been introduced to the medium through a number of related technologies – most of which grew from the development of other form of media. The term „video“ relates to a process, and can denote either the actual visual image.”

Dalam penjelasan Hanson diatas dapat diartikan bahwa video merupakan suatu bentuk komunikasi visual unik yang dipengaruhi oleh faktor sejarah, pengembangan teknis, dan kritik yang diberikan kepada bentuk media lainnya. Istilah "video" berhubungan dengan proses, dan dapat menunjukkan dengan baik citra visual yang sebenarnya.

Dalam penerapannya, media video pembelajaran dapat digunakan sebagai alternatif dalam melaksanakan pembelajaran secara efektif dan efisien serta mudah diakses oleh peserta didik, sebab dunia pendidikan dituntut untuk selalu berkembang secara cepat mengikuti perkembangan ilmu dan teknologi. Pada saat ini terutama pemerintah sedang gencarnya meningkatkan mutu pendidikan dengan menciptakan hal-hal baru untuk masa depan anak-anak bangsa terutama di generasi milenial seperti saat ini.

Dengan menggunakan video pembelajaran dapat mendukung

penyisipan multimedia seperti *sound/audio*, gambar bergerak dan kemudahan aksesnya. Kemudahan penggunaan media video sekaligus dapat peserta didik dalam memudahkan kegiatan belajar mengajar sesuai yang diinginkan bahkan pembelajaran yang dilakukan secara daring. Dengan hal tersebut dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi yang akan dipelajari..

Pembelajaran mata kuliah Teknologi Busana merupakan mata kuliah praktik menjahit yang merupakan salah satu dasar dalam menjahit berbagai macam busana. Selama ini, pembelajaran teknologi busana masih menggunakan sistem klasikal di dalam kelas dipandu oleh pengajar secara *team teaching* dengan cara menggambar pola di papan tulis dan menggunakan metode demonstrasi yang kemudian diikuti oleh setiap peserta didik. Pada saat ini hal tersebut kurang efektif karena selain akan membutuhkan waktu yang lama, peserta didik juga tidak akan terlatih secara mandiri selain itu saat pengajar melakukan demonstrasi hanya terbatas kepada beberapa orang saja dan tidak dapat menyeluruh di seluruh kelas. Konsentrasi peserta didik juga akan terpecah karena penjelasan hanya terpusat kepada beberapa peserta didik yang memperhatikan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa mata kuliah teknologi busana pada Program Studi D4 Tata Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta bahwa dalam pembelajaran, mereka menginginkan pembelajaran yang dapat mereka akses secara mandiri yang dapat diakses di mana saja dan kapan saja. Sedangkan pembelajaran yang mereka alami masih terpusat kepada demonstrasi yang dilakukan oleh pengajar. Sehingga video pembelajaran menjadi sebuah alternatif untuk dapat belajar secara mandiri yang dapat akses oleh mahasiswa di mana saja dan kapan saja.

Dengan adanya perkembangan ilmu dan teknologi tersebut, diharapkan dapat dimanfaatkan untuk menunjang keefektifan dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada peningkatan nilai peserta didik. Keefektifan tersebut diharapkan akan membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan yang dilihat dari

tercapai atau tidaknya tujuan instruksional khusus yang telah direncanakan yang tentunya akan membawa hasil atau perubahan yang baik dilihat dari respon dan keaktifan peserta didik pada saat pengajar menggunakan media pembelajaran berupa video tutorial menjahit.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut, (1) Dalam pembelajaran, mahasiswa cenderung pasif karena tidak adanya keberanian mahasiswa untuk berinteraksi kepada dosen yang mengajar, (2) Kekacauan penafsiran, terjadi disebabkan berbeda daya tangkap, sehingga terjadi istilah-istilah yang sama diartikan berbeda-beda, (3) Perhatian yang bercabang, yaitu perhatian tidak terpusat pada informasi yang disampaikan, tetapi bercabang pada perhatian lain, (4) Media dalam materi teknologi busana masih kurang efektif pada mahasiswa, sehingga mahasiswa masih kurang paham dalam menerima materi yang diberikan, (5) Media yang sudah ada, seperti modul/*job sheet* digunakan dosen untuk mengajar kurang menarik perhatian siswa pada saat mengikuti perkuliahan teknologi busana, (6) Terjadinya pandemic COVID 19 yang secara tidak langsung memaksa mahasiswa untuk belajar mandiri melalui media video tutorial menjahit.

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti ingin mengembangkan Media Pembelajaran berupa video tutorial menjahit teknologi busana di Program Studi D4 Tata Busana FT UNY. Adapun penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berupa video tutorial menjahit dan hasil belajar mahasiswa. Pengembangan media berupa video tutorial menjahit yang dimaksudkan untuk menyamakan persepsi pembelajaran dan dapat menarik perhatian mahasiswa dalam menerima pembelajaran. Media pembelajaran ini diunggah pada YouTube sehingga mudah diakses oleh mahasiswa di manapun dan kapanpun.

Kelayakan penggunaan media video tutorial mata kuliah teknologi busana diajukan kepada ahli materi dan ahli media yang berkompeten. Setelah melakukan tahap validasi maka media pembelajaran diuji cobakan pada uji coba kelompok kecil dan uji

coba kelompok besar, sehingga didapatkan media pembelajaran yang layak untuk digunakan. Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah, maka permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan (1) Bagaimana menghasilkan video tutorial mata kuliah dasar teknologi busana? (2) Bagaimana hasil belajar mahasiswa D4 Tata Busana FT UNY setelah menggunakan video tutorial menjahit? Untuk itu tujuan dari penelitian ini adalah (1) menghasilkan video tutorial mata kuliah teknologi busana, (2) mengetahui hasil belajar mahasiswa D4 Tata Busana FT UNY.

Berdasarkan hal-hal yang diungkapkan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain (1) Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi bagi peneliti selanjutnya, (2) Dapat menghasilkan lulusan yang selalu ingin berinovasi dan memiliki pemikiran yang baik terhadap kemajuan pendidikan di Indonesia, (3) Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi motivasi, membimbing dan mengarahkan mahasiswa agar dapat meningkatkan mutu belajar dalam mata kuliah teknologi busana, (4) Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru, karena dengan adanya media pembelajaran video tutorial, maka proses belajar mengajar yang dilakukan harus mampu mengoptimalkan kondisi psikis yang dimiliki oleh mahasiswa sehingga dapat mencapai kompetensi yang diharapkan, selain itu penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan, serta menjadi pengalaman dan tantangan yang menarik karena memperoleh ilmu yang banyak mengenai perkembangan media pembelajaran guna memenuhi tuntutan jaman. Selain itu mahasiswa mampu membuat media pembelajaran yang dibutuhkan setiap mata pelajaran baik, terutama media pembelajaran interaktif yang mengikuti perkembangan jaman.

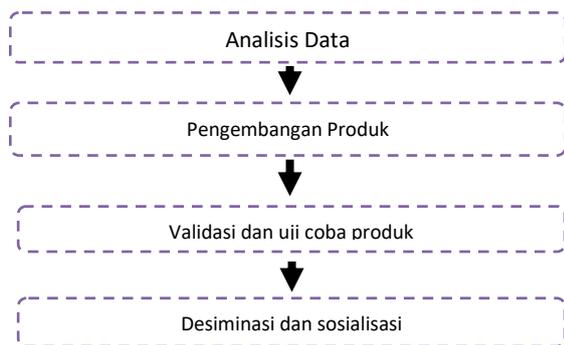
METODE

Penelitian yang dilaksanakan ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Education Research and Development (R&D)*. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan dan

memvalidasi produk yang dihasilkan. Sesuai dengan pernyataan Borg & Gall (1983:772) [4] yaitu "*R&D is process used to develop and validate educational products*".

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa penelitian dan pengembangan dibidang pendidikan dan pembelajaran merupakan model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan dan pembelajaran untuk meningkatkan serta mengembangkan mutu pendidikan dan pembelajaran secara efektif dan efisien. Produk dari model penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan mutu pendidikan dan pembelajaran. Adapun produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media video tutorial teknologi busana di Progra Studi D4 Tata Busana FT UNY .

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menurut Anik Ghufro dkk. (2007 : 9-10) [5] merupakan jenis model pengembangan hasil adaptasi dari model Borg & Gall (1983) menyatakan bahwa dalam penelitian dan pengembangan memiliki sepuluh langkah pelaksanaan penelitian, yaitu (1) studi pendahuluan dan pengumpulan data (kaji kepustakaan, pengamatan kelas, membuat kerangka kerja penelitian), (2) perencanaan (merumuskan tujuan penelitian, memperkirakan dana dan waktu yang diperlukan, prosedur kerja penelitian, dan berbagai bentuk praktis membuat media pembelajaran materi pola celana pria selama penelitian), (3) mengembangkan produk awal (perencanaan draft awal produk), (4) ujicoba awal (mencobakan draft produk ke wilayah dan subyek yang terbatas), (5) revisi untuk menyusun produk utama (revisi produk berdasarkan hasil ujicoba awal), (6) ujicoba lapangan utama (ujicoba terhadap produk, hasil revisi ke wilayah dan subyek yang lebih luas), (7) revisi untuk menyusun produk operasional, (8) ujicoba produk operasional (uji efektivitas produk), (9) revisi produk final (revisi produk yang efektif dan *adaptable*) dan (10) diseminasi dan implementasi produk hasil pengembangan. Kesepuluh langkah tersebut secara umum terdiri atas empat tahapan yaitu seperti yang terlihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Prosedur penelitian dan pengembangan Borg & Gall

Tahap desiminasi bertujuan supaya produk yang dikembangkan bisa digunakan oleh masyarakat luas. Inti dari kegiatan ini adalah melakukan sosialisasi produk hasil pengembangan dan sosialisasi dilakukan melalui YouTube.

Hasil belajar dilihat dari hasil belajar mahasiswa setelah mempelajari video tutorial teknologi busana yang telah di sosialisasikan melalui YouTube. Nilai mahasiswa di katakana baik jika telah memenuhi nilai rata-rata “Baik” dengan rentang nilai yang telah di tentukan di Peraturan Akademik UNY yaitu Nilai akhir suatu mata kuliah menggunakan skala 0 (nol) sampai dengan 100 (seratus) dengan batas kelulusan 56 (lima puluh enam). Nilai akhir dikonversikan ke dalam huruf A, A-, B+, B, B-, C+, C, D, E dan E yang standar bobotnya ditetapkan sebagai berikut:

Tabel 1. Standar Penilaian Mahasiswa UNY

Nilai Akhir Skala 100	Konversi	
	Huruf	Bobot
86 – 100	A	4,00
81 – 85	A-	3,67
76 – 80	B+	3,33
71 – 75	B	3,00
66 – 70	B-	2,67
61 – 65	C+	2,33
56 – 60	C	2,00
41 – 55	D	1,00
0 – 40	E	0,00

(Peraturan Rektor UNY No. 1 Tahun 2019) [6]

Subyek penelitian yaitu mahasiswa Program Studi D4 Tata Busana FT UNY Angkatan 2019 sejumlah 38 mahasiswa semester 2 (dua)

Menurut Sugiyono (2010: 173) [7] instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Suatu instrumen dikatakan baik bila memiliki validitas tinggi. Menurut Suharsimi Arikunto (1998: 160) [8] validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan berapa jauh terjadinya penyimpangan data.

Sesuai dengan jenis penelitian yang digunakan, maka untuk mengetahui validitas instrumen dari penelitian ini adalah dengan menggunakan validitas isi. (Sugiyono, 2010: 182) [9].

Untuk mengetahui validitas instrumen pada penelitian ini digunakan rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson yaitu:

$$r_{xy} = \frac{n \sum x_i y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{(n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2)(n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2)}}$$

(Sugiyono, 2010: 228)

Kriteria pengujian suatu butir dikatakan sah apabila koefisien korelasi (xy) berharga positif dan lebih besar dari harga tabel pada taraf signifikan 5%. Pada penelitian ini uji validitas dilakukan dengan bantuan computer program statistic SPSS_12.

Uji validitas yang diperoleh dari perhitungan adalah harga r dari 50 butir soal berada pada korelasi yang tinggi, dengan jumlah sampel 28 dan taraf signifikan 5% diperoleh r Tabel 0,423 untuk mi instrumen dikatakan valid apabila harga rxy hitung > dari 0,423 dan demikian pula sebaliknya, apabila harga rxy < 0,423 maka butir soal tersebut dinyatakan tidak valid atau gugur.

Suatu instrumen dikatakan mempunyai reliabilitas tinggi, apabila tes yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur yang hendak diukur (Sukardi, 2003:127) [10]. Reliabilitas merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi sebelum suatu instrumen dapat digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian yang sesungguhnya, untuk mengetahui reliabilitas instrumen. Instrumen tersebut terlebih dahulu harus diuji cobakan pada sejumlah subyek

yang kemudian hasilnya dianalisis dengan teknik tertentu. Pengujian dilakukan dengan cara terlebih dahulu mencari butir yang valid dan tidak valid pada masing-masing instrumen.

Dari hasil pengujian dengan menggunakan bantuan software SPSS 12.0 dapat diketahui reliabilitas instrumen untuk masing-masing instrumen. Uji reliabilitas dalam penelitian ini adalah menggunakan uji koefisien Alpha Cronbach. Adapun rumus dari Alpha Cronbach adalah sebagai berikut:

$$r_i = \frac{k}{k-1} \left\{ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right\}$$

Rumus untuk varians total dan varians item:

$$S_t^2 = \frac{\sum X_t^2}{n} - \frac{(\sum X_t)^2}{n^2}$$

$$S_i^2 = \frac{JK_i}{n} - \frac{JK_s}{n^2}$$

Dimana:

JKi = jumlah kuadrat seluruh skor item

JKs = jumlah kuadrat subyek

Sugiyono (2010:257) [11] memberikan pedoman dalam menginterpretasikan hasil koefisien Alpha Cronbach sebagai berikut:

Tabel 2. Interpretasi koefisien Alpha Cronbach

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Semakin tinggi koefisien realibilitas mendekati angka 1,00 berarti semakin tinggi realibilitas instrumen. Sebaliknya koefisien semakin rendah mendekati angka 0 berarti semakin rendah reliabilitasnya. Dari hasil analisis data diperoleh reliabilitas dari unit analisis siswa dari perhitungan SPSS.12 sebesar 0,910 dan perhitungan manual sebesar 0,936 yang berarti reliabilitas instrumen sangat kuat.

1. Teknik Analisis Data

a. Analisis Data kualitatif

Data kualitatif yang berupa kritik dan saran dari yang dikemukakan oleh

ahli media, ahli materi dan pengguna (pendidik dan peserta didik) pada saat analisis data dan validasi program dihimpun dan disarikan sebagai pedoman untuk memperbaiki media pembelajaran video tutorial menjahit yang dikembangkan.

b. Analisis Data kuantitatif

Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penilaian ahli materi, ahli media dan pengguna (pendidik dan peserta didik). Data kuantitatif ini dianalisis menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif yang kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala 5 dengan menggunakan acuan konversi dari Sukardjo (2008:101) [12] pada Tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Kriteria Penilaian Kelayakan Media pembelajaran video tutorial menjahit.

Nilai	Kategori	Skor	
		Rumus	Perhitungan
5	Sangat layak	$\bar{X}_i + 1,8 Sd_i < X$	$X \geq 4,2$
4	Layak	$\bar{X}_i + 0,6 Sd_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 Sd_i$	$3,4 < X \leq 4,2$
3	Cukup layak	$\bar{X}_i - 0,6 Sd_i < X \leq \bar{X}_i + 0,6 Sd_i$	$2,6 < X \leq 3,4$
2	Kurang layak	$\bar{X}_i - 1,8 Sd_i < X \leq \bar{X}_i - 0,6 Sd_i$	$1,8 < X \leq 2,6$
1	Sangat Kurang layak	$X \leq \bar{X}_i - 1,8 Sd_i$	$X \leq 1,8$

Ketentuan:

Rerata skor ideal (\bar{X}_i) : 1/2 (skor maksimal minimal)

Standar Deviasi ideal (Sd_i): 1/6 (skor maksimal – skor minimal)

X : Skor empiris

Dalam penelitian pengembangan ini, ditetapkan nilai kelayakan produk sebagai media pembelajaran membuat pola celana pria minimal adalah dengan kategori layak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

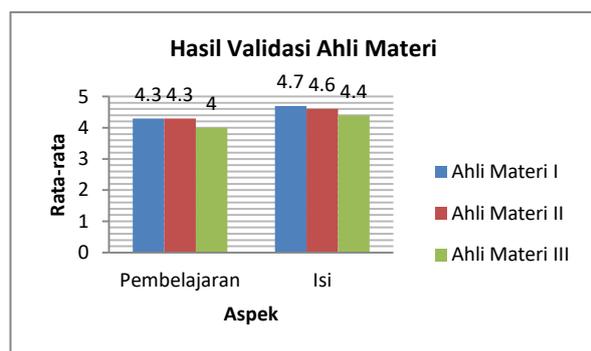
Kelayakan materi pembelajaran ditinjau dari ahli materi diukur menggunakan angket non tes yang terdiri dari 29 butir skor valid dengan dua aspek yaitu dari sisi pembelajaran dan isi, yang kemudian divalidasi oleh 3 orang

validator. Nilai minimal 1,8 untuk kategori tidak layak dan nilai maksimum lebih dari 4,2 untuk kategori sangat layak yang dihitung menggunakan program SPSS. Hasil validasi ahli materi yang diperoleh berdasarkan acuan tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil validasi ahli materi.

Aspek	Hasil Rerata Ahli Materi			Rata-rata	Kategori
	I	II	III		
	Pembelajaran	4.3	4.3		
Isi	4.7	4.6	4.4	4.6	Sangat layak

Berdasarkan hasil validasi ahli materi di atas, dapat diketahui nilai rerata dari para ahli materi menunjukkan aspek pembelajaran adalah 4,2 dan untuk aspek isi adalah 4,6, maka nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil perhitungan ahli materi secara logis dan sistematis dapat dilihat pada histogram di bawah ini:



Gambar 2. Histogram Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi ditinjau dari ahli materi sejumlah 3 validator, media pembelajaran video tutorial menjahit termasuk dalam kategori sangat layak

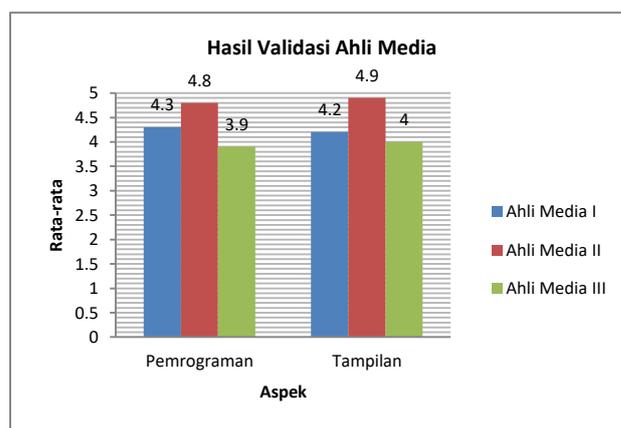
Kelayakan media pembelajaran materi membuat video tutorial menjahit ditinjau dari ahli materi diukur menggunakan angket non tes yang terdiri dari 31 butir skor valid dengan dua aspek yaitu dari sisi pembelajaran dan isi, yang kemudian divalidasi oleh 3 orang validator. Nilai minimal 1,8 untuk kategori tidak layak dan nilai maksimum lebih dari 4,2 untuk kategori sangat layak yang dihitung menggunakan program SPSS. Hasil validasi

ahli media yang diperoleh berdasarkan acuan tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil validasi ahli media.

Aspek	Hasil Rerata Ahli Media			Rata-rata	Kategori
	I	II	III		
	Pemrograman	4.3	4.8		
Tampilan	4.2	4.9	4.0	4.4	Sangat layak

Berdasarkan hasil validasi ahli media (lihat pada tabel 13), dapat diketahui nilai rerata dari para ahli materi menunjukkan aspek pemrograman adalah 4,3 dan untuk aspek tampilan adalah 4,4. Maka nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil perhitungan ahli materi secara logis dan sistematis dapat dilihat pada histogram di bawah ini



Gambar 3. Histogram Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi ditinjau dari ahli media sejumlah 3 orang validator, media pembelajaran video tutorial termasuk dalam kategori sangat layak

Setelah dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media dan uji coba kelompok kecil. Selanjutnya media pembelajaran memasuki tahap uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar ini digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa terhadap media pembelajaran materi menjahit.

Uji coba kelompok besar dilakukan oleh 38 siswa dengan jumlah keseluruhan 34 butir skor valid, dengan skor minimum 1,8 serta skor maksimal lebih dari 4,2; dengan acuan rumus dari Sukardjo pada perhitungan rata-rata hasil penelitian

Berdasarkan analisis deskriptif yang diolah menggunakan bantuan program SPSS, diketahui nilai rerata uji coba kelompok besar dapat dilihat pada tabel berikut:

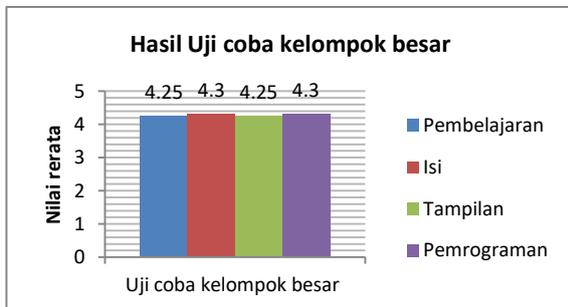
Tabel 6. Hasil analisis deskriptif uji coba kelompok besar

Analisis Deskriptif Uji Coba Kelompok Besar	Aspek				Nilai rata-rata aspek
	(1)	(2)	(3)	(4)	
Mean (M)	4,2	4,2	4,2	4,3	4,2
Median (Me)	4,2	4,2	4,3	4,3	4,3
Mode (Mo)	3,5	4,6	4,6	4,2	4,2
Standart Deviasi (SD)	0,46	0,44	0,4 3	0,5 1	0,46
Minimum	3,4	3,2	3,1	2,8	3,1
Maksimum	5,0	4,9	5,0	5,0	4,9

Keterangan :

- (1) : Aspek pembelajaran
- (2) : Aspek isi/materi
- (3) : Aspek tampilan
- (4) : Aspek pemrograman

Jika dilihat pada tabel 15 diatas, maka nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil perhitungan uji coba kelompok besar secara logis dan sistematis dapat dilihat pada histogram di bawah ini:



Gambar 4. Histogram hasil uji coba kelompok besar

Berdasarkan perhitungan data di atas, menyatakan bahwa media pembelajaran video tutorial sudah sesuai dengan kriteria penyusunan media pembelajaran dari segi pembelajaran, isi, tampilan dan pemrograman termasuk dalam kategori sangat layak.

Berikut adalah tampilan video tutorial menjahit





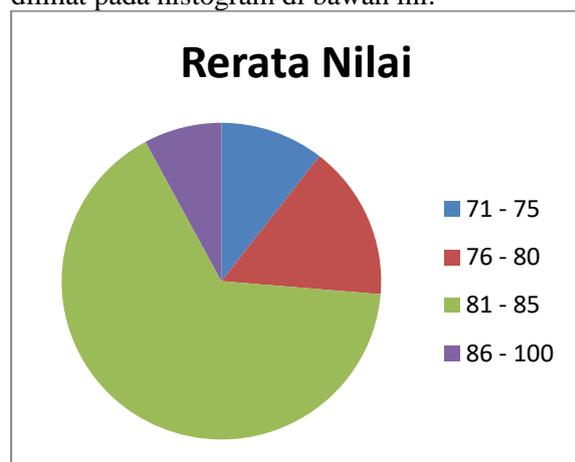
Gambar 5. Hasil video tutorial menjahit

Dari sisi hasil penilaian mahasiswa pada mata kuliah teknologi busana menyatakan nilai rata-rata terbanyak pada rentang nilai 81-85.

Tabel 7. Rerata Nilai Mahasiswa

Rata-rata nilai	Jumlah Mahasiswa	Nilai huruf
71 – 75	4	B
76 – 80	6	B+
81 - 85	25	A-
86 – 100	3	A

Berdasarkan perhitungan di atas menyatakan bahwa hasil belajar mahasiswa masuk dalam kategori nilai A-. Hasil belajar mahasiswa secara logis dan sistematis dapat dilihat pada histogram di bawah ini:



Gambar 6. Histogram Rerata nilai mahasiswa

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media video tutorial teknologi busana sangat layak dan dapat digunakan untuk pembelajaran pada mata kuliah Teknologi Busana
2. Hasil belajar mahasiswa menggunakan media video tutorial sebagai media belajar secara mandiri memberikan pengaruh yang baik dengan dibuktikan hasil nilai mahasiswa dalam kategori B+ yaitu nilai 76-80 nilai tersebut menunjukkan bahwa video tutorial dapat berpengaruh dalam hasil pembelajaran mahasiswa

REFERENSI

- [1] Achmad Munib (2004) *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT MKK UNNES
- [2] Setiadi, Agus., Schramm, Wilbur., Kincaid, D. Lawrence. (1985). *Asas-asas komunikasi antar umat manusia*. Jakarta: LP3ES
- [3] Hanson, J. (1987). *Understanding Video Applications, Impact, and theory*. California: SAGE Publications, Inc.
- [4] Borg, Walter R. & Meredith Damien Gall. 1983. *Educational Research An Intruction*. fourth edition. New York: Longman
- [5] Anik Ghufron, Widyastuti Purbani, Sri Sumardiningsih. (2007). *"Panduan Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran"*. Penerbit: Lembaga Peneliti Universitas Negeri Yogyakarta, Karangmalang, Yogyakarta.
- [6] Peraturan Rektor Universitas Negeri Yogyakarta No. 1 Tahun 2019
- [7] Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Penerbit: Alfabeta, Bandung.
- [8] Suharsimi Arikunto. (1998). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- [9] Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Penerbit: Alfabeta, Bandung.

- [10] Sukardi. 2003. Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Prakteknya. Jakarta: Bumi Aksara.
- [11] Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Penerbit: Alfabeta, Bandung.
- [12] Sukardjo. (2008). *Desain pembelajaran: evaluasi pembelajaran*. Hand-out perkuliahan: PPs Universitas Negeri Yogyakarta.