

# PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL *CAD RICHPEACE* MENGGUNAKAN APLIKASI *TIKTOK* UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN DI SMKN 2 GODEAN

Tabitanie Arum Sutawi<sup>1</sup>, Noor Fitrihana<sup>2</sup>

Pendidikan Tata Busana, Universitas Negeri Yogyakarta

Corresponding author [Tabitaniearum.2018@student.uny.ac.id](mailto:Tabitaniearum.2018@student.uny.ac.id)

Tujuan penelitian ini adalah: 1) merancang media pembelajaran video tutorial *CAD Richpeace* menggunakan aplikasi *Tiktok*, 2) mengembangkan media pembelajaran video tutorial *CAD Richpeace* menggunakan aplikasi *Tiktok*, 3) mengetahui kelayakan media pembelajaran video tutorial penggunaan *tools CAD Richpeace* menggunakan aplikasi *Tiktok* para ahli serta ujicoba kelayakan skala kecil dan skala besar. Metode penelitian yang digunakan yakni Rnd atau Research and Development dengan model pengembangan yang dikemukakan oleh Luther - Sutopo. Subjek penelitian pada uji coba pada skala kecilnya yakni kelas XI Busana 2 dengan jumlah 10 orang dan uji coba pada skala besarnya yakni kelas XI Busana 1 dengan jumlah 36 orang. Analisis data dilakukan dengan analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian diperoleh: 1) media pembelajaran video tutorial *CAD Richpeace* telah melalui tahapan perancangan *concept, design, dan material collecting* 2) media pembelajaran video tutorial *CAD Richpeace* telah melalui tahapan *assembly, testing dan distribution*. 3) kelayakan media pembelajaran menurut penilaian ahli media memiliki persentase skor 87 %, penilaian ahli materi memiliki persentase skor 89 %, dan penilaian guru mata pelajaran memiliki persentase 78 %. Pada uji coba skala kecil media pembelajaran memiliki persentase skor 83 %, lalu pada uji coba skala besar memiliki persentase skor 83 %. Dari data tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media layak digunakan dengan persentase skor 84 %

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan untuk menambah wawasan dalam berbagai bidang ilmu, dapat dilakukan dalam lingkungan formal seperti sekolah maupun lingkungan yang kurang formal seperti lingkungan berkeluarga. Pendidikan yang berlangsung di sekolah, tidak lepas dari proses pembelajaran serta interaksi antara peserta didik dengan guru sebagai pengantar ilmu bagi peserta didik.

Pada awal tahun 2020, proses pembelajaran yang dilaksanakan di seluruh dunia khususnya di Indonesia mengalami suatu tantangan yakni pembelajaran dengan menerapkan sistem *online* atau bisa disebut dengan Pembelajaran Jarak

Jauh (PJJ). Hal ini terjadi dikarenakan adanya pandemi *Covid-19*.

Menurut Surat Edaran No. 4 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease (Covid-19)* pada bagian 2 [1] mengenai proses pembelajaran dari rumah, tertulis bahwa pertama, Pelaksanaan kegiatan belajar daring atau jarak jauh dilakukan guna memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Hal ini bertujuan agar peserta didik tidak terbebani oleh tuntutan untuk menuntaskan kurikulum guna kenaikan kelas maupun kelulusan. Kedua, pembelajaran yang dilaksanakan dari rumah dapat memberikan pembelajaran mengenai kecakapan hidup seperti mengenai

pandemi *Covid-19*. Ketiga, variasi pembelajaran peserta didik dapat disesuaikan dengan minat dan kondisi peserta didik seperti dengan penyesuaian akses dan fasilitas pembelajaran yang dimiliki peserta didik. Keempat hasil dari pembelajaran di rumah diberi penilaian secara kualitatif dari tenaga pengajar, dan tidak diharuskan diberikan penilaian secara kuantitatif atau berupa skor atau nilai.

Pada Keputusan menteri pendidikan dan kebudayaan RI No. 791/P/2020 mengenai pedoman pelaksanaan kurikulum pada satuan pendidikan dalam kondisi khusus. Menetapkan mengenai keputusan pelaksanaan kurikulum pada satuan pendidikan dalam kondisi khusus, di mana pemerintah memprioritaskan kesehatan dan keselamatan peserta didik, tenaga kependidikan, keluarga dan masyarakat. Selain itu, pemerintah juga mempertimbangkan tumbuh kembang dan kondisi psikososial peserta didik dalam upaya pembelajaran dan pemenuhan kependidikan selama masa pandemi *Covid-19*.

Pada pemberlakuan Pembelajaran Jarak Jauh yang diberlakukan sebelum pembelajaran *Hybrid*. Adanya materi mengenai penggunaan *CAD Richpeace* menjadi terhambat akibat kurangnya pembelajaran yang layak dalam penggunaan Aplikasi *CAD Richpeace*, sehingga nilai siswa pada setiap penilaiannya kurang maksimal pada materi yang membahas mengenai penggunaan aplikasi *CAD Richpeace*.

Penggunaan media audio visual seperti gambar bergerak dan keterangan singkat dan jelas dapat memberikan kesan yang lebih menarik. Menurut Sofyan Hadi (2017 : 99) Video merupakan suatu media yang efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa.

Diharapkan dengan adanya pembelajaran berbasis video tutorial, materi yang sukar untuk disampaikan guru maupun dipahami oleh peserta didik dapat lebih mudah tersampaikan dan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami suatu materi khususnya materi *CAD Richpeace*.

Pengguna aplikasi *Tiktok* berada pada rentang usia generasi Z. Aplikasi *Tiktok* merupakan aplikasi yang bergerak dalam bidang video dengan durasi yang singkat antara 30 detik, 60 detik, dan kurang dari sama dengan 7 menit. Pemakaian *Tiktok* tidak rumit, karena dapat menggunakan *smartphone* sehingga pembuatan video dapat lebih cepat dan mudah, pengguna bisa mengekspresikan melalui filter yang tersedia.

Gen Z menggunakan *Tiktok* sebagai media yang menyalurkan aktivisme dan edukasi merupakan suatu perilaku yang dilakukan manusia dalam periode usia remaja yang dapat dikatakan inovatif dan kreatif (Firamadhina & Krisnani, 2020)

*Tiktok* memiliki sisi positif dan negatif. Sisi positifnya, yakni aplikasi ini dapat menyalurkan ekspresi dari kreatornya dalam bentuk video pendek. Sedangkan untuk sisi negatifnya, *Tiktok* dapat menumbuhkan rasa candu pada penggunaannya jika tidak menggunakan aplikasi ini secara bijak. (Pratama & Muchlis, 2020)

## **METODE PENELITIAN**

### **Model pengembangan**

Metode penelitian yang digunakan yakni Rnd (*Research and Development*) yang memiliki tujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan video tutorial *CAD Richpeace* dengan model pengembangan yang dikemukakan oleh Luther - Sutopo (2009: 32) dengan langkah penelitian yaitu 1) *Concept*, 2)

*design, 3) material collecting, 4) assembly, 5) testing dan 6) distribution.*

### **Teknik Pengumpulan data**

Pada pengumpulan data menggunakan beberapa teknik, yakni: teknik wawancara yang dilakukan dengan cara bertanya secara langsung kepada guru mata pelajaran dan peserta didik. Observasi yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung lokasi dan keadaan yang terjadi di lapangan. Angket pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket terbuka menggunakan skala *likert* untuk penilaian para ahli serta uji coba skala kecil dan angket tertutup menggunakan skala *likert* untuk uji coba skala besar.

### **Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini salah satunya menggunakan angket tertutup sehingga jawaban sudah ditentukan rentang nilainya sebelumnya. Pengisian angket dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) dalam lembar instrumen yang telah disediakan. Skala pengukuran menggunakan skala *likert* dengan rentang skor 1 – 5 dengan kategori Sangat setuju, Setuju, Cukup setuju, Tidak setuju, Sangat tidak setuju.

### **Teknik Analisis Data**

Analisis data dilakukan dengan analisis statistik deskriptif. Data yang didapat dari penelitian ini berupa data kuantitatif lalu dianalisis menggunakan analisis deskriptif dengan cara mencari rerata dari hasil yang telah diterima kemudian dikonversi menjadi data kuantitatif guna mengetahui kualitas dari media pembelajaran.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian telah dilakukan menggunakan metode penelitian *Research and Development (RnD)* dengan model pengembangan yang dikemukakan oleh Luther – Sutopo (2009:32) dengan tahapan tahapan 1) *Concept*, 2) *design*, 3) *material collecting*, 4) *assembly*, 5) *testing* dan 6) *distribution*.

### 1. Konsep (*concept*)

Pada tahap ini, peneliti mulai menentukan tujuan, mengidentifikasi masalah, serta menganalisis kebutuhan peserta didik berdasarkan hasil wawancara dan observasi. Tujuan dari penelitian pengembangan video ini yakni untuk menambah sumber belajar bagi peserta didik dalam memahami *tools* dasar yang umum *CAD Richpeace*. Sehingga siswa dapat lebih mudah memahami penggunaan *tools CAD Richpeace* dalam bentuk video tutorial berdurasi singkat.

### 2. *Desain (design)*

#### a. Penentuan materi

Materi yang akan digunakan telah melalui pertimbangan dan disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Inti (KI). Selain itu, penentuan materi serta *tools* yang akan dibahas mempertimbangkan aspek durasi dari ketentuan aplikasi *Tiktok*, serta mempertimbangkan kemudahan dipahami oleh siswa atau pengguna.

#### b. Pembuatan *Storyboard*

Peneliti menggunakan *storyboard* untuk memaparkan materi dan kegiatan khususnya narasi yang akan dilakukan dalam video tutorial. *Storyboard* menggambarkan kegiatan dalam video tutorial berdasarkan dengan materi yang telah dipilih. Selain itu, *storyboard* juga digunakan sebagai panduan guna

mempermudah proses dari pembuatan media.

### c. Susunan struktur video

Pada bagian pembuka berisi mengenai salam pembuka dan pengenalan tools yang akan dibahas pada video tersebut. Pada bagian isi atau materi menjelaskan setiap materi yang telah disusun sebelumnya di storyboard dengan memperagakan cara penggunaan *tools*. Pada bagian *closing* atau penutup, menjelaskan mengenai *tools* yang akan dibahas pada video selanjutnya serta salam penutup.

### d. Tampilan antar muka

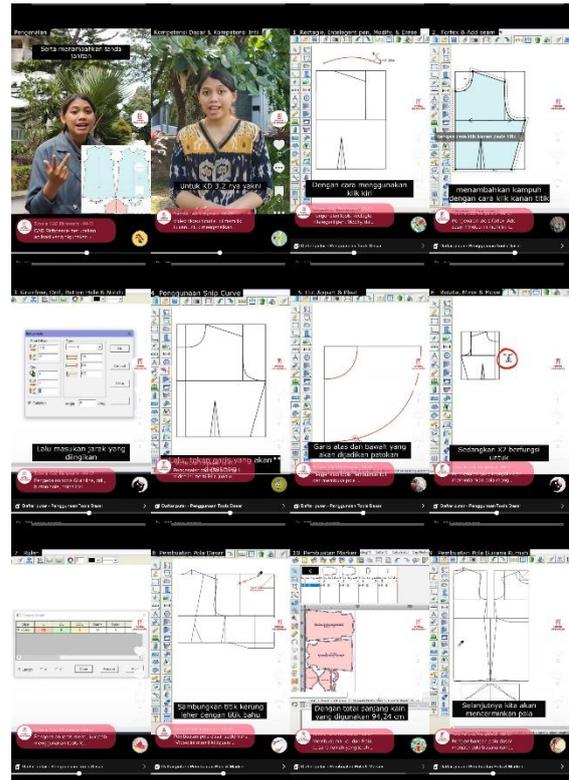
Video tutorial memiliki teks terjemahan yang terletak pada bagian tengah bawah. Pada isi materi yang membahas mengenai tools, terdapat logo yang ditampilkan pada bagian kanan atas agar tidak menghalangi dari pemaparan materi, selain itu sebagai penegas mengenai logo tools yang sedang dibahas. Musik yang digunakan merupakan musik instrumen yang tidak memiliki hak cipta, volume musik diatur pada tingkat kekerasan 6% dan disesuaikan ritmenya dengan suara narator agar tidak mengganggu suara narator dan tidak terjadi *noise*

### 3. Pengumpulan material (*material collecting*)

Materi yang sudah ada kemudian dikumpulkan dan di saring kembali untuk kemudian dilakukan penggabungan pada tahap selanjutnya. Materi didapatkan dari modul pembelajaran, internet, hingga buku. Bahan pendukung lainnya seperti gambar, ukuran yang akan digunakan dan musik latar belakang diperoleh melalui internet.

### 4. Penggabungan (*assembly*)

Penggabungan video dilakukan dengan cara merekam materi inti pada aplikasi CAD Richpeace menggunakan aplikasi pendukung *Bandicam*, merekam suara narator, lalu menggabungkan dan menyunting menggunakan aplikasi *Movavi Video*. Tahap ini merupakan tahap untuk mewujudkan desain yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 1 Hasil penggabungan

### 5. Pengujian (*testing*)

Pada pengujian ini, dilakukan pada uji validasi media dan materi, serta guru dan peserta didik skala kecil. Validasi memiliki tujuan untuk mendapatkan saran mengenai media yang telah diproduksi sebelumnya dari ahli (*expert judgement*) guna memperbarui dan menyempurnakan media yang dikembangkan. Proses ini dilakukan oleh dua ahli media dan materi serta oleh guru yang berkompeten dalam bidangnya (guru pembuatan busana industri). Hasil dari validasi tersebut digunakan sebagai

acuan untuk memperbaiki media pembelajaran. Penilaian ini dilakukan dengan cara memberikan angket terbuka berupa skala, saran dan kesimpulan. Hasil dari validasi tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut :

a) Validasi Ahli Media

Hasil dari penilaian ahli media memiliki persentase akhir 87,8% dengan kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli media. Kritik dan saran telah diberikan terhadap media yang telah dikembangkan.

b) Validasi Ahli Materi

Pada lembar instrumen kelayakan materi menurut pendapat ahli, terdiri dari 13 butir pernyataan dengan 3 aspek penilaian, yakni: aspek relevansi, isi atau materi, serta bahasa dan tipografi. Hasil dari penilaian ahli media memiliki persentase akhir 88,8% dengan kategori “sangat layak”

c) Validasi Guru Mata Pelajaran

Pada lembar instrumen kelayakan media dan materi menurut pendapat guru mata pelajaran, terdiri dari 15 butir pertanyaan dengan 7 aspek penilaian media, yakni: aspek fungsi dan manfaat, visual media, audio media, tipografi, bahasa, dan pemrograman dan 13 butir pernyataan dengan 3 aspek penilaian materi, yakni: aspek relevansi, isi atau materi, serta bahasa dan tipografi. Hasil dari penilaian guru mata pelajaran memiliki persentase akhir 76,7% dengan kategori “layak” untuk instrumen media dan 80% dengan kategori “layak” untuk instrumen media. Uji Coba Skala Kecil

Uji coba dilakukan dengan memberikan 10 pertanyaan dengan menggunakan skala *likert* dengan skor maksimal 5. Uji skala kecil melibatkan 10 peserta didik XI Busana 2. Pada uji coba

skala kecil, uji coba memiliki persentase akhir 83% dengan kategori “layak”.

d) Uji Coba Skala Kecil

Berdasarkan uji skala besar pada satu kelas dengan jumlah siswa 36 di kelas XI Busana 1. Uji coba dilakukan dengan memberikan 10 pertanyaan dengan menggunakan skala *likert* dengan skor maksimal 5. Pertanyaan yang diberikan yakni pertanyaan yang sama, yang telah diberikan pada uji coba pada skala kecil. Uji coba skala besar memiliki persentase akhir 83% dengan kategori “layak”.

6. *Distribusi (Distribution)*

Distribusi telah dilakukan dengan cara menyebarkan media pembelajaran video tutorial penggunaan Tiktok pada *platform* atau media sosial lain seperti sosial lain seperti *Youtube*.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan tentang produk

Berdasarkan hasil dan data penelitian pengembangan yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Perencanaan media pembelajaran video tutorial *CAD Richpeace* menggunakan aplikasi *Tiktok* dengan sasaran penelitian siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 2 Godean telah melalui tahapan – tahapan perencanaan berdasarkan pengembangan Luther - Sutopo dengan tahapan *concept, design, dan material collecting*,
2. Pengembangan media pembelajaran video tutorial *CAD Richpeace* menggunakan aplikasi *Tiktok* dengan sasaran penelitian siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 2 Godean telah melalui tahapan – tahapan pengembangan berdasarkan pengembangan Luther - Sutopo dengan tahapan yang digunakan yakni *assembly, testing, dan distribution*.

Dengan hasil akhir yakni 12 (dua belas) video yang terdiri dari 2 (dua) video pengenalan dan 10 (sepuluh) video tutorial penggunaan *tools* dasar *CAD Richpeace*

3. Kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli media memiliki persentase skor keseluruhan 87 %, penilaian ahli materi memiliki persentase skor keseluruhan 89 %, dan penilaian guru mata pelajaran Pembuatan Busana Industri memiliki persentase keseluruhan 78 %. Pada uji coba pada skala kecil media pembelajaran memiliki persentase skor keseluruhan 83 %, lalu pada uji coba pada skala besar media pembelajaran memiliki persentase skor keseluruhan 83 %. Dari data tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media layak digunakan dengan persentase skor keseluruhan 84 % dengan kriteria kelayakan “Layak, Tidak perlu revisi”.

### **Saran Pemanfaatan Produk**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti memiliki saran mengenai pemanfaatan produk, yakni :

1. Pengembangan media pembelajaran video tutorial CAD Richpeace disarankan untuk digunakan serta dimanfaatkan sebagai media pembelajaran mandiri materi CAD Richpeace bagi peserta didik.
2. Berdasarkan analisa dan hasil penelitian pembelajaran mandiri dapat menggunakan media aplikasi *Tiktok* sebagai media perantara materi yang diberikan oleh tenaga pendidik.

### **Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Media pembelajaran video tutorial penggunaan *tools* CAD Richpeace dapat dikembangkan lanjut, antara lain:

1. Media pembelajaran video tutorial penggunaan *tools* CAD Richpeace masih dapat dikembangkan dengan menambahkan antara lain materi *pattern grading*, dan menambahkan motif kain pada marker.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Firamadhina, F. I., & Krisnani, H. (2020). PERILAKU GENERASI Z TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL: *Tiktok* Sebagai Media Edukasi dan Aktivismen. *Social Work Jurnal Vol. (10) No. 2*, 199 -208.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran dan Pendidikan Dasar*, 96 - 102.
- Kebudayaan, K. P. (2021, Juni 24). *GeN-Z, Pendidikan Harus Bertransformasi*. Diambil kembali dari BBPMP Jatim: <https://lpmj Jatim.kemdikbud.go.id/site/detailpost/gen-z-pendidikan-harus-bertransformasi>
- Kholifah, *Inovasi Pendidikan*, vol. 1. 2021.
- KEPUTUSAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA TENTANG PEDOMAN PELAKSANAAN KURIKULUM PADA SATUAN PENDIDIKAN DALAM KONDISI DARURAT, 719/P/2020 (2020).

- Mardapi, D. (2012). *Pengukuran, Penilaian, dan Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- M. A. Nurfitri, W. Widiastuti, N. Kholifah, and S. Maslahah, "Readiness of fashion education and training institutions management in facing the industrial revolution 4.0 and society 5.0," *J. Pendidik. Vokasi*, vol. 11, no. 2, pp. 265–274, 2021, doi: 10.21831/jpv.v11i3.44094.
- M. Nurtanto, P. Sudira, H. Sofyan, N. Kholifah, and T. Triyanto, "Professional Identity of Vocational Teachers in the 21st Century in Indonesia," *J. Eng. Educ. Transform.*, vol. 35, no. 3, pp. 30–36, 2022.
- N. Kholifah, H. Sofyan, P. Pardjono, P. Sudira, and M. Nurtanto, "Explicating the Experience of Beginner Vocational Teachers," *TEM J.*, vol. 10, no. 2, pp. 719–723, 2021, doi: 10.18421/TEM102-28.
- N. Kholifah, R. Syamptono, Ekowil, and Supra, "Model Pembelajaran Keterampilan Tata Busana," *HEJ (Home Econ. Journal)*, vol. 4, no. 1, pp. 37–43, 2020.
- Nurdiyantoro, & Burhan. (2012). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Pratama, S. M., & Muchlis. (2020). **PENGARUH APLIKASI TIK TOK TERHADAP EKSPRESI KOMUNIKASI MAHASISWA** UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) SUNAN AMPEL SURABAYA TAHUN 2020. *International Journal of Educational Resources*. Vol (01), No. 2, 113.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- SURAT EDARAN PELAKSANAAN KEBIJAKAN PENDIDIKAN DALAM MASA DARURAT PENYEBARAN CORONA VIRUS DISEASE (COVID- 19), 4 (2020).**
- Sutopo, A. h. (2003). *Media Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- T. Triyanto *et al.*, "Penerimaan Media Branding Produk Batik Di Umkm Kabupaten Kulon Progo," *Pros. Pendidik. Tek. Boga Busana*, vol. 16, no. 1, 2021, [Online]. Available: [https://scholar.google.co.id/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=b3eqEfYAAAAAJ&cstart=20&pagesize=80&citation\\_for\\_view=b3eqEfYAAAAJ:YOwf2qJgpHMC](https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=b3eqEfYAAAAAJ&cstart=20&pagesize=80&citation_for_view=b3eqEfYAAAAJ:YOwf2qJgpHMC).
- UNDANG - UNDANG REPUBLIK INDONESIA, 2 PASAL 11 (3) {2} (1989).**