

Penggunaan Media Pembelajaran Video Tutorial Pembuatan Aplikasi Busana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PKK Tata Busana FT UNM

Kurniati¹, Irmayanti²

*Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Makassar*

¹ Universitas Negeri Makassar, kurniati@unm.ac.id

² Universitas Negeri Makassar, irmayanti@unm.ac.id

Abstrak— Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya tingkat pemahaman mahasiswa dalam pembuatan aplikasi busana yang diakibatkan oleh kurang efektifnya penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Selain itu, mahasiswa juga mengalami kesulitan dalam mencari sumber belajar terkait teknik-teknik dalam pembuatan aplikasi pada busana. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan desain *Posttest Control Grup Design*. Penelitian dilakukan di Jurusan PKK Konsentrasi Tata Busana FT UNM. Sampel dalam penelitian adalah mahasiswa konsentrasinya tata busana yang memprogram matakuliah teknik menghias kain yang terbagi atas dua kelas yaitu kelas 01 sebagai kelas eksperimen dan kelas 02 sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual dalam pembuatan aplikasi busana berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa. Hal ini dapat dilihat dari adanya perbedaan positif hasil belajar mahasiswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil belajar mahasiswa kelas eksperimen lebih baik daripada hasil belajar mahasiswa pada kelas kontrol. Selain itu, pada hasil angket respon mahasiswa, terlihat bahwa 56% mahasiswa sangat setuju dan 39% setuju dengan penggunaan media pembelajaran video tutorial dalam pembuatan aplikasi busana. Hal tersebut membuktikan bahwa pada umumnya mahasiswa merespon baik terhadap penggunaan media pembelajaran video tutorial pada pembuatan teknik aplikasi busana.

Keywords— Media Pembelajaran, Audio visual, Pembuatan Aplikasi Busana

BAB I PENDAHULUAN

Teknik menghias kain merupakan suatu bentuk keterampilan yang sudah dikenal sejak dahulu kala. Berbagai teknik menghias kain dikembangkan oleh masyarakat di daerah atau negara tertentu sehingga seni menghias kain tersebut menjadi identitas dan bagian dari budaya masyarakat yang mengembangkannya. Menghias kain merupakan suatu keterampilan memberikan ornament lain pada kain polos, bergaris ataupun bermotif dengan tujuan untuk meningkatkan mutu dan nilai jual kain itu sendiri. Pemberian ornament dapat berupa benang, renda, pita, payet, manik-manik, pewarna atau cat dan sebagainya. Dalam seni menghias kain dikenal berbagai teknik menghias kain yang masing-masing teknik mempunyai ciri-ciri tersendiri. Dengan ciri-ciri tersebut maka dapat membedakan setiap jenis teknik hias. Teknik-teknik yang digunakan untuk menghias kain dapat dilakukan secara manual yaitu dengan sulaman tangan

kelebihannya adalah dapat dilakukan dimana saja tanpa menggunakan banyak bahan dan peralatan. Salah satu keterampilan dalam menghias kain adalah dengan teknik aplikasi.

Aplikasi adalah suatu teknik menghias kain dengan melekapkan kain yang telah dibentuk diatas kain lain. Bentuk motif kain umumnya bulat dan tidak runcing untuk memudahkan penyelesaiannya. Teknik aplikasi dilakukan dengan tusuk feston, tusuk kordon, tusuk jelujur, tusuk kelim dan sebagainya. Untuk penyelesaian motif garis, titik dapat dilakukan dengan sulam fantasi (tusuk tangkai, tikam jejek rantai dan tusuk pipih). Selain itu dapat pula dilakukan dengan menggunakan mesin sulam. Bahan aplikasi adalah kain yang tidak mudah bertiras, tidak luntur dan agak kaku, polos atau bermotif tergantung dari disain. Pemakaian aplikasi ini dapat dilakukan pada lenan rumah tangga, blus dan rok.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada mahasiswa pada matakuliah teknik menghias kain,

khususnya pada dosen dalam penyampaian materi pembuatan aplikasi pada busana hanya menggunakan modul dan media powerpoint dalam proses pembelajaran. Namun media powerpoint yang digunakan oleh dosen saat proses pembelajaran masih kurang menarik, hal ini disebabkan karena tampilan media tersebut kurang dapat memotivasi mahasiswa untuk mengikuti proses pembelajaran, kurang adanya gambar atau animasi. Dari hasil studi pendahuluan juga di ketahui bahwa mahasiswa masih kesulitan untuk memahami materi tentang pembuatan aplikasi busana karena tidak adanya langkah kerja yang nyata dalam pembuatan hiasan tersebut. Dari kelemahan media powerpoint yang sudah dijelaskan diatas maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik yang dapat memotivasi siswa untuk belajar, salah satunya menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial. Video tutorial adalah media pembelajaran yang menyampaikan pesan kepada siswa berupa audio dan visual yang didalamnya terdapat materi pembelajaran interaktif sehingga siswa dapat belajar secara mandiri yang tidak dibatasi dengan tempat. Video tutorial adalah media pembelajaran yang menyampaikan pesan kepada siswa berupa audio dan visual yang didalamnya terdapat materi pembelajaran interaktif sehingga siswa dapat belajar secara mandiri yang tidak dibatasi dengan tempat [1]

BAB II METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian eksperimen. Karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media pembelajaran video tutorial yang signifikan terhadap Hasil belajar mahasiswa. Penelitian ini dilakukan pada dua kelas membandingkan dua kelas tersebut yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video tutorial sedangkan pada kelas kontrol menggunakan media pembelajaran konvensional.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *True Experimental Design*. Dengan desain ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen [2]. Salah satu bentuk dari *True Experimental Design* yaitu *Pretest-Posttest Control Group Design*. Desain yang dilakukan dengan membandingkan kelompok yang diberikan perlakuan (X) melalui skor yang diperoleh dari pelaksanaan *pretest* dan *posttest*. Tujuan melakukan eksperimen ini adalah mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol serta dari

tes awal dan tes akhir tersebut terlihat ada pengaruh atau tidaknya perlakuan (*treatment*) yang telah diberikan.

Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah

Desain Penelitian			
	<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
R	O ₁	X	O ₂
R	O ₁		O ₂

Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan:

- R = Kelas eksperimen dan kelas kontrol mahasiswa pada Matakuliah Teknik Menghias Kain yang diambil secara random.
- O₁ = Kedua kelas tersebut diobservasi dengan melakukan pemberian *pretest* untuk mengetahui nilai kemampuan awal mahasiswa/ hasil belajar awalnya.
- O₂ = Kedua kelas tersebut diobservasi dengan melakukan pemberian *posttest* untuk mengetahui nilai kemampuan akhir mahasiswa/ hasil belajar akhirnya.
- X = *Treatment/* perlakuan. Kelompok atas sebagai kelas eksperimen yang diberikan *treatment*, yakni pembelajarannya dengan menggunakan media pembelajaran video tutorial.

Penelitian eksperimen ini dilaksanakan pada mahasiswa Jurusan PKK Konsentrasi Tata busana semester 4 yang sedang memprogram matakuliah teknik menghias kain yang dipilih secara random. Penelitian ini dilaksanakan pada dua kelas dengan jumlah masing-masing kelas 25 orang mahasiswa yang terbagi atas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian yaitu melalui soal tes tulis (*pre test dan post test*), tes keterampilan membuat aplikasi busana, angket, lembar observasi dan dokumentasi.

Langkah-langkah yang dilakukan untuk mengolah data hasil *pretest* dan *posttest*: (1) Menguji normalitas data hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan untuk mengetahui apakah data skor *pretest* sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal dengan menggunakan uji kolmogorov-smirnov; (2) Melakukan uji homogenitas data hasil *pretest* dan *posttest* dengan tujuan untuk mengetahui kesamaan dua varians

antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk menguji kesamaan varians yang berdistribusi normal digunakan uji homogenitas; (3) Melakukan uji perbedaan dua rata-rata dengan menggunakan Uji t untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata kemampuan mahasiswa dalam pembuatan teknik aplikasi busana antara kelas eksperimen dan kelas kontrol; (4) Penarikan Kesimpulan. Jika hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak. Jika H_1 diterima maka akan ada perbedaan yang signifikan antara kelas yang diberi perlakuan dengan kelas yang tidak diberi perlakuan. Apabila terbukti ada perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dilakukan uji dua pihak. Selanjutnya, untuk pernyataan dalam angket yang hanya terdiri dari pernyataan positif. Dalam menganalisis data yang berasal dari angket tersebut dilakukan dengan cara memberikan skor pada setiap jawaban penilaian.

BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN

Tes keterampilan berupa *pre test* dan *post test* dilakukan untuk memperoleh data hasil belajar mahasiswa dalam pembuatan aplikasi busana menggunakan beberapaindikator penilaian dengan harapan nilai maksimal adalah sangat baik. Pemberian *pretest* dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dilaksanakan pembelajaran pembuatan aplikasi busana dengan menggunakan media pembelajaran tutorial pada kelas eksperimen, serta pada kelas kontrol hanya dilakukan pembelajaran pembuatan aplikasi busana dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Setelah semua materi disampaikan dan telah dipelajari oleh mahasiswa maka dilakukan tes akhir (*posttest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa dalam kompetensinya dalam pembuatan aplikasi busana.

Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai *pretest*, diperoleh rata-rata nilai mahasiswa yaitu termasuk pada kategori cukup baik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sedangkan berdasarkan hasil rekapitulasi nilai *posttest*, diperoleh rata-rata nilai mahasiswa pada kelas eksperimen berada pada kategori sangat baik, sedangkan pada kelas kontrol berada pada kategori baik.

Berdasarkan uji asumsi klasik yang dilakukan, diketahui bahwa data penelitian berdistribusi normal dan data dari hasil *pretest* atau kemampuan awal kedua kelas bersifat homogen atau memiliki varian yang sama, maka selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis menggunakan *t test*. Pada uji *One Simple Test* diperoleh hasil nilai $t_{hitung} = 18,229$, dengan taraf signifikan 0.05, sedangkan nilai t_{tabel} dengan

rumus $df = N - 1 = 25 - 1 = 24$, sehingga $t_{tabel} = 2,064$. Ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $18,229 > 2,064$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga diketahui bahwa hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial lebih baik dari pada yang tidak menggunakan media video tutorial (konvensional).

Berdasarkan instrumen penilaian sikap diperoleh hasil bahwa kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada observasi menilai aktifitas mahasiswa dalam pembelajaran pembuatan teknik aplikasi busana menggunakan media pembelajaran video tutorial diketahui bahwa mahasiswa lebih aktif tanpa mengalami kebingungan dan kesulitan dalam melakukan tahapan pembuatan aplikasi busana hanya dengan mengamati dan memahami video tutorial pembuatan aplikasi busana. Berdasarkan hasil angket respon siswa terlihat bahwa 56% siswa (pada pernyataan angket positif) sangat setuju dengan penggunaan media pembelajaran video tutorial dalam pembelajaran pembuatan aplikasi busana pada matakuliah teknik menghias kain.

BAB IV KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan beberapa hal yaitu:

1. Media pembelajaran berbasis video tutorial berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa. Hal ini dilihat dari nilai $t_{hitung} = 18,229$, dengan taraf signifikan 0.05 sedangkan nilai t_{tabel} dengan $df = 24$ adalah 2.064 yang membuktikan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $18,229 > 2,064$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mahasiswa pada kelas eksperimen lebih baik daripada hasil belajar pada kelas kontrol.
2. Berdasarkan instrumen penilaian sikap diperoleh hasil bahwa kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada observasi menilai aktifitas mahasiswa dalam pembelajaran pembuatan teknik aplikasi busana menggunakan media pembelajaran video tutorial diketahui bahwa mahasiswa lebih aktif tanpa mengalami kebingungan dan kesulitan dalam melakukan tahapan pembuatan aplikasi busana hanya dengan mengamati dan memahami video tutorial pembuatan aplikasi busana.
3. Berdasarkan hasil angket respon siswa terlihat bahwa 56% siswa (pada pernyataan angket positif) sangat setuju dengan penggunaan media pembelajaran video tutorial dalam pembelajaran pembuatan aplikasi busana pada matakuliah teknik menghias kain, ini berarti bahwa dominan mahasiswa pada kelompok kelas eksperimen merespon baik media pembelajaran video tutorial dalam

perkuliahan teknik menghias kain khususnya pada pembuatan teknik aplikasi busana.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Pada, M. Kuliah, and M. Tanah, "Pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial pada mata kuliah mekanika tanah," pp. 1–12.
- [2] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2010.