

Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Motif Batik Flora Menggunakan *Adobe Photoshop* pada Mata Kuliah Aplikasi Komputer Terapan

Nurhasna¹, Hamidah Suryani^{2*}, Irmayanti³

^{1,2,3}(Universitas Negeri Makassar)

¹nurhasna@gmail.com

²hamidah.suryani@unm.ac.id

³irmayanti@unm.ac.id

Abstrak - Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengetahui: (1) Kelayakan pengembangan media pembelajaran video tutorial pembuatan motif batik flora menggunakan *Adobe Photoshop*. (2) Respon mahasiswa terhadap media pembelajaran video tutorial pembuatan motif batik flora menggunakan *Adobe Photoshop*. Penelitian ini dilaksanakan di Laboratorium Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan kuesioner dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Subjek penelitian berjumlah 15 orang yang merupakan mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Program Studi D3 Tata Busana Angkatan 2020 dan 2021 yang telah lulus pada mata kuliah Aplikasi Komputer Terapan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Kelayakan media pembelajaran berbasis video tutorial pembuatan motif batik flora menggunakan *Adobe Photoshop* pada mata kuliah Aplikasi Komputer Terapan mencapai kategori “Sangat Layak” dengan presentasi penilaian ahli materi sebesar 92% dan ahli media sebesar 96%. (2) Respon mahasiswa terhadap media pembelajaran video tutorial pembuatan motif batik flora menggunakan *Adobe Photoshop* pada mata kuliah Aplikasi Komputer Terapan memperoleh presentase sebesar 85,8% berdasarkan uji coba kelompok kecil dimana nilai tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Kata Kunci: Media pembelajaran, video tutorial, batik flora, Adobe Photoshop.

I. PENDAHULUAN

Peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan meningkatkan kemampuan yang dimiliki melalui pendidikan. Pendidikan merupakan sebuah proses pengembangan potensi yang dimiliki peserta didik untuk mampu menghadapi tantangan pada masa yang akan datang. Selain itu, pendidikan juga penting bagi kehidupan itu sendiri diantaranya bahwa pendidikan dapat meningkatkan karir dan pekerjaan, dimana dengan manusia dapat mendapatkan keahlian yang diperlukan dalam dunia kerja serta membantu dalam mewujudkan perkembangan karir sehingga dapat menghasilkan SDM (Sumber Daya Manusia) yang berkualitas dan terampil. Berbagai upaya dilakukan untuk mewujudkan hal tersebut diantaranya adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik.

Media pembelajaran menjadi salah satu aspek yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berisi ilmu pengetahuan yang dikembangkan dari kurikulum yang disusun secara sistematis dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Semakin berkembangnya teknologi menjadikan media pembelajaran yang diberikan bukan hanya dalam bentuk media cetak, tetapi para pengajar juga mulai menggunakan *e-modul*, penggunaan audio, visual, maupun audio visual sebagai media pembelajaran.

Video tutorial menjadi salah satu media pembelajaran yang banyak ditemukan saat ini. Selain karena akses yang

mudah, penggunaan video tutorial yang dikemas dengan menarik dinilai dapat membantu peserta didik dalam proses menerima pembelajaran sehingga dapat memahami materi yang diberikan dengan baik. Video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep – konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap. Video tutorial sering ditemui pada pembelajaran praktik. Hal ini dikarenakan tingkat pemahaman setiap orang berbeda – beda sehingga, kadang kala penggunaan media cetak atau *e-modul* kurang cukup untuk memahami materi yang diberikan karena tujuan yang ingin disampaikan tidak dapat diserap dengan baik [1].

Aplikasi Komputer Terapan merupakan salah satu mata kuliah pengembangan keilmuan dan keterampilan yang diprogram oleh mahasiswa Tata Busana Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar (PKK FT UNM). Mata kuliah Aplikasi Komputer terapan Tata Busana membutuhkan keahlian mendesain dan membuat pola busana yang harus benar-benar melekat dalam ingatan mahasiswa. Seperti namanya, salah satu aplikasi yang digunakan dalam mata kuliah ini adalah *Adobe Photoshop*. Aplikasi tersebut sangat membantu bagi sekelompok orang yang berkecimpung dalam dunia *fashion*. Adapun pembelajaran yang diberikan seperti pengenalan *Adobe Photoshop* untuk desain busana, membuat *color window*, dan *color way*, mendesain *draping fashion* berbagai motif, teknik *siloutte*, *coloring* dan *layouting*, serta teknik dan cara mendesain motif [2].

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, salah satu materi yang diberikan pada mata kuliah Aplikasi Komputer adalah mendesain motif menggunakan *Adobe Photoshop*. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan dosen pengampuh mata kuliah aplikasi komputer, ditemukan bahwasanya selama ini materi yang diberikan kepada mahasiswa masih berupa pembuatan motif yang masih sederhana. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan agar mahasiswa dapat lebih memperluas kemampuan yang dimiliki salah satunya dengan menggunakan sumber belajar yang dapat mendukung hal tersebut.

Penelitian yang akan dikaji yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis video tutorial karena bahan ajar yang diberikan sebelumnya masih berupa *e-modul*. Dengan adanya video tutorial pada mata kuliah ini, diharapkan dapat lebih memudahkan mahasiswa dalam memahami dan menerima materi yang diberikan karena mahasiswa dapat melihat dengan jelas langkah – langkah yang terdapat dalam video tersebut sehingga tidak ada bagian yang terlewatkan. Selain itu, media video juga dapat memungkinkan peserta didik untuk dapat memutar kembali video yang diberikan ketika masih ada pembelajaran yang masih kurang dipahami. Video yang akan dibuat nantinya, akan berisi langkah – langkah pembuatan motif batik flora secara *digital*. Penulis memilih batik motif flora karena motif ini menjadi salah satu desain tekstil yang banyak ditemukan di pasaran. Tekstil dengan motif flora banyak diburu oleh *customer* terutama wanita karena bentuk dan warnanya yang cantik dan indah. Seperti motif flora atau tumbuh – tumbuhan menjadi sangat umum dan menjadi bagian motif utama yang ada di Indonesia. Tidak heran jika motif tersebut mendominasi dunia tekstil. Selain itu, motif bunga yang paling banyak digunakan dalam desain tekstil, yakni sekitar 60% [3]. Selanjutnya, motif flora juga lebih mudah untuk dikreasikan dengan mengkombinasikan bagian – bagian dari tumbuhan seperti daun, batang, kelopak bunga dan lain sebagainya yang diekstrak hingga hanya meninggalkan esensinya saja namun tidak menghilangkan ciri yang dimiliki oleh tumbuhan tersebut [4].

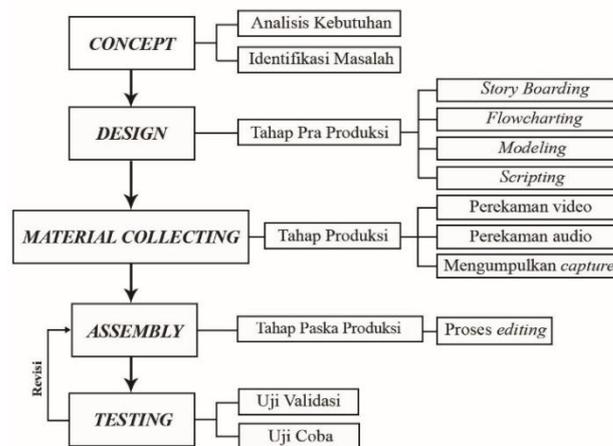
Berdasarkan uraian di atas, perlu dilakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pembuatan Motif Batik Flora Menggunakan *Adobe Photoshop* pada Mata Kuliah Aplikasi Komputer Terapan” agar kedepannya dapat memudahkan mahasiswa secara mandiri dalam membuat dan mengkreasi kemampuan yang dimiliki dalam pembuatan motif batik yang diinginkan.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau sering disebut *research and development (R and D)* dengan metode pengembangan metode Luther, yaitu metode pengembangan multimedia yang dilakukan berdasarkan enam tahap yaitu Konsep (Concept), Perancangan (Design), Pengumpulan Bahan (Material Collecting), Pembuatan (Assembly), Pengujian

(Testing), dan Pendistribusian (Distribution). Namun, dalam penelitian ini, hanya menggunakan 5 tahap pertama saja dikarenakan tujuan penelitian ini hanya menguji kelayakan media pembelajaran.

1. Prosedur Pengembangan



2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengamati pembelajaran mahasiswa dalam membuat motif batik menggunakan *Adobe Photoshop*.

b. Wawancara

Wawancara yang akan digunakan adalah wawancara tidak terstruktur atau terbuka kepada responden yakni dosen pengampuh mata kuliah dan juga mahasiswa yang telah memprogram mata kuliah aplikasi komputer untuk menemukan permasalahan dalam proses pembelajaran. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal – hal dari responden yang lebih mendalam.

c. Kuisioner (angket)

Kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab terkait dengan penelitian yang dilakukan. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan penggunaan media pembelajaran video interaktif yang diberikan kepada para ahli media, ahli materi, dan mahasiswa sebagai subjek uji coba.

3. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa pedoman wawancara, lembar observasi dan kuisioner dengan skala likert. Pernyataan yang disusun berdasarkan teori untuk diberikan tanggapan oleh subyek peneliti untuk mendapatkan data kelayakan penggunaan media video pembelajaran. Berikut ini kisi kisi kuisioner untuk ahli materi, ahli media, dan untuk uji coba lapangan.

4. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dan kritik yang diberikan oleh ahli validasi media dan ahli validasi materi, sedangkan data kuantitatif berupa data kelayakan media. Berdasarkan data angket validasi yang diperoleh, rumus yang digunakan untuk mengolah data/tanggapan ahli materi, ahli media, dosen pengampuh mata kuliah dan mahasiswa dengan mencari presentase perolehan.

1. Rumus data per item

$$P = \frac{X}{X_2} \times 100 \%$$

2. Rumus untuk mengolah data secara keseluruhan item

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_2} \times 100 \%$$

Penentuan kriteria interpretasi skor angket dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Bobot Pernyataan Instrumen Penelitian

Bobot	Kategori
5	Sangat Valid
4	Valid
3	Cukup Valid
2	Kurang Valid
1	Sangat Valid

Penentuan kriteria disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 2. Kriteria Tingkat Pencapaian Kelayakan

Kategori	Skor Presentase	Kualifikasi	Ekuivalen
A (5)	81 % – 100 %	Sangat Baik	Sangat Layak
B (4)	61 % – 80 %	Baik	Layak
C (3)	41 % – 60 %	Cukup Baik	Cukup Layak
D (2)	21 % – 40 %	Kurang Baik	Kurang Layak
E (1)	0 % – 20 %	Tidak Baik	Tidak Layak

Tabel tersebut disebutkan presentase pencapaian, skala nilai, dan interpretasi untuk kelayakan. Tabel tersebut digunakan sebagai acuan penelitian yang dihasilkan dari respon mahasiswa, validasi ahli materi, dan ahli media.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media untuk menunjang pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengembangkan media pembelajaran berupa video tutorial pembuatan motif batik flora menggunakan *Adobe Photoshop* mulai dari pembuatan sketsa hingga pembuatan *color window*. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan prosedur pengembangan yang dikemukakan oleh Luther yakni: (1) *concept*, (2) *design*, (3) *material collecting*, (4) *assembly*, (5) *testing*. Adapun proses pengembangan media pembelajaran yang dilakukan sebagai berikut:

1. Tahap Konsep (*Concept*)

Tahap ini adalah tahap awal pembuatan media pembelajaran berupa video tutorial yang meliputi beberapa hal, yakni:

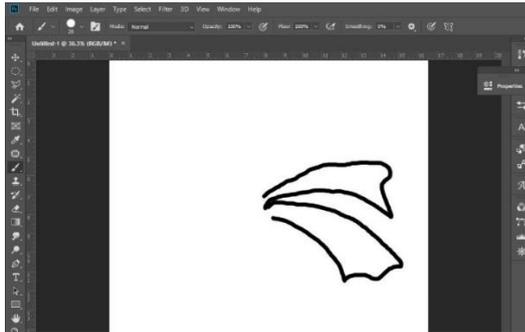
a. Identifikasi masalah

Identifikasi masalah yaitu proses mengidentifikasi permasalahan yang ada dengan melakukan observasi dan wawancara kepada dosen pengampuh mata kuliah dan mahasiswa yang telah memprogram mata kuliah aplikasi komputer terapan. Hasil observasi peneliti pada mata kuliah aplikasi komputer terapan, dosen menggunakan media video yang dapat diakses melalui media internet, yakni *youtube* dan *google drive*. Setelah melakukan wawancara dengan dosen pengampuh mata kuliah komputer, ditemukan bahwasanya selama ini materi yang diberikan pada proses pembelajaran masih berupa pembuatan motif yang sederhana sehingga dibutuhkan pengembangan pada materi pembuatan motif. Selain agar mahasiswa dapat mengasah lebih jauh kemampuan yang dimiliki, pengembangan tersebut juga diharapkan dapat membantu dan mendukung mahasiswa dalam membuat dan mendesain secara mandiri motif yang diinginkan.

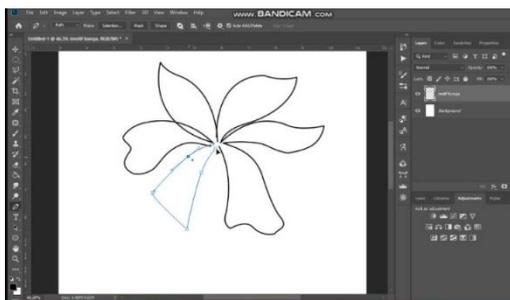
b. Analisis kebutuhan mahasiswa

Analisis kebutuhan mahasiswa dilakukan dengan cara mengkaji dari aspek mahasiswa dan media pembelajaran yang dilakukan. Analisis kebutuhan dilakukan diperlukan untuk mengidentifikasi masalah yang ditemukan oleh mahasiswa dalam proses pembelajaran mata kuliah aplikasi komputer terapan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan kesulitan yang dihadapi oleh mahasiswa dalam proses pembuatan motif tekstil yakni penggunaan *brush* pada saat membuat sketsa terlebih lagi jika menggambar garis yang melengkung. *Tool brush* dapat digunakan untuk membuat garis maupun mewarnai sketsa. Jika menggunakan *tool brush* dalam pembuatan sketsa mahasiswa membutuhkan fokus yang cukup agar garis yang dibuat sesuai dengan keinginan. Jika *mouse* bergerak sedikit saja maka garisnya akan berubah ke bentuk yang lain. Oleh karena itu, pada produk pengembangan yang dilakukan, peneliti akan menggunakan *tool pen* sebagai *tool* utama dalam pembuatan sketsa motif karena lebih mudah untuk

dibentuk serta garis yang dihasilkan lebih halus dibandingkan jika menggunakan *brush tool*.



Gambar 1. Membuat Sketsa Menggunakan *Brush Tool*



Gambar 4. 2 Membuat Sketsa Menggunakan *Brush Tool*

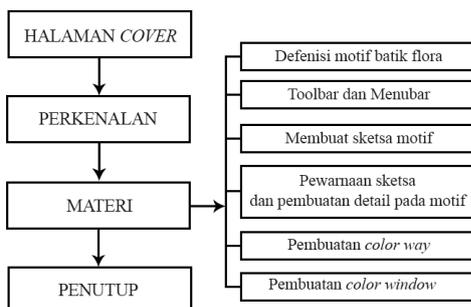
c. Analisis Capaian Pembelajaran pada Mata Kuliah (CPMK)

Hasil kajian pada CPMK Aplikasi Komputer Terapan, pada bagian CPMK 3 yakni mahasiswa mampu memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual mendesain dari membuat motif tekstil, membuat *color window* dan *color way*. Sehingga berdasarkan hal tersebut yang kemudian menjadi bahan materi yang akan dimasukkan dalam video tutorial.

2. Tahap *Design*

a. Pembuatan *Flowchart*

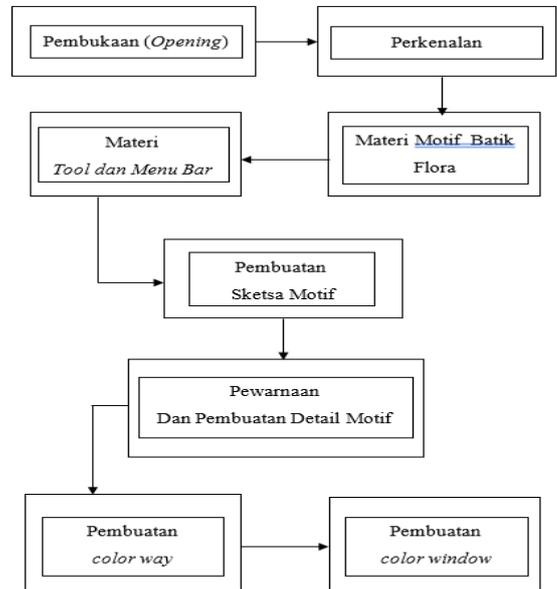
Flowchart adalah sebuah bagan alur kerja yang menjelaskan suatu proses tertentu yang dibuat dalam bentuk diagram yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain. Berikut ini adalah *flowchart* yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran yang dilakukan:



Gambar 3. Bagan *Flowchart*

b. Pembuatan *Storyboard*

Storyboard merupakan panduan yang digunakan agar dapat memudahkan dalam proses pembuatan media. *Storyboard* dapat memberikan gambaran secara keseluruhan media pembelajaran yang akan dibuat. Berikut ini adalah *storyboard* yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran yang dilakukan:



3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Tahap pengumpulan bahan terdiri dari beberapa bagian, yakni pembuatan konsep, pengambilan video, perekaman suara (*dubbing*) serta pengumpulan komponen – komponen pendukung lainnya seperti gambar dan *background* yang akan digunakan dalam media pembelajaran video tutorial. Berikut ini penjelasannya:

a. Pembuatan konsep

Tahap pembuatan konsep terdiri dari persiapan pengambilan video, perekaman suara, hingga sampai pada tahap pengeditan video. Penggunaan *background* yang bervariasi pada *scene* materi diperlukan agar memiliki tampilan yang lebih menarik dan tidak membosankan. Selain itu, alur video diatur dengan sistematis dan dilengkapi dengan narasi deskriptif agar mudah dipahami dan dipraktikkan.

b. Pengambilan video

Pengambilan video dilakukan dengan cara *screencast* (tangkapan layar pada monitor komputer) dengan prosedur yang telah disusun sebelumnya. Video yang telah direkam lalu dikumpulkan sehingga dapat dilanjutkan pada proses *editing*. Pengambilan gambar dimulai dari proses pembuatan sketsa hingga pembuatan *color window*. Untuk bagian *cover*, materi, dan *closing* penulis menggunakan aplikasi *Canva* untuk membuat tampilan *power point* yang kemudian diekstrak menjadi gambar dan video.

c. Perekaman suara (*Dubbing*)

Perekaman suara dilakukan setelah pengambilan gambar telah selesai. Untuk memudahkan pada saat proses perekaman suara, penulis menggunakan naskah yang telah

dibuat berdasarkan alur video. Kemudiaian hasil rekaman suara diunggah ke *website Adobe Podcast* agar suara yang dihasilkan tidak ber-*noise* dan terdengar lebih jelas.

4. Penggabungan Video (*Assembly*)

Proses ini merupakan proses terakhir dari pembuatan video atau tahap paska produksi dan merupakan tahap yang paling banyak memakan waktu. Dibutuhkan waktu sekitar kurang lebih 1 minggu untuk menggabungkan semua material yang telah dikumpulkan seperti *screencast*, gambar, *capture*, *audio*, dan *background*. Proses *editing* dilakukan dengan bantuan program *CapCut* dengan total durasi 19 menit 22 detik.

Berikut ini adalah tangkapan layar dari media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan konsep yang telah dibuat

a. Pembuka (*Cover*)



Gambar 4. Pembuka (*Cover*)

b. Materi

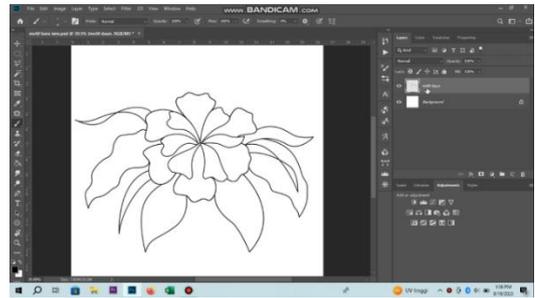
Pada tahap ini peneliti menampilkan beberapa materi flora dan beberapa tool serta menu bar yang digunakan dalam proses pembuatan motif batik flora.



Gambar 5. Materi

c. Pembuatan sketsa

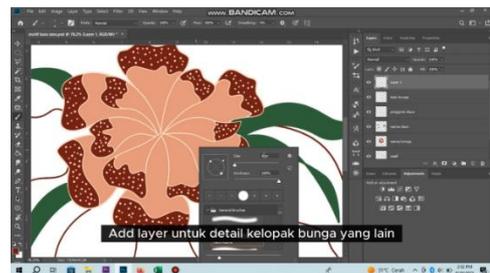
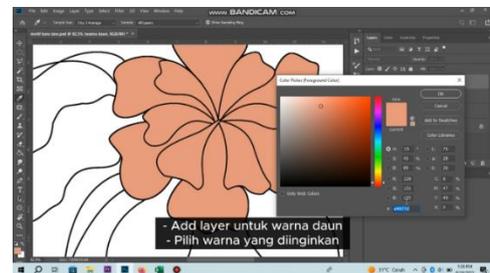
Pada tahap ini peneliti menampilkan cara membuat sketsa dari awal hingga selesai.



Gambar 6. Pembuatan Sketsa

d. Pewarnaan sketsa dan pembuatan detail motif

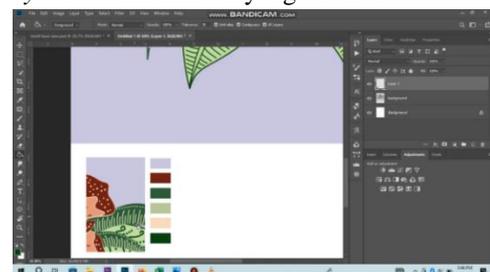
Pada tahap ini peneliti menampilkan cara mewarnai sketsa yang telah dibuat serta bagaimana cara membuat detail pada motif yang telah diwarnai.



Gambar 4. 7 Pewarnaan Sketsa Dan Pembuatan Detail Motif

e. Pembuatan *color way*

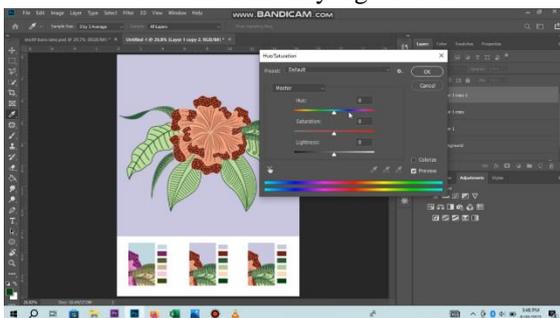
Pada tahap ini peneliti menampilkan cara pembuatan *color way* berdasarkan motif yang telah dibuat.



Gambar 8. Pembuatan *Color Way*

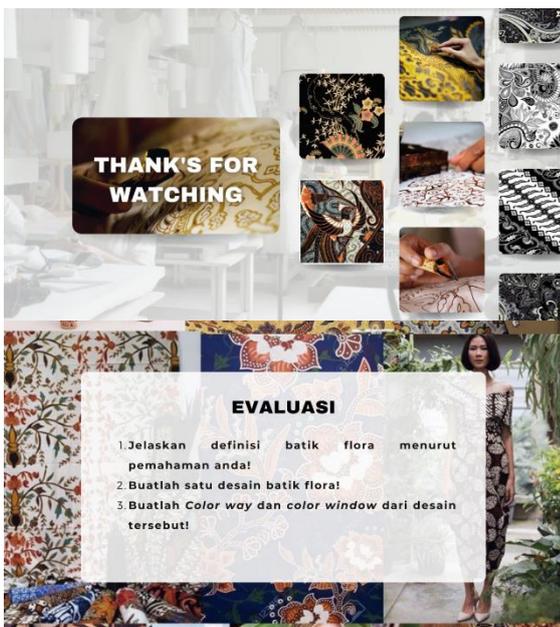
f. Pembuatan *color window*

Pada tahap ini peneliti menampilkan cara pembuatan *color window* berdasarkan motif yang telah dibuat.



Gambar 9. Pembuatan *color window*

g. Penutup dan evaluasi



Gambar 10 Penutup Dan Evaluasi

5. Uji Coba Produk (*Testing*)

Uji kelayakan produk dilakukan dengan melakukan validasi kepada ahli validator untuk mengetahui kelayakan media. Validasi dilakukan oleh dosen yang terdiri dari, 2 (dua) orang validasi ahli materi, dan 2 (dua) orang validasi ahli media. Penilaian dilakukan dengan mengisi angket yang berisi penilaian terhadap media pembelajaran yang dibuat dengan kategori penilaian mulai dari tidak layak hingga sangat layak serta memberikan saran perbaikan.

Produk dalam penelitian ini berupa video tutorial pembuatan motif batik flora menggunakan *Adobe Photoshop*. Video tersebut dapat diakses di berbagai media internet seperti *Youtube*, *Google Drive*, atau menggunakan alat elektronik seperti *handphone*, laptop atau komputer yang memiliki aplikasi pemutar video. Produk

pengembangan yang disusun berkapasitas 383 *Mega Byte* (MB) dengan durasi 19 menit 22 detik yang terdiri dari pembukaan video berdurasi 16 detik, pengenalan mata kuliah aplikasi komputer berdurasi 39 detik, penjelasan materi pembuatan motif berdurasi 1 menit 41 detik, pembuatan sketsa motif berdurasi 4 menit 32, tahap pewarnaan dan pembuatan detail motif berdurasi 9 menit 49 detik, pembuatan *color way* berdurasi 1 menit 56 detik, pembuatan *color window* berdurasi 36, serta penutupan video berdurasi 16 detik.

Pembuatan media pembelajaran membutuhkan waktu kurang lebih 2 (dua) minggu. Proses tersebut sudah termasuk dari tahap pembuatan konsep, *design*, *material collecting*, dan *assembly*. Kendala yang dialami pada saat proses pembuatan media adalah adanya kesalahpahaman oleh penulis mengenai cara pembuatan motif. Pada awalnya penulis menggunakan teknik *tracing* atau menjiplak sketsa yang sudah digambar secara manual di atas kertas. Setelah melakukan konsultasi dengan pembimbing, tahap tersebut ternyata keliru dan harus dilakukan perbaikan, yakni melakukan pengambilan video ulang yang berisikan pembuatan sketsa motif dari awal hingga pembuatan *color window*. Sehingga penulis membutuhkan waktu kurang lebih 1 minggu untuk memulai merekam dan menyatukan rekaman tersebut.

Produk pengembangan media pembelajaran disusun mencakup materi yang sesuai dengan RPS. Sehingga dengan adanya pengembangan video tutorial ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber latihan serta media alternatif dalam mempelajari pembuatan motif batik secara *digital*. Produk pengembangan disusun agar dapat membantu dosen khususnya mahasiswa dalam mempelajari pembuatan motif menggunakan salah satu aplikasi komputer yang banyak digunakan yakni *Adobe Photoshop*. Berikut ini uraian hasil penelitian yang telah dilakukan:

1. Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pembuatan Motif Batik Flora Menggunakan *Adobe Photoshop*

Kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan dapat diketahui dengan melakukan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi. Berikut ini penjelasannya:

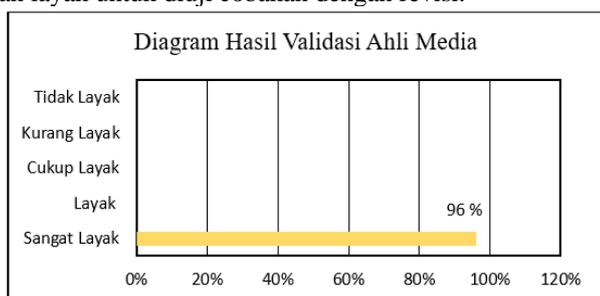
a. Validasi ahli media

Validasi media dilakukan untuk memperoleh data mengenai tingkat validitas dari sudut pandang isi/ konten produk yang dikembangkan. Validator media merupakan dosen yang memiliki bidang keahlian media pembelajaran di Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga.

Validasi media menggunakan angket yang terdiri dari beberapa komponen penilaian mengenai media pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian tersebut terdiri dari dua aspek yakni aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual.

Berdasarkan validasi media yang telah dilakukan, didapatkan presentase penilaian sebesar 100% oleh validator ahli media I dan 92% oleh validator ahli media II. Kedua data tersebut kemudian diakumulasikan dan diperoleh rata – rata presentase secara keseluruhan sebesar 96%, dimana nilai

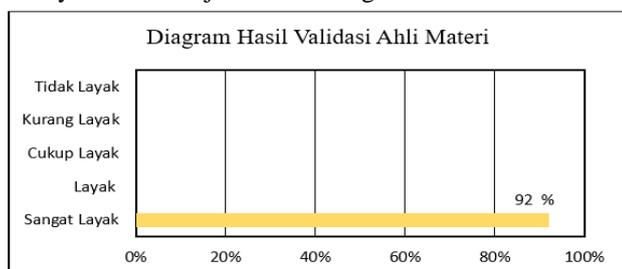
tersebut dapat dikategorikan sangat layak. Sehingga media pembelajaran berbasis video tutorial pembuatan motif batik flora yang ditinjau dari indikator aspek media dianggap valid dan layak untuk diuji cobakan dengan revisi.



Gambar 12. Diagram Hasil Validasi Ahli Media

b. Validasi ahli materi

Berdasarkan validasi materi yang telah dilakukan, didapatkan presentase penilaian sebesar 94% oleh validator ahli materi I dan 90% validator ahli materi II. Kedua data tersebut kemudian diakumulasikan dan diperoleh rata – rata presentase secara keseluruhan sebesar 92%, dimana nilai tersebut dapat dikategorikan sangat layak. Sehingga media pembelajaran berbasis video tutorial pembuatan motif batik flora yang ditinjau dari indikator aspek materi dianggap valid dan layak untuk diuji cobakan dengan revisi.



Gambar 13. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi

c. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan sesuai dengan saran dan masukan oleh validator ahli media dan validator ahli materi untuk kemudian dilakukan perbaikan sebelum masuk ke tahap uji coba kelompok kecil. Berikut ini saran serta perbaikan terhadap produk yang dikembangkan:

1) Revisi ahli media

Validator ahli media I dan ahli media II memberikan saran untuk mempercepat durasi video dengan memangkas *frame* yang berisikan informasi yang sama dengan sebelumnya. Hal ini bertujuan agar video yang dibuat tidak terasa jenuh dan membosankan. Sebelum revisi dilakukan video yang dibuat berdurasi 25 menit 8 detik dan setelah dilakukan revisi durasi video berkurang menjadi 19 menit 22 detik.

2) Revisi Ahli materi

Validator ahli materi I memberikan saran untuk merubah warna motif pada bagian daun. Hal ini bertujuan

agar tidak terjadi multi tafsir pada materi yang diberikan dalam video pembelajaran. Sebelum dilakukan revisi, warna daun yang digunakan adalah warna merah muda dan setelah dilakukan revisi warna daun diubah menjadi warna hijau muda. Kemudian validator ahli materi II memberikan saran untuk memberikan pembatas pada setiap tahap agar lebih mudah untuk dipahami. Selain itu, pembatas juga berfungsi agar dapat memudahkan penonton jika ingin mempercepat video dari tahap yang satu ke tahap yang lain.

d. Respon Mahasiswa Terhadap Media Pembelajaran Pembuatan Motif Batik Flora

1) Aspek Media

Berdasarkan skala *likert*, akumulasi perolehan respon mahasiswa terhadap media pembelajaran pembuatan motif batik flora sebesar 86,8% sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

2) Aspek Materi

Berdasarkan skala *likert*, akumulasi perolehan respon mahasiswa terhadap media pembelajaran pembuatan motif batik flora sebesar 83,8% sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

PEMBAHASAN

1. Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pembuatan Motif Batik Flora Menggunakan Adobe Photoshop

Kevalidan media pembelajaran dapat diketahui dengan melakukan validasi dari dua aspek, yakni validasi ahli materi dan validasi ahli media. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan sebelum masuk ke tahap uji coba. Validasi tersebut dilakukan oleh dua orang validator ahli materi dan dua orang validator ahli media yang merupakan dosen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga. Setelah melakukan validasi, peneliti kemudian melakukan perbaikan berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli. Berikut ini hasil validasi dari para ahli materi dan ahli media:

- a. Validasi ahli materi dengan kriteria kelayakan media pembelajaran pembuatan motif batik flora ditinjau dari dua ahli materi. Penilaian dilakukan menggunakan angket penilaian yang memuat 10 item pertanyaan penilaian yang terdiri dari kesesuaian materi dengan RPS, instruksi mudah dipahami, materi yang disampaikan jelas dan sistematis, dan kemudahan dalam mempelajari dan mengingat materi. Hasil validasi oleh ahli materi I memperoleh presentase sebesar 94% dan validasi ahli materi II memperoleh presentase sebesar 90%. Kedua hasil tersebut kemudian diakumulasikan sehingga diperoleh nilai presentasi secara keseluruhan sebesar 92%. Nilai tersebut dapat dikategorikan “Sangat Layak” dengan ekuivalen “Sangat Valid” serta layak untuk diuji cobakan dengan melakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan.

b. Validasi ahli media dengan kriteria kelayakan media pembelajaran pembuatan motif batik flora ditinjau dari dua ahli media. Penilaian dilakukan menggunakan angket penilaian yang memuat 17 item pertanyaan. Penilaian tersebut terbagi ke dalam 2 aspek penilaian yakni, aspek perangkat lunak yang berjumlah 11 item pertanyaan dan aspek komunikasi visual yang berjumlah 6 item pertanyaan. Hasil validasi oleh ahli media I memperoleh presentase sebesar 100% dan validasi ahli materi II memperoleh presentase sebesar 92%. Kedua hasil tersebut kemudian diakumulasikan sehingga diperoleh nilai presentasi secara keseluruhan sebesar 96%. Nilai tersebut dapat dikategorikan “Sangat Layak” dengan ekuivalen “Sangat Valid” serta layak untuk diuji cobakan dengan melakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan.

Presentase dari penilaian aspek materi dan aspek media memperoleh kategori “Sangat Layak” atau sangat valid, hal ini sesuai dengan kriteria kelayakan media [5]. Di mana jika nilai presentase berada pada rentang 80% - 100% maka hasil tersebut termasuk dalam ekuivalen “Sangat layak”. Sehingga berdasarkan kriteria tersebut, media pembelajaran berbasis video tutorial pembuatan motif batik flora menggunakan *Adobe Photoshop* sangat layak untuk dilanjutkan pada tahap uji coba skala kecil untuk mengetahui respon mahasiswa.

2. Respon Mahasiswa Terhadap Media Pembelajaran Video Tutorial Pembuatan Motif Batik Flora Menggunakan *Adobe Photoshop*

Respon mahasiswa diperoleh dari hasil uji coba skala kecil dengan membagikan lembar kuesioner secara daring kepada mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Program Studi D3 Tata Busana Angkatan 2019 dan 2020 sebanyak 15 orang. Mahasiswa tersebut dipilih secara acak dengan kriteria responden telah lulus pada mata kuliah Aplikasi Komputer Terapan. Aspek materi yang memuat tentang motif batik flora serta *tool* dan *menu bar* yang digunakan dalam membuat motif batik flora menggunakan *Adobe Photoshop*. Sedangkan aspek media berisi tampilan video, audio, gambar, serta kemudahan dalam menggunakan media.

Hasil penilaian respon mahasiswa menunjukkan bahwa video tutorial pembuatan motif batik flora menggunakan *Adobe Photoshop* mendapatkan respon positif dari mahasiswa dengan kategori “Sangat Baik” dengan perolehan rata – rata skor presentase sebesar 85,8 %. Hal ini berdasarkan tingkat kelayakan video menurut Arikunto (2008) pada tabel 3.5 mengenai tingkat pencapaian kelayakan media. Di mana jika nilai presentase berada pada rentang 80% - 100% maka hasil tersebut termasuk dalam kualifikasi “Sangat Baik” sehingga dapat disimpulkan bahwa mahasiswa merespon sangat baik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial pembuatan motif batik flora menggunakan *Adobe Photoshop* pada mata kuliah aplikasi komputer terapan.

Data di atas juga didukung oleh hasil penelitian terhadap pengembangan modul pengayaan menggambar

batik menggunakan *Adobe Photoshop* [6] dimana hasil validasi ahli media dan ahli materi mencapai kategori “Sangat Layak” dengan nilai presentase 94,4% untuk validasi ahli media dan 95,8% untuk validasi ahli materi. Sedangkan uji coba kelompok kecil menunjukkan presentase sebesar 65% dan termasuk dalam kategori “Layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial pembuatan motif batik flora menggunakan *Adobe Photoshop* terkategori “Sangat Layak” untuk diuji cobakan serta mendapat respon yang positif dari mahasiswa. Dengan adanya video tutorial, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan karena tetap mendapatkan penjelasan dari dosen [7]. Selain itu, video sebagai sarana media tutorial saat ini efektif digunakan dalam pembelajaran [8].

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan serta melihat permasalahan dari rumusan masalah, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kelayakan media pembelajaran berbasis video tutorial pembuatan motif batik flora menggunakan *Adobe Photoshop* pada mata kuliah Aplikasi Komputer Terapan mencapai kategori “Sangat Layak” (Sangat Valid) untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Aplikasi Komputer Terapan.
2. Respon mahasiswa terhadap media pembelajaran video tutorial pembuatan motif batik flora menggunakan *Adobe Photoshop* pada mata kuliah Aplikasi Komputer pada uji coba kelompok kecil mencapai kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa video tutorial sangat baik digunakan dalam media pembelajaran pada mata kuliah Aplikasi Komputer Terapan.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan dapat disarankan hal – hal sebagai berikut:

1. Saran bagi mahasiswa yang ingin melakukan penelitian pengembangan yang serupa yaitu pengembangan bahan ajar, sebaiknya banyak melihat referensi dan acuan tentang penelitian pengembangan yang akan dipilih. Pilihlah sesuai dengan kemampuan baik dari segi pengetahuan maupun dari segi materi.
2. Perlu adanya penelitian lanjutan yang akan melengkapi kekurangan pada penelitian sebelumnya untuk mengembangkan media pembelajaran video tutorial yang lebih baik lagi, yakni dengan melakukan penyesuaian perkembangan teknologi agar mampu membantu proses pembelajaran mata kuliah Aplikasi Komputer Terapan. Karena dalam proses pembuatan dan pengeditan video tutorial memerlukan waktu yang cukup panjang.
3. Bagi mahasiswa yang ingin mengambil penelitian pengembangan media pembelajaran video tutorial, sebaiknya menggunakan laman *adobe podcast* untuk

menyaring rekaman suara agar terdengar lebih jelas dan tidak bergema.

4. Sebelum merekam suara, baiknya menyusun terlebih dahulu naskah atau kalimat yang akan digunakan untuk menghindari kesalahan dan pengulangan rekaman sehingga dapat menghemat waktu yang digunakan.
5. Aplikasi *CupCut* sangat mudah digunakan untuk mengedit video, mudah dioperasikan serta dapat menyimpan data di setiap menit, sehingga tidak perlu khawatir jika komputer atau laptop yang digunakan tiba – tiba mengalami gangguan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Vania Sasikirana, Herlambang YT. Urgensi Merdeka Belajar Di Era Revolusi Industri 4.0 Dan Tantangan Society 5.0. *J Ilmu Teknol Pendidik* 2020;08:XX–XX.
<https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>.
- [2] Arifin S, Muslim M. Tantangan Implementasi Kebijakan “Merdeka Belajar, Kampus Merdeka” Pada Perguruan Tinggi Islam Swasta Di Indonesia. *J Pendidik Islam* 2020;3:1–11.
- [3] Permana DK. *Desain Tekstil Menggunakan Photoshop*. Bandung: Informatika Bandung; n.d.
- [4] Iman N, DS A, Arifin S, Cholifah U. Generosity Education for Children (Case Study At Mi Muhammadiyah Dolopo Madiun) 2021.
<https://doi.org/10.4108/eai.27-10-2020.2304184>.
- [5] Arikunto S. *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoretis Praktis bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. J: Bumi Aksara; 2009.
- [6] Saputri AD, Fitrihana N, Eng M. Pengembangan Modul Pengayaan Menggambar Batik Menggunakan Adobe Photoshop Untuk Siswa Smk Tata Busana Di Smk N 3 Magelang. *E-Journal Pendidik Tek Busana-S1* 2016;5:1–9.
- [7] Jusmiana A, Herianto. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP di Era Pandemi Covid-19. *J Pedagog* 2020;5:1–11.
- [8] Yuliati Y, Saputra DS. Membangun Kemandirian Belajar Mahasiswa Melalui Blended Learning Di Masa Pandemi Covid-19. *J Elem Edukasia* 2020;3:142–9.