

Kelayakan Media Pembelajaran Video Tutorial Membuat Saku Pada Mata Kuliah Piranti Busana di Jurusan PKK FT UNM

Advisability of Media Video Tutorial to Making Pocket in the Fashion Tools Course at PKK FT UNM

Salfiah Mansyur¹, Srikandi²

^{1,2} Universitas Negeri Makassar
Makassar, Indonesia

salfiahmansyur96@gmail.com

ABSTRAK - Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video tutorial membuat saku pada mata kuliah Piranti Busana sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran. Video tutorial meliputi 4 langkah yaitu: (1) memvalidasi video tutorial oleh ahli materi dan ahli media, (2) merevisi video tutorial berdasarkan saran ahli materi dan ahli media, (3) melaksanakan uji coba, (4) merevisi video tutorial berdasarkan saran yang diperoleh dari hasil uji coba. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video tutorial membuat saku dengan kelayakan berdasarkan dari divalidasi oleh 1 ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut dinyatakan layak sebagai media pembelajaran dan 1 ahli media menyatakan layak sebagai media pembelajaran dalam mata kuliah Piranti Busana. Besar nilai skor yang diberikan oleh ahli materi yaitu 36 dengan kategori sangat layak dan nilai skor yang diberikan oleh ahli media yaitu 25 dengan kategori layak. Uji Coba kelayakan dilakukan di jurusan PKK Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar oleh 15 mahasiswa yang telah melulusi mata kuliah Piranti Busana. Penilaian uji coba kelayakan diperoleh presentasi 66.67% dengan kategori sangat layak dan 33.33% dengan kategori layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial membuat saku sangat layak digunakan dalam pembelajaran materi membuat saku pada mata kuliah Piranti Busana.

Kata kunci - Media Pembelajaran, Membuat Saku, Video Tutorial.

ABSTRACT - This study aims to determine the appropriateness of the instructional video tutorial media to make a pocket in the course of clothing so that it is suitable for use as a learning medium. Video tutorials include 4 steps, namely: (1) validating video tutorials by material experts and media experts, (2) revising video tutorials based on suggestions from material experts and media experts, (3) conducting trials, (4) revising video tutorials based on suggestions obtained from the trial results. The results showed that the video tutorial media to make a pocket with feasibility based on validation by 1 material expert showed that the learning media was declared feasible as a learning medium and 1 media expert stated that it was feasible as a learning medium in the fashion device course. The value of the score given by the material expert is 36 with a very decent category and the score given by the media expert is 25 with a decent category. The feasibility trial was carried out in the PKK department of the Faculty of Engineering, Makassar State University by 15 students who had passed the clothing line course. The evaluation of the feasibility trial obtained a presentation of 66.67% in the very feasible category and 33.33% with the feasible category. So it can be concluded that the learning media based on video tutorials for making pockets are very suitable for use in learning material for making pockets in the course of clothing.

Keywords - Learning Media, Making Pocket, Tutorial Video.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran juga merupakan proses, cara, dan tindakan yang mempengaruhi peserta didik untuk

belajar. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran merupakan sumber

belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang memotivasi peserta didik untuk belajar. Sumber belajar terdiri atas sumber-sumber yang mendukung proses pembelajaran peserta didik termasuk sistem penunjang, materi, dan lingkungan pembelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para pendidik dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Pendidik sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, pendidik juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang dapat digunakan apabila media tersebut tersedia (Arsyad, 2011).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan dosen pengampu mata kuliah Piranti Busana menyatakan bahwa dalam proses penyampaian materi Piranti Busana proses pembelajaran masih menggunakan sistem klasik dengan media buku ajar atau modul dan contoh dari tugas mahasiswa sebelumnya. Hasil observasi di laboratorium busana jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar ditemukan bahwa untuk menunjang proses pembelajaran, jurusan telah menyediakan fasilitas yang memadai seperti papan tulis dan LCD proyektor.

Mata kuliah Piranti Busana adalah salah satu mata kuliah wajib berbasis praktikum. Piranti Busana menjadi dasar pembuatan sebuah busana, dimana Piranti Busana mengajarkan proses pembuatan busana dari alat menjahit, cara menjahit dan penyelesaian suatu jahitan busana. Terdapat beberapa pengaplikasian pengetahuan tentang Piranti Busana yang diterapkan namun Piranti Busana yang akan diangkat pada penelitian ini yaitu pengaplikasian macam-macam fragmen saku. Dengan alasan pembuatan saku tidak hanya membutuhkan pengetahuan dan keterampilan saja karena teknik menjahit saku termasuk dalam salah satu teknik dasar menjahit yang lumayan rumit dan menuntut ketelitian yang sangat tinggi.

Mengatasi hal tersebut, maka perlu media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran video

tutorial akan membantu dan mempermudah proses pembelajaran untuk peserta didik maupun pendidik. Dengan menggunakan media, pendidik dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk audio visual seperti gambar bergerak ditambah dengan tulisan dan materi yang disampaikan terkesan lebih menarik. Dengan demikian penyampaian materi oleh pendidik menjadi lebih mudah dimengerti dan dipahami oleh peserta didik sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui kelayakan media pembelajaran video tutorial pembuatan saku pada mata kuliah Piranti Busana di Pendidikan Kesejahteraan Keluarga FT UNM. Dengan harapan media pembelajaran ini dapat membantu peserta didik lebih termotivasi dan dapat belajar lebih mandiri dan kreatif.

Media pembelajaran dapat dimaknai sebagai alat yang membawa pesan dan informasi antara pendidik dan peserta didik. Penggunaan media dalam aktivitas pembelajaran dapat dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Setiap jenis media memiliki kemampuan dan karakteristik atau fitur spesifik yang digunakan untuk keperluan yang spesifik pula. Fitur-fitur spesifik yang dimiliki oleh sebuah media pembelajaran membedakan media tersebut dengan jenis media yang lain.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, tutorial adalah (1) pembimbing kelas oleh seorang pengajar (tutor) untuk seorang peserta didik atau sekelompok kecil peserta didik, (2) pengajar tambahan melalui tutor. Sedangkan menurut Cepi Riyana (2016) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

Video tutorial dapat diproduksi untuk menjelaskan secara detail suatu proses tertentu, cara pengerjaan tugas tertentu, cara latihan, dan lain sebagainya guna memudahkan tugas para *trainer/* instruktur/ pendidik/ dosen/ manajer. Dalam proses produksi video ini, informasi dapat ditampilkan dalam kombinasi berbagai bentuk (*shooting* video, grafis, animasi, narasi dan teks), yang memungkinkan informasi tersebut terserap secara optimal oleh para penonton.

Piranti adalah alat yang digunakan dalam penunjang kegiatan kerja, atau alat industri dalam pembuatan produk, yang terdiri dari piranti pokok dan piranti penunjang yang terdiri dari berbagai komponen atau alat atau sebuah mesin dan sebagainya. Saku ialah lubang pada pakaian, yang memiliki kantong. Kantong

ini disebut saku. Saku diciptakan agar orang bisa meletakkan barang di dalamnya. Saku merupakan bagian penting dari sebuah pakaian. Dalam sebuah pakaian, saku memiliki fungsi sebagai pelengkap, artinya dia bisa ada bisa juga tidak. Namun begitu, terdapat beberapa jenis pakaian (walaupun tanpa kesepakatan) yang dibuat dengan penambahan saku. Misalnya jas, celana panjang, ataupun kemeja. Fungsi lain dari saku adalah sebagai pemanis. Saku didesain untuk mempercantik sebuah pakaian. Tak jarang juga saku pemanis tidak memiliki fungsi sebagai penyimpan. Hal ini terlihat misalnya dari ukurannya yang kecil.

Berdasarkan letak dan cara pembuatannya, terdapat dua macam saku yaitu saku luar dan saku dalam. 1) Saku Luar (saku tempel) Jenis saku ini adalah saku yang dipasang atau dijahit menempel pada busana dan terlihat bentuknya dari luar. Saku luar atau saku tempel dengan bentuk segi empat, segi tiga, dan segi lima dengan tutup maupun tanpa penutup umumnya dipasang pada kemeja atau blus. Saku tempel dengan bentuk lingkaran, $\frac{1}{2}$ lingkaran atau bentuk huruf U dengan variasi dikerut sering dijumpai pada pakaian anak-anak. 2) Saku dalam Saku dalam adalah saku yang dipasang atau dijahit di dalam atau tersembunyi sehingga tidak tampak dari luar. Apabila terlihat hanya bagian mulut saku atau lajunya saja atau tutupnya jika saku dalam tersebut memakai tutup.

Terdapat tiga macam saku dalam, yaitu: a) Saku *Passepoille* adalah saku memiliki belahan dua jalur (atas dan bawah) bagian tengahnya dibuat tempat memasukkan tangan. Saku ini biasanya diterapkan pada blus, kemeja, jas dan celana. b) Saku *Passpoille* dengan klep, saku ini sama dengan saku *passepoille*

bedanya terdapat klep pada bagian lubangnya mengarah kebawah. Saku ini biasanya diterapkan pada jas formal maupun semi jas, blus, kemeja dan celana. c) Saku Vest, saku ini memiliki belahan satu jalur (bawa). Jenis saku ini sering dijumpai pada jas pria, blus, kemeja, jaket dan celana.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video tutorial membuat saku pada mata kuliah Piranti Busana yang dilaksanakan di Jurusan PKK FT UNM. Waktu penelitian dimulai sejak pengajuan proposal sampai peneliti selesai penyusunan laporan sekitar tiga bulan.

Video tutorial meliputi 4 langkah yaitu: (1) validasi video tutorial oleh ahli materi dan ahli media, (2) revisi video tutorial berdasarkan saran ahli materi dan ahli media, (3) melaksanakan uji coba, (4) revisi video tutorial berdasarkan saran yang diperoleh dari hasil uji coba. Uji validitas dilakukan oleh ahli materi yaitu dosen mata kuliah Piranti Busana dan 2 ahli media yaitu dosen ahli dalam media pembelajaran untuk menilai kelayakan produk pengembangan serta memberikan saran perbaikan. Ujicoba lapangan dilakukan kepada mahasiswa jurusan PKK konsentrasi Tata Busana yang telah melulusi mata kuliah Piranti Busana sebanyak 15 orang.

Data kuantitatif yang diperoleh melalui kuesioner penilaian dianalisis dengan statistik deskriptif dengan cara mencari rata-rata hasil penilaian kemudian dikonversikan ke data kualitatif untuk mengetahui kualitas produk. Kriteria kelayakan produk dijelaskan pada tabel 1.

| Kategori Penilaian | Interval Nilai |
|--------------------|--|
| Sangat Layak | $X \geq 0.80 \times \text{Skor Tertinggi}$ |
| Layak | $0.80 \times \text{Skor Tertinggi} > X \geq 0.60 \times \text{Skor Tertinggi}$ |
| Kurang Layak | $0.60 \times \text{Skor Tertinggi} > X \geq 0.40 \times \text{Skor Tertinggi}$ |
| Tidak Layak | $X < 0.40 \times \text{Skor Tertinggi}$ |

Tabel 1 : Kriteria Kelayakan Media

Keterangan:

Skor Tertinggi : Jumlah butir pernyataan x Skor tertinggi

Skor Terendah : Jumlah butir pernyataan x Skor terendah

X : Skor peserta didik (Djemari Mardapi, 2012:163)

Untuk menganalisis hasil penelitian, maka perlu menggunakan persentase (frekuensi relatif) terhadap skor yang diperoleh. Data hasil jawaban dicari dan dihitung persentasenya sebagai berikut :

$$F = \frac{P}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

F : Frekuensi yang sedang

N : Responden (Banyaknya Individu)

P : Angka Persentase (Anas Sudjono, 2006:3)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi materi digunakan untuk menilai materi yang terdapat pada media pembelajaran. Seorang ahli materi merupakan salah satu dosen PKK tata busana. Penilaian dilihat dari sisi aspek pembelajaran. Hasil validasi ahli materi dijadikan tolak ukur tentang layaknya tidaknya media pembelajaran untuk diujicobakan di lapangan.

| Ket. Interval Nilai | Interval Nilai | Kategori Penilaian |
|--|------------------|--------------------|
| $X \geq 0.80 \times \text{Skor Tertinggi}$ | $X \geq 32$ | Sangat Layak |
| $0.80 \times \text{Skor Tertinggi} < X \geq 0.60 \times \text{Skor Tertinggi}$ | $32 < X \geq 24$ | Layak |
| $0.60 \times \text{Skor Tertinggi} < X \geq 0.40 \times \text{Skor Tertinggi}$ | $24 < X \geq 16$ | Kurang Layak |
| $X < 0.40 \times \text{Skor Tertinggi}$ | $X < 16$ | Tidak Layak |

Tabel 2 : Konversi Skor Ahli Materi

Keterangan :

Skor tertinggi : jumlah butir pertanyaan x skor tertinggi

X : jumlah skor yang diperoleh

Berdasarkan skor yang telah ditetapkan dapat dihitung sebagai berikut :

1. Skor batas bawah kategori sangat layak adalah $0.80 \times 40 = 32$ dan batas atasnya adalah 40.
2. Skor batas bawah kategori layak adalah $0.60 \times 40 = 24$ dan batas atasnya adalah 31.
3. Skor batas bawah kategori kurang layak adalah $0.40 \times 40 = 16$ dan batas atasnya adalah 23.

4. Skor yang tergolong pada kategori tidak layak adalah kurang dari 16.

Angket yang disusun menggunakan skala likert alternatif jawaban sangat layak, layak, kurang layak dan tidak layak. Angket untuk ahli materi memiliki 10 indikator penilaian. Indikator tersebut terdiri atas penilaian materi dan keterlaksanaan media. Adapun hasil penilaian kedua ahli materi dilihat dari skor keseluruhan dapat dilihat pada tabel 2.

| No. | Pernyataan | Nilai Ahli Materi |
|--------|--|-------------------|
| 1 | Kesesuaian materi dengan RPS | 4 |
| 2 | Intruksi materi fragmen saku mudah dipajami | 3 |
| 3 | Memberikan kemudahan mengingat teori yang ada dalam cakupan materi | 3 |
| 4 | Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar mandiri | 4 |
| 5 | Materi yang disampaikan menarik perhatian mahasiswa | 4 |
| 6 | Materi dapat meningkatkan motivasi belajar | 3 |
| 7 | Materi yang disampaikan menggunakan bahasa yang jelas, singkat, mudah dipahami, dan tidak berbelit-belit | 3 |
| 8 | Urutan langkah kerja fragmen saku sudah sesuai dengan prosedur | 4 |
| 9 | Tahap langkah kerja tersusun secara sistematis | 4 |
| 10 | Materi memberikan pengetahuan/wawasan tentang hal-hal yang perlu dipahami dalam membuat fragmen saku | 4 |
| Jumlah | | 36 |

Tabel 3 : Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan pada table 3 jumlah skor yang diperoleh dari ahli materi memberikan skor 36 dengan kategori sangat layak. Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan video tutorial membuat saku sangat layak untuk diujicobakan.

Validasi oleh ahli media digunakan untuk menilai media dari segi penampilan visual yang terdapat pada

media pembelajaran. Ahli media yang terdiri dari dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran. Penilaian dilihat dari sisi aspek visual. Hasil validasi para ahli dijadikan tolak ukur mengenai layak tidaknya media pembelajaran untuk diujicobakan di lapangan.

| Ket. Interval Nilai | Interval Nilai | Kategori Penilaian |
|--|----------------------|--------------------|
| $X \geq 0.80 \times \text{Skor Tertinggi}$ | $X \geq 28.8$ | Sangat Layak |
| $0.80 \times \text{Skor Tertinggi} < X \geq 0.60 \times \text{Skor Tertinggi}$ | $28.8 < X \geq 21.6$ | Layak |
| $0.60 \times \text{Skor Tertinggi} < X \geq 0.40 \times \text{Skor Tertinggi}$ | $21.6 < X \geq 14.4$ | Kurang Layak |
| $X < 0.40 \times \text{Skor Tertinggi}$ | $X < 14.4$ | Tidak Layak |

Tabel 4 : : Konversi Skor Ahli Media

Keterangan :

Skor tertinggi : jumlah butir pertanyaan x skor tertinggi

X : jumlah skor yang diperoleh

Berdasarkan skor yang telah ditetapkan dapat dihitung sebagai berikut :

1. Skor batas bawah kategori sangat layak adalah $0.80 \times 36 = 28.8$ dan batas atasnya adalah 36

2. Skor batas bawah kategori layak adalah $0.60 \times 36 = 21.6$ dan batas atasnya adalah 28.7
3. Skor batas bawah kategori kurang layak adalah $0.40 \times 36 = 14.4$ dan batas atasnya adalah 21,5

4. Skor yang tergolong pada kategori tidak layak adalah kurang dari 14,4.

Angket yang disusun menggunakan skala likert alternatif jawaban sangat layak, layak, kurang layak dan tidak layak. Angket untuk ahli media memiliki 9 indikator penilaian.

Indikator tersebut terdiri atas kelengkapan penggunaan, kelengkapan informasi, tampilan video, dan kualitas audio. Adapun hasil penilaian kedua ahli media dilihat dari skor keseluruhan maka dapat dilihat pada tabel 5.

| No | Pernyataan | Nilai Ahli Media |
|--------|--|------------------|
| 1. | Media mudah digunakan | 3 |
| 2. | Media Video mendukung efisiensi dalam pembelajaran | 3 |
| 3. | Media pembelajaran menarik perhatian mahasiswa | 4 |
| 4. | Media disajikan secara sistematis | 3 |
| 5. | Bahasa yang digunakan lugas dan jelas | 3 |
| 6. | Video yang ditampilkan berkualitas | 3 |
| 7. | Teks dalam video mudah dipahami | - |
| 8. | Kejelasan instruksi narator | 3 |
| 9. | Intonasi suara narrator | 3 |
| Jumlah | | 25 |

Tabel 5 : Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan pada tabel 5 jumlah skor yang diperoleh dari ahli media memberikan skor 25 dengan kategori layak. Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan video tutorial membuat saku layak untuk diujicobakan.

Uji coba lapangan dilakukan kepada mahasiswa yang telah melulusi mata kuliah Piranti

Busana yang dipilih secara random untuk mengetahui pendapat mahasiswa terhadap media dan evaluasi untuk merevisi produk melalui angket yang diberikan oleh peneliti. Hasil dari uji coba lapangan disajikan pada tabel 6.

| Kategori Penilaian | Interval Nilai | Frekuensi |
|--------------------|----------------------|-----------|
| Sangat Layak | $X \geq 51.2$ | 10 |
| Layak | $51.2 < X \geq 38.4$ | 5 |
| Kurang Layak | $38.4 < X \geq 25.6$ | 0 |
| Tidak Layak | $X < 25.6$ | 0 |
| Jumlah | | 15 |

Tabel 6 : Hasil Uji Coba Lapangan

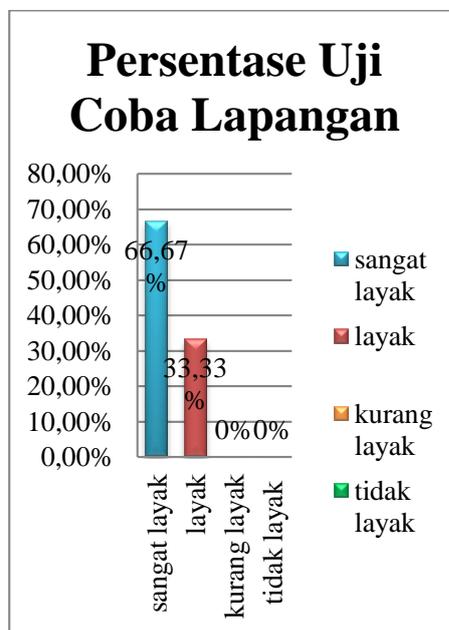
Berdasarkan skor yang telah ditetapkan dapat dihitung sebagai berikut

1. Skor batas bawah kategori sangat layak adalah $0.80 \times 64 = 51.2$ dan batas atasnya adalah 64
2. Skor batas bawah kategori layak adalah $0.60 \times 64 = 38.4$ dan batas atasnya adalah 51.1

3. Skor batas bawah kategori kurang layak adalah $0.40 \times 64 = 25.6$ dan batas atasnya adalah 3.3
4. Skor yang tergolong pada kategori tidak layak adalah kurang dari 25.6

Berdasarkan dari tabel 6 dapat dilihat bahwa 15 mahasiswa mendapat skor rata-rata diatas 51.2 sehingga 10 mahasiswa masuk kategori sangat layak dan 5 mahasiswa masuk kategori layak. Tidak ada yang mendapatkan kategori kurang layak dan tidak layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media

pembelajaran video tutorial sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Jika dipresentasikan dengan frekuensi relatif maka diperoleh nilai 66.67% dengan kategori sangat layak dan 33.33% kategori layak. Jika disajikan dalam bentuk diagram batang maka dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1 : Diagram Uji Coba Lapangan.

4. KESIMPULAN

Persentase hasil penilaian ahli materi dengan kategori sangat layak dengan skor nilai 36 dan penilaian ahli media mendapatkan skor nilai 25 dengan kategori layak. Penilaian uji coba lapangan diperoleh persentase 66.67% dengan kategori sangat layak dan 33.33% dengan kategori layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video tutorial sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran membuat saku pada mata kuliah Piranti Busana di Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh pihak yang telah membantu proses penelitian ini.

6. REFERENSI

[1] A Rivai, N. S. (2013). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algasindo.

- [2] Brene, A. (2014). Inseam Studio. Retrieved Oktober 2020, from Inseam Studio: <http://inseamstudio.com/sew-patch-pocket/>
- [3] Smith, A. (2009). The Sewing Book. New York: DK Publishing.
- [4] Sudjono, A. 2012. Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: Rajawali Press.
- [5] Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Tindakan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- [6] Susiliani Rudi, R. C. (2008). Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian. Bandung: Jurusan Kurteknep FIP UPI.
- [3] Tim Penyusun Panduan Skripsi dan Tugas Akhir. 2019. Pedoman Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa. Makassar: Universitas Negeri Makassar.