



# **Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Tutorial pada Materi Menggambar Busana secara Digital**

Immanuela Desvianasari dan Wulansari Prasetyaningtyas

*Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang  
Kampus Sekaran Gunung Pati Semarang 50229*

immanuelaa13@gmail.com dan wulan\_sari@mail.unnes.ac.id

**Abstract.** *The competence of making digital fashion designs is something new for students of the Fashion Design Education Study Program, so that the skills of students regarding digital fashion design are not sufficiently trained, not to mention the limited learning time. The purpose of this research is the creation of video tutorials for digital fashion designs and to find out how appropriate the product is as an independent learning aid based on media experts and material experts. This research is a Research and Development (Research and Development). The research design used refers to the Borg and Gall development model modified by Sugiyono. The data analysis technique in this study is a descriptive percentile data analysis technique. According to the media and material experts, the results of this study were declared suitable for use by media experts and material experts at 71.6% and material experts at 86.6%. The conclusion of this research is that the product of video tutorials to make digital clothing designs in the form of videos in the mp4 format is suitable for use as an independent study aid. The suggestion in this research is that it is necessary to carry out further research in the form of using video tutorials to make digital clothing designs as a learning medium which is used in the classroom or during learning activities.*

**Keywords:** *Learning media, video tutorials, drawing clothes, digital.*

**Abstrak.** Kompetensi membuat desain busana secara digital terbilang menjadi hal baru bagi mahasiswa Prodi Pendidikan Tata Busana sehingga keterampilan mahasiswa mengenai desain busana secara digital belum cukup terlatih, belum lagi waktu pembelajaran yang terbatas. Tujuan penelitian ini adalah terciptanya video tutorial membuat desain busana secara digital dan mengetahui seberapa layak produk tersebut sebagai bantuan belajar secara mandiri berdasarkan ahli media dan ahli materi. Penelitian ini merupakan Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Desain penelitian yang digunakan mengacu pada model pengembangan Borg and Gall yang di modifikasi oleh Sugiyono. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif persentatif. Hasil penelitian ini produk dinyatakan layak digunakan menurut ahli media dan ahli materi, dengan persentase ahli media 71,6% dan ahli materi 86,6%. Kesimpulan penelitian ini adalah produk video tutorial membuat desain busana secara digital berupa video dengan format mp4 layak digunakan sebagai bantuan belajar secara mandiri. Saran dalam penelitian ini adalah perlu dilakukan penelitian lanjutan berupa digunakannya video tutorial membuat desain busana secara digital sebagai media pembelajaran yang penggunaannya didalam kelas atau selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, video tutorial, menggambar busana, digital.

## PENDAHULUAN

Pendidikan yang berkualitas adalah pendidikan yang memiliki kualitas pembelajaran yang baik. Proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar dapat mempengaruhi siswa untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Lingkungan belajar yang diatur oleh guru mencakup tujuan pengajaran, bahan pengajaran, dan metodologi pengajaran. Menurut Nana Sudjana dkk, metodologi pengajaran adalah metode dan teknik yang digunakan pengajar dalam melakukan interaksinya dengan siswa agar bahan pengajaran sampai kepada siswa, sehingga siswa menguasai tujuan pengajaran (Sudjana, 2009). Dalam metodologi pengajaran ada dua aspek yang paling menonjol yakni metode mengajar dan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar (Sudjana, 2009).

Banyak manfaat yang didapatkan dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, seperti membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh psikologi terhadap siswa. Media pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran harus lengkap, jelas dan menarik untuk menghindari rasa bosan dari peserta didik. Perkembangan informasi dan teknologi merupakan salah satu pendukung untuk mengembangkan inovasi pembelajaran khususnya pada media pembelajaran. Pemanfaatan informasi dan teknologi tersebut bisa diupayakan untuk membuat sebuah media pembelajaran yang bisa membuat siswa dapat secara aktif melakukan proses pembelajaran.

Kompetensi dasar menggambar busana merupakan salah satu mata kuliah produktif pada program studi tata busana. Pada kompetensi dasar menggambar busana ini terdapat materi menggambar busana wanita dengan teknik digital yang menuntut mahasiswa untuk menguasai dan membuat gambar busana wanita menggunakan perangkat digital. Berdasarkan pengalaman dari penulis yang dilakukan di Universitas Negeri Semarang bahwa pelaksanaan pembelajaran menggambar busana wanita secara digital hanya berpusat pada instruksi dosen dan *jobsheet*. Kemampuan daya tangkap peserta didik yang satu dengan yang lainnya didalam memahami *jobsheet* berbeda-beda dan bervariasi sehingga materi yang disampaikan oleh dosen tidak ditangkap secara maksimal oleh mahasiswa dan terjadi salah penafsiran karena *jobsheet* memiliki keterbatasan utama yaitu pengguna hanya bisa mengetahui teorinya saja secara gambar dan tidak begitu memahami langkah-langkah pengerjaannya dan *jobsheet* tidak dapat menampilkan gambar bergerak untuk menyajikan suatu proses menggambar busana wanita secara digital.

Oleh sebab itu untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukan alternatif media pembelajaran yang memiliki kemampuan untuk menampilkan video, gambar, serta animasi. Mata kuliah pengembangan desain khususnya pada materi menggambar busana wanita secara digital akan menjadi materi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami, jika disajikan dengan suatu media yang praktis dan fleksibel, sehingga mahasiswa dapat memanfaatkan waktu belajar di kampus maupun di luar kampus. Maka penulis ingin mengembangkan media pembelajaran berupa video tutorial menggambar secara digital dengan program *Adobe Illustrator*. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini untuk menghasilkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran menggambar busana wanita secara digital pada mata kuliah pengembangan desain.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017).

Penelitian ini mengacu pada penelitian dan pengembangan (R&D) menurut Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono (Sugiyono, 2017) yang terdiri dari sepuluh langkah, tetapi pada penelitian dan pengembangan ini hanya akan menggunakan lima langkah sampai revisi desain (perbaikan desain). Lima langkah penelitian yang akan dilakukan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi desain.

Variabel adalah gejala yang bervariasi, yang menjadi objek penelitian (Arikunto, 2013). Variabel dalam penelitian ini berupa variabel sempit atau tunggal. Variabel tunggal penelitian ini yaitu kelayakan video tutorial pembuatan desain busana digital, variabel ini tidak mempengaruhi ataupun dipengaruhi oleh variabel lain.

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini metode mengajar baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak (Sugiyono, 2017). Validasi media video tutorial menggambar busana secara digital dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk diketahui kelayakan dari media tersebut. Selanjutnya, masukan dari para ahli tersebut digunakan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan.

Instrumen pada penelitian ini mengacu pada instrumen evaluasi media pembelajaran dari Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Pustekkom) tahun 2015. Instrumen pada penelitian ini dinilai oleh tiga validator ahli sebagai *expert judgement* untuk mengetahui kelayakan instrumen untuk mengetahui validitas dan reliabilitas dari instrumen yang telah dibuat, sehingga dapat diketahui kelayakan instrumen pada saat pengambilan data penelitian. Menentukan validitas instrumen dengan rumus Aiken's V (Azwar, 2015):

$$V = \frac{\sum s}{n(c - 1)}$$

Keterangan:

- V : Validitas butir soal
- $\sum s$  : Jumlah S pada tiap butir
- n : Jumlah validator ahli
- c : Poin penilaian tertinggi (4)

Hasil rata-rata validitas dengan menggunakan rumus Aiken's V adalah 0,666667 dibulatkan menjadi 0,67 maka validitas instrumen dikategorikan sangat berguna, sehingga dapat diinterpretasikan instrumen layak digunakan untuk penelitian.

Reliabilitas pada penelitian ini menggunakan reliabilitas hasil rating. Ratings adalah prosedur pemberian skor berdasarkan *judgement* subjektif terhadap aspek atau atribut tertentu, yang dilakukan melalui pengamatan sistematis secara langsung ataupun tidak langsung yang dilakukan oleh dua orang atau lebih pemberi rating atau disebut *rater* (Azwar, 2015):

$$r_{xx} = \frac{Ss^2 - Se^2}{Ss^2 + (k - 1)Se^2}$$

Keterangan:

- Ss2 : Varians antar subjek yang dikenai rating
- Se2 : Varians error, yaitu varians interaksi antara subjek dengan rater
- K : Jumlah rater

Analisis data reliabilitas hasil uji coba instrumen yaitu sebesar 0,725 termasuk dalam kategori reliabilitas tinggi karena berada pada rentang  $0,7 < r_{xx} < 0,9$ . Instrumen ini diinterpretasikan layak digunakan sebagai alat penelitian untuk pengambilan data dari responden

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui kualitas video tutorial desain digital adalah menggunakan analisis deskriptif persentase. Teknik analisis yang digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan produk menurut Sugiyono (Sugiyono, 2017) yaitu dengan rumus deskriptif persentase:

$$P = \frac{\sum n}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan :

- P : Persentase kelayakan video tutorial desain digital
- $\sum n$  : Jumlah skor aspek penilaian oleh ahli
- $\sum N$  : Jumlah skor maksimal penilaian (nilai maksimal tiap item x jumlah item pertanyaan x jumlah responden)

Persentase penilaian yang telah diperoleh kemudian diubah kedalam bentuk kalimat yang bersifat kualitatif. Kesesuaian aspek dalam pengembangan video tutorial desain digital dapat berpedoman pada tabel berikut:

Presentase Penilaian	Interprestasi
76% - 100%	Sangat Layak
51% - 75%	Layak
26% - 50%	Kurang Layak
0% - 25%	Tidak Layak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil uji kelayakan produk yang dikembangkan dan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi yang ahli dalam bidangnya. Validator ahli media untuk menguji kelayakan video tutorial dilakukan oleh tiga ahli media, yaitu Dr. Trisnani Widowati, M. Si., Sony Zulfikasari, S. Pd., M. Pd., dan Ghanis Putra Widhanarto, S. Pd., M. Pd. Validator ahli materi untuk menguji kelayakan video tutorial dilakukan oleh tiga ahli materi yaitu Sicilia Sawitri, M. Pd., Roudlotus Sholikhah, S. Pd., M. Pd., dan Muhdhor, S. Pd. Data hasil penilaian dari ahli kemudian dianalisis untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Analisis data hasil penelitian ahli dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Analisis data hasil penelitian

Nama Ahli	Jumlah Skor Ahli Media	Jumlah Skor Ahli Materi
Ahli 1	6	18
Ahli 2	18	22
Ahli 3	19	25
Jumlah Skor Total	43	65
Presentase Kelayakan	71,6%	86,6%
Kriteria	Layak	Sangat Layak

Analisis data diperoleh dengan perhitungan sesuai rumus Sugiyono (Sugiyono, 2017) kemudian di transformasikan kedalam tabel skala persentase penilaian. Penilaian ahli media menunjukkan hasil penilaian sebesar 71,6% sehingga dikatakan “Layak”. Sedangkan penilaian ahli materi menunjukkan hasil penilaian sebesar 86,6% sehingga dinyatakan “Sangat Layak”.

Hasil pengembangan produk yang telah dilakukan adalah sebagai beriku:. Bagian pendahuluan pada video tutorial meliputi: pembuka (*cover*), daftar isi, dan capaian. Halaman pembuka terdiri dari dua bagian, bagian pertama berisikan judul mata kuliah dan halaman kedua berisi judul video tutorial dan nama penulis. Halaman pembuka didesain sederhana dan isi dalam cover ditulis dengan jelas.



Gambar 1. Video tutorial

Halaman selanjutnya adalah materi menggambar mode untuk berbagai kebutuhan, materi menggambar mode secara manual, materi menggambar mode secara digital, dan penjelasan alat-alat yang sering digunakan dalam *Adobe Illustrator*. Halaman materi berisikan materi yang disampaikan oleh narator dengan latar belakang ilustrasi yang berhubungan dengan materi yang disampaikan. Bagian tutorial pada video berisikan langkah-langkah pembuatan desain busana menggunakan *Adobe Illustrator* yang dipandu dengan keterangan dari narator dan tulisan di bagian bawah.

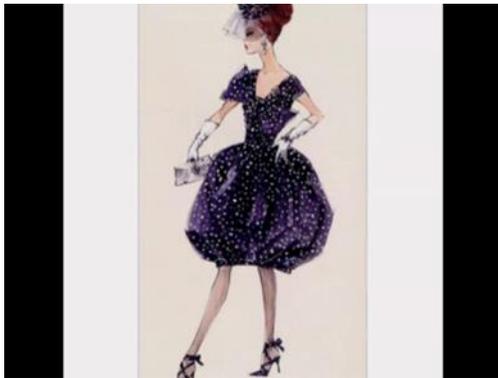


Gambar 2. Salah satu halaman pada bagian materi



Gambar 3. Halaman video tutorial

Bagian penutup pada video tutorial Pengembangan Desain meliputi: evaluasi dan daftar pustaka. Halaman evaluasi berisikan perintah untuk membuat desain busana digital dengan tema *cocktail dress*, sedangkan halaman daftar pustaka berisikan daftar sumber materi, baik buku maupun video yang dijadikan referensi dalam pembuatan video tutorial.



Gambar 4. Halaman evaluasi



Gambar 5. Halaman daftar Pustaka

Saran dan perbaikan video tutorial pembuatan desain digital yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Saran dan perbaikan produk

Aspek	Saran Perbaikan
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video atau gambar yang diambil dari web sebaiknya diberi keterangan sumber.</li> <li>• Penjelasan proporsi, tetapi gambar yang ditampilkan bukan proporsi, melainkan mewarna gambar, sampai gambar jadi.</li> <li>• Gambar macam-macam proporsi belum ada sumbernya.</li> <li>• Diawal beri contoh beberapa gambar desain.</li> </ul>
Materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perlu perbaikan kualitas gambar yang disajikan pada video, contohnya pada gambar <i>icon</i> (bisa menggunakan kualitas yang lebih tinggi).</li> <li>• Video sudah sistematis, sebagai tambahan bisa diberikan semacam notifikasi (peringat tentang materi-materi penting) pengganti rangkuman.</li> <li>• Penjelasan penggunaan <i>tool</i> di pertajam/diperdalam lagi, karena semakin <i>tool</i> di kuasai siswa, semakin kuat kreasi siswa dalam mendesain.</li> </ul>
Proporsi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Garis lurus tegak di tengah, tidak dijelaskan itu garis sumbu.</li> <li>• Titik yang menunjukkan bagian-bagian kepala, dagu, dada, pinggang, pinggul, lutut, tumit sebaiknya diberi angka.</li> <li>• Telapak tangan kurang panjang, ujung jari tangan ada di angka <math>4 \frac{3}{4}</math>.</li> <li>• Garis leher yg ada di gambar bukan sweet heart, tetapi heart.</li> </ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada gambar evaluasi tidak ada sumbernya.</li> <li>• Teori yang diajarkan desain sederhana, sementara pada contoh yang harus dibuat mahasiswa model sangat bervariasi.</li> </ul>
Sound dan layout	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Suara <i>dubber</i> kurang keras (volume sudah di 100% masih kurang keras sedikit, bisa menggunakan <i>microfon</i>)</li> <li>• Beri latar yang menarik, berwarna, dan sesuai dengan materi yang akan diteliti.</li> </ul>

Produk akhir pengembangan produk menghasilkan sebuah video pembelajaran tutorial pembuatan desain busana dengan menggunakan *Adobe Illustrator*. Terintegrasi dari beberapa media seperti gambar dan video diharapkan dapat menambah motivasi belajar dan pemahaman peserta didik terhadap materi membuat desain busana dengan *Adobe Illustrator*. Video tutorial ini dikemas dalam format mp4 dimana pengguna dapat langsung menggunakannya tanpa harus menginstal. Video pembelajaran berisi materi membuat desain busana yang dilengkapi dengan gambar, video langkah kerja, dan evaluasi sesuai langkah-langkah yang telah diajarkan.

Kelebihan pengembangan video tutorial ini adalah peserta didik dapat mempelajari secara mandiri video pembelajaran tutorial pembuatan desain busana dengan menggunakan *Adobe Illustrator* kapan saja dan dimana saja. Video pembelajaran tutorial pembuatan desain busana dengan menggunakan *Adobe Illustrator* dapat langsung digunakan tanpa perlu menginstalnya, serta mudah dibawa kemana-mana menggunakan media handphone, laptop, dan tablet.

## SIMPULAN

Video tutorial pembuatan desain busana secara digital dengan *Adobe Illustrator* ini layak digunakan. Hasil penilaian ahli media menunjukkan sebesar 71,6% dan ahli materi menunjukkan 86,6% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
2. Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
3. Borg, W. R., & Gall. (2003). *Educational Research: An Introduction (4th ed.)*. New York: Longman.
4. Dimiyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
5. Hendratman, H. (2018). *The Magic of Adobe Illustrator*. Bandung: Informatika.
6. Himawan, M., & Patimah, S. S. (2014). *Teknik Gampang Desain Busana*. Jakarta Barat: Prima.
7. Hopkins, J. (2010). *Fashion Drawing*. London: AVA Publishing.
8. Lee, W., & Owen, D. (2004). *Multimedia Based Instructional Design*. San Fansisco: Pfeiffer.
9. Muliawan, P. (2013). *Menggambar Mode & Mencipta Busana Wanita*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
10. Mulyatiningsih, E. (2012). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
11. Sadiman, A. S. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
12. Saschia, D. (2014). Efektifitas Media Video dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pembuatan Smock Jepang Siswa SMK Negeri 03 Pati. *Fashion and FashionEducation Journal* .
13. Sudjana, N., & Rivai, A. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
14. Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: CV Alfabeta.
15. Sulistiawati, d. (2012). Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk CD Tutorial Materi Desain Grafis Bagi Siswa SMA Pesawaran. *Jurnal FKIP Unila* .