

**EVALUASI KUALITAS MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
TUTORIAL MATERI KERAH SHILLER DAN KERAH
SETALI PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI
MENJAHIT**



*Building
Future
Leaders*



**RENIKA ALDINI
5525117621**

**Skripsi Ditulis untuk memenuhi Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**


**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TATA BUSANA
JURUSAN ILMU KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2017

HALAMAN PENGESAHAN
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Dra. Vivi Radiona SP, M.Pd NIP. 19620911 198803 2 001 (Dosen Pembimbing I)		14-02-2017
Dra. Melly Prabawati, M.Pd NIP. 19630521 198803 2 002 (Dosen Pembimbing II)		14-02-2017

PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Dra. Harsuyanti RL. M.Hum NIP. 19580209 198210 2 001 (Ketua Penguji)		13-02-2017
M. Noerharyono, M.Pd NIP. 19681031 200312 1 001 (Dosen Penguji)		14-02-2017
Esty NurbaityArrs, M.KM NIP. 19740928 199903 2 001 (Dosen Penguji)		14-02-2017

Tanggal Lulus : 9 Februari 2017

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi saya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lain.
2. Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri dengan arahan dosen pembimbing.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas mencantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jakarta, 23 Januari 2017

Yang membuat pernyataan

Rentika Aldini

5525117621

ABSTRAK

Rentika Aldini. Evaluasi Kualitas Media Pembelajaran Video Tutorial Materi Kerah Shiller dan Kerah Setali pada Mata Pelajaran Teknologi Menjahit. Jakarta: Program Studi Pendidikan Tata Busana, Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga (IKK), Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta 2017.

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh dan menganalisis hasil evaluasi kualitas media pembelajaran video tutorial materi kerah shiller dan kerah setali pada mata pelajaran teknologi menjahit. Peneliti membuat media pembelajaran dalam bentuk video tutorial, dimana didalamnya terdiri dari gabungan berbagai komponen yaitu: teks, layout, warna, audio, gambar, animasi dan video. Media pembelajaran video tutorial dibuat dengan menggunakan beberapa *software* yaitu *CorelDRAW X5*, *Adobe Photoshop CS5*, *Macromedia Flash* dan *Adobe Premiere*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen dengan *Pre-eksperimental design*. Penelitian ini menggunakan pengujian internal *expert review* (pendapat ahli dan praktisi) dan pengujian eksternal *field evaluation* (evaluasi lapangan). Pengujian internal terdiri dari uji validitas (1 dosen ahli materi dan 1 dosen ahli media), uji kualitas media (3 dosen ahli materi dan 2 dosen ahli media). Pengujian eksternal dilakukan terhadap 30 peserta didik yang telah mengikuti mata pelajaran teknologi menjahit sebagai pengguna. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan skala penilaian *rating scale*.

Media pembelajaran video tutorial dikatakan berkualitas berdasarkan hasil hasil skor penilaian ahli materi 90.6% dan media 86.2% yang meliputi aspek materi dan media. Berdasarkan hasil kuesioner peserta didik 58.3% menyatakan media pembelajaran video tutorial sangat baik, 40% menyatakan cukup baik, dan yang kurang baik 1.6%.

Hasil penelitian evaluasi kualitas media pembelajaran video tutorial materi kerah shiller dan kerah setali pada mata pelajaran teknologi menjahit menunjukkan bahwa media ini baik untuk digunakan sebagai alternatif sumber belajar. Hasil ini diperoleh dari penilaian panelis ahli materi dan panelis ahli media serta diperkuat dengan pendapat peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran video tutorial.

Kata kunci : evaluasi, kualitas, media pembelajaran, video tutorial, kerah shiller, kerah setali, teknologi menjahit

ABSTRACT

Rentika Aldini. Quality Evaluation of Media learning Video Tutorial material Shiller collar and collar-quarter in Sewing Technology Lesson. Jakarta: Clothing Design Education Studies Program, Department of Family Welfare (CCI), Faculty of Engineering, University of Jakarta in 2017.

This study aimed to obtain and analyze the results of an evaluation of the quality of teaching media video tutorial material Shiller collar and collar connected to each of the subjects of sewing technology. Researchers create media learning in the form of video tutorials, in which consist of a combination of various components: text, layout, color, audio, images, animation and video. Media instructional video tutorials created by using some software that X5 CorelDRAW, Adobe Photoshop CS5, Macromedia Flash and Adobe Premiere.

The method that used in this study is an experimental method with pre-experimental design. This study uses internal testing expert review (opinion of experts and practitioners) and external testing field evaluation (field evaluation). Internal testing consisted of test validity (1 lecturer material expert and 1 lecturer media expert), test the quality of the media (3 lecturer material expert and 2 lecturer media expert). External testing conducted on 30 students who has attended subjects of sewing technology as users. Data were analyzed using descriptive statistics with assessment scale rating scale.

Media learning tutorial video is said to have a quality based on the score of material expert assessment 90.6% and media 86.2%, which includes the aspects of content and media. Based on the results of questionnaires 58.3% of students stated that media learning video tutorial has been very good, 40% said pretty good, and unfavorable 1.6%.

The results of the evaluation of research quality video tutorial teaching media material Shiller collar and collar connected to each of the subjects of sewing technology indicates that this media is good to be used as an alternative source of learning. These results were obtained from the assessment of material expert panelists and media expert panelists, and reinforced with the opinion of the students as the medium of learning video tutorial.

Keywords: evaluation, quality, media learning, video tutorials, shiller collar, collar connected to each other, sew technology

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam penulis hantarkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya yang telah memberi risalah kebenaran kepada umat manusia agar memperoleh keselamatan dan kebahagiaan di dunia akhirat, sehingga penulisan skripsi yang berjudul **“Evaluasi Kualitas Media Pembelajaran Video Tutorial Materi Kerah Shiller dan Kerah Setali pada Mata Pelajaran Teknologi Menjahit”** ini dapat diselesaikan dengan baik.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Tata Busana, Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala dan membutuhkan ketekunan dan kesabaran. Namun berkat doa, bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi. Penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangannya. Namun penulis telah berupaya dengan semaksimal mungkin untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Penulis menyadari akan besarnya bantuan yang diberikan dari berbagai pihak dalam membantu menyelesaikan penulisan skripsi. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak-banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu selama pembuatan skripsi ini khususnya kepada :

1. Ibu Dr. Wesnina, M.Sn selaku kepala Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga.
2. Ibu Vera Utami G. Putri S.pd, M.Ds selaku dosen pembimbing akademik angkatan 2011 non regular.

3. Ibu Dra. Vivi Radiona SP, M.Pd selaku dosen pembimbing materi dan Ibu Dra. Melly Prabawati, M.Pd selaku dosen pembimbing Metodologi yang telah bersedia meluangkan waktu dan pikirannya untuk membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
4. Ibu Dra. Harsuyanti RL.M. Hum selaku dosen ahli materi dan Bapak M. Noerharyono, M.Pd selaku dosen ahli materi yang telah membantu peneliti dalam uji validitas.
5. Ibu Dra. Suryawati , M.Si, Ibu Elita Roza, S.Pd, Ibu Sri Heppdamuatti, S.Pd selaku panelis ahli materi yang telah membantu peneliti dalam uji validasi dan telah memberikan banyak pengetahuan serta masukan untuk peneliti.
6. Bapak Drs. Akhmad Sadek, M.Pd dan Bapak Cecep Kustandi, M.Pd selaku panelis ahli media yang telah meluangkan waktu untuk uji validasi dan memberikan banyak masukan yang sangat bermanfaat bagi peneliti dan penelitian.
7. Seluruh dosen Pendidikan Tata Busana Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.
8. Kedua Orang tuaku yang selalu medoakan dan memberi dukungan moril dan materil hingga sekarang.
9. Keluargaku, kakak-kakakku, adik-adikku dan ponakanku yang sudah memberikan semangat dan dukungan moril.
10. Teman seperjuangan angkatan 2011 Tata Busana.
11. Sahabat-sahabat tercinta atas dukungan, dorongan, motivasi, support, dan semangat yang tiada hentinya.
12. Kepada semua staff tata usaha prodi Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
13. Kepada semua yang tak dapat saya sebutkan satu persatu. Terima kasih banyak untuk partisipasinya dalam membantu saya mengertakan skripsi baik secara moril dan materil.

Akhir kata penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam membantu proses penyusunan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang

membacanya. Semoga amal baik yang telah diberikan kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi mendapatkan pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. Amin

Jakarta, 23 Januari 2017

Penulis

Rentika Aldini

5525117621

DAFTAR ISI

Halaman

JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiv
BAB I	PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Perumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Kegunaan Penelitian.....	7
BAB II	KERANGKA TEORITIS DAN KERANGKA BERFIKIR
2.1 Kajian Teori.....	8
2.1.1 Pengertian Evaluasi.....	8
2.1.2 Pengertian Kualitas.....	9

2.1.3 Hakekat Media Pembelajaran.....	10
2.1.3.1 Media.....	10
2.1.3.2 Pembelajaran.....	12
2.1.3.3 Media Pembelajaran.....	13
2.1.3.4 Fungsi Media Pembelajaran.....	15
2.1.3.5 Jenis Media Pembelajaran.....	19
2.1.3.6 Kriteria Media Pembelajaran yang baik.....	20
2.1.4. Multimedia.....	22
2.1.4.1 Pengertian Media pembelajaran audio visual.....	31
2.1.4.2 Karakteristik Media Audio Visual.....	35
2.1.4.3 Kelebihan dan Kelemahan Media Audio Visual.....	35
2.1.4.4 Definisi Video Tutorial.....	37
2.1.4.5 Karakteristik Video.....	38
2.1.4.6 Kriteria Video Pembelajaran.....	40
2.1.4.7 Kelebihan dan Kekurangan Video dalam Pengajaran.....	41
2.1.4.8 Adobe Premiere Pro.....	44
2.1.4.9 Adobe Flash.....	45
2.1.5 Mata Pelajaran Teknologi Menjahit.....	47
2.1.6. Langkah Menjahit Kerah Shiller dan Kerah Setali.....	52
2.1.6.1 Langkah Menjahit Kerah Shiller.....	52
2.1.6.2 Langkah Menjahit Kerah Setali.....	53
2.2 Kerangka Berfikir.....	55

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tujuan Operasionl Penelitian.....	58
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	58

3.3	Metodologi Penelitian.....	58
3.4	Variabel Penelitian.....	59
3.5	Definisi Konseptual Variabel Penelitian.....	59
3.6	Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	60
3.6	Subjek Penelitian.....	60
3.7	Instrumen Penelitian.....	61
3.8	Teknik Pengumpulan Data.....	65
3.9	Teknik Analisis Data.....	66

BAB IV HASIL PENELITIAN

4.1	Deskripsi Hasil Penelitian.....	67
4.1.1	Deskripsi Pembuatan Media Pembelajaran Video Tutorial	67
4.1.2	Deskripsi Hasil Tampilan Layout Media Pembelajaran Video Tutorial.....	68
4.2	Analisis Hasil Penelitian.....	76
4.3	Pembahasan.....	93
4.4	Kelemahan Penelitian.....	96

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1	Kesimpulan.....	97
5.2	Implikasi.....	98
5.3	Saran.....	98

	DAFTAR PUSTAKA.....	102
--	----------------------------	------------

RIWAYAT HIDUP PENULIS

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 *Kerucut Pengalaman Edgar Dale*

Gambar 2.2 *Tipografi Courier, Arial, Times New Roman*

Gambar 2.3 *Front Serif dan Sans Serif*

Gambar 2.4 *Kerah Shiller*

Gambar 2.5 *Kerah Kemeja*

Gambar 2.6 *Kerah Shanghai*

Gambar 2.7 *Kerah Setali*

Gambar 2.8 *Kerah Tegak*

Gambar 2.9 *Kerah Setengah Tegak*

Gambar 2.10 *Kerah Rebah*

Gambar 2.11 *Kerah Dasi*

Gambar 2.12 *Kerah Rever*

Gambar 2.13 *Kerah Kelasi*

Gambar 2.14 *Kerah Shiricle*

Gambar 2.15 *Kerangka Berfikir*

Gambar 4.1 *Tampilan Awal*

Gambar 4.2 *Home*

Gambar 4.3 *Teori Kerah Shiller*

Gambar 4.4 *Langkah Pemasangan Kerah Shiller*

Gambar 4.5 *Teori Kerah Shiller*

Gambar 4.6 *Langkah Pemasangan Kerah Shiller*

Gambar 4.7 Tampilan Play Video Tutorial Kerah Shiller

Gambar 4.8 Tampilan Opening Video Tutotial Kerah Shiller

Gambar 4.9 Tampilan Proses Video Tutorial Kerah Shiller

Gambar 4.10 Hasil Jadi Kerah Shiller

Gambar 4.11 Tampilan Play Video Tutorial Kerah Setali

Gambar 4.12 Tampilan Opening Video Tutotial Kerah Setali

Gambar 4.13 Hasil Jadi Kerah Setali

Gambar 4.14 Profil Pembuat Video Tutorial

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Media

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Materi

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Untuk Peserta Didik

Tabel 4.1 Hasil Evaluasi Kualitas Video Tutorial Ahli Materi

Tabel 4.2 Skor Penilaian Ahli Materi

Tabel 4.3 Hasil Evaluasi Kualitas Video Tutorial Ahli Media

Tabel 4.4 Skor Penilaian Ahli Media

Tabel 4.5 Penilaian Evaluasi Kemudahan

Tabel 4.6 Penilaian Evaluasi Kemenarikan

Tabel 4.7 Penilaian Evaluasi kemanfaatan

Tabel 4.8 Penilaian Evaluasi Layout

Tabel 4.9 Penilaian Evaluasi Teks

Tabel 4.10 Penilaian Evaluasi Gambar

Tabel 4.11 Penilaian Evaluasi Audio

Tabel 4.12 Penilaian Evaluasi Animasi

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Hasil Keseluruhan Kuesioner Peserta Didik

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu kegiatan belajar dimana peserta didik menerima pengetahuan dan pemahaman yang telah diberikan oleh pengajar melalui media pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi para peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Pembelajaran merupakan usaha sadar dan disengaja yang memiliki tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum dilaksanakan, sehingga dapat terkendali baik isi, waktu, proses maupun hasilnya. Pembelajaran dimaksudkan untuk menghasilkan belajar, situasi eksternal yang dirancang sedemikian rupa untuk mengaktifkan, mendukung dan mempertahankan proses internal yang terdapat pada setiap proses belajar (Siregar, 2010: 13).

Sardiman (2012) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya, yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep atau pun teori. Dalam hal ini terkandung suatu maksud bahwa proses interaksi itu adalah proses internalisasi dari sesuatu kedalam diri yang belajar dan dilakukan secara aktif dengan segenap panca indra ikut berperan.

Media Pendidikan merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. Alat bantu itu disebut media pendidikan, sedangkan komunikasi adalah sistem penyampaiannya (Sudarwan Danim,1995).

Pandangan tentang perlunya penggunaan media pembelajaran mengacu pada konsep yang menjelaskan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yang mengandung lima komponen yaitu komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang perlu diperhatikan untuk mendukung tercapainya komunikasi yang efektif dari pendidik kepada siswa. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Santyasa, 2007 : 3). Hal ini juga sesuai dengan penjelasan dari Criticos (1996) yang mengemukakan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai sarana pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Berdasarkan hasil observasi dan pengalaman peneliti selama mengajar di SMK khususnya jurusan tata busana sampai saat ini banyak peserta didik yang tidak dapat mempraktikan sendiri materi pelajarannya dirumah, padahal banyak materi ajar di SMK Tata Busana yang menggunakan praktikum. Sebagai dampaknya, pembelajaran tata busana hanya menjadi hafalan dan peserta didik kurang mampu mempraktikan berbagai macam tugas-tugas praktikum. Jurusan tata busana banyak melibatkan aspek-aspek visual yang melibatkan indra

mengelihatkan secara maksimal. Pada mata pelajaran teknik menjahit guru mata pelajaran lebih banyak menggunakan demonstrasi dan alat peraga benda yang sebenarnya. Tingkat pemahaman dan persepsi peserta didik berbeda-beda, dan keterbatasan waktu pada saat mengajar. Sehingga pada saat tugas dilanjutkan dirumah peserta didik sulit untuk mengulangi tahap demi tahap yang sudah didemonstrasikan oleh guru disekolah. Oleh karena itu peserta didik membutuhkan sumber belajar yang lain untuk meningkatkan pemahaman dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah terutama tugas praktik dirumah. Dengan demikian dalam pembelajaran tata busana perlu dilakukan menggunakan media pembelajaran yang mampu memberikan gambaran yang jelas pada peserta didik.

Melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan, kualitas belajar dan pemahaman peserta didik akan meningkat. Saat ini penyajian media pembelajaran masih banyak kurang melibatkan media pembelajaran berbasis teknologi komputer, dimana melalui penggunaan pembelajaran berbasis komputer dapat membantu peserta didik dalam memahami materi ajar yang mereka pelajari. Hal ini dapat dimaklumi sebab media pembelajaran berbasis komputer dibuat dengan biaya yang tidak sedikit.

Media sebagai salah satu komponen dalam kegiatan belajar dan sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran, atas dasar tujuan dan bahan pelajaran yang telah ditetapkan, oleh karena itu guru sebagai subyek pembelajaran sebaiknya dapat memilih media dan sumber belajar yang tepat, sehingga bahan pelajaran yang disampaikan dapat diterima peserta didik dengan baik, sedangkan pada umumnya peserta didik berpikir dari hal-hal yang abstrak menuju ha-hal

yang konkrit. Melihat dari keterbatasan tersebut, maka media pembelajaran yang cocok untuk dikembangkan yaitu media pendidikan audio visual (video) .

Video sebagai media audio visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta (kejadian atau peristiwa penting, berita) maupun fiktif (cerita), bisa bersifat informatif edukatif maupun intruksional. Kelebihan video antara lain: (1) video dapat melengkapi pengalaman dasar siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, praktik dan lain – lain. (2) video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat disaksikan secara berulang jika diperlukan (3) video dapat menyajikan peristiwa kepada kelompok besar maupun kecil (Kustandi 2011:64). Video yang umum digunakan dalam pembelajaran salah satunya tutorial.

Video tutorial merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagai mana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, dan gambar, baik diam maupun bergerak dan grafik (Daryanto,2011:51). Video bersifat interaktif tutorial membimbing peserta didik untuk memahami sebuah materi melalui visualisasi. Peserta didik dapat secara interaktif mengikuti kegiatan praktik sesuai dengan yang diajarkan dalam video.

Media ini akan diuji kualitasnya agar media ini bisa digunakan sebagai pembelajaran secara mandiri tanpa bimbingan guru, dalam hal ini dapat diatasi dengan pembuatan sebuah CD (Compact Disk) yang berbasis multimedia yang dapat dioperasikan di personal computer. Video tutorial ini berisikan Mata Pelajaran Teknologi Menjahit dengan materi pembuatan kerah shiller dan kerah

setali, materi pembelajaran pembuatan kerah shiller dipilih karena materi tersebut membutuhkan banyak langkah dalam pengerjaannya. Peserta didik sulit membentuk sudut kerah menjadi lancip dan sering terjadi peserta didik terbalik dalam menjahit antara bagian atas kerah dan bagian bawah kerah. Demikian halnya pada materi pembelajaran kerah setali pada saat menyambung lingkaran leher kerah dengan lingkaran leher badan sehingga hasil dari kerah kurang baik. Berdasarkan permasalahan di atas maka diperlukan media pembelajaran berupa video tutorial dengan materi pembuatan kerah shiller dan kerah setali, dimana dengan video tutorial ini peserta didik dapat belajar mempraktikkan cara membuat kerah shiller dan kerah setali dengan baik dan benar.

Media pembelajaran mampu menampilkan materi yang berkaitan dengan langkah – langkah pengerjaan kerah shiller dan kerah setali yang baik dan benar dengan dilengkapi teks dan suara sehingga hasil terhadap kerah tersebut bagus dan sempurna. Dengan demikian media pembelajaran berupa video tutorial ini dapat digunakan sebagai sumber belajar pada mata pelajaran teknologi menjahit busana. Diharapkan media pembelajaran berupa video tutorial ini dapat memberikan manfaat sebagai alternatif sumber belajar dalam pembelajaran. Sehingga peserta didik dapat lebih mudah dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran teknologi menjahit busana dengan media pembelajaran video tutorial kerah shiller dan kerah setali ?
2. Apakah media pembelajaran video tutorial layak dijadikan alternatif sebagai sumber belajar pada pembelajaran teknologi menjahit busana ?
3. Bagaimanakah hasil evaluasi kualitas media pembelajaran menggunakan video tutorial sebagai salah satu sumber belajar dalam pembelajaran teknologi menjahit busana pada materi kerah shiller dan kerah setali ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penelitian ini dibatasi hanya untuk meneliti :

1. Media pembelajaran dalam bentuk video tutorial.
2. Materi pembelajaran kerah shiller dan kerah setali.
3. Uji kualitas dilakukan kepada 3 ahli materi, 2 ahli media.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : Bagaimana kualitas media pembelajaran dengan menggunakan media video tutorial pada materi kerah shiller dan kerah setali?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan bahan ajar teknologi menjahit busana berupa video tutorial pada materi kerah.
2. Menganalisis kualitas media pembelajaran video tutorial sebagai media belajar.

1.6 Kegunaan Penelitian

1. Bagi peserta didik, dapat meningkatkan kemampuan berfikir, serta dapat membantu peserta didik untuk dapat memecahkan suatu masalah dalam proses pembelajaran khususnya teknologi menjahit busana materi kerah.
2. Bagi Sekolah, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk mengadakan variasi belajar untuk dapat meningkatkan proses pembelajaran bagi peserta didik.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Pengertian Evaluasi

Evaluasi merupakan bagian dari sistem manajemen yaitu perencanaan, organisasi, pelaksanaan, monitoring dan evaluasi. Tanpa evaluasi, maka tidak akan diketahui bagaimana kondisi objek evaluasi tersebut dalam rancangan, pelaksanaan serta hasilnya. Istilah evaluasi sudah menjadi kosa kata dalam bahasa Indonesia, akan tetapi kata ini adalah kata serapan dari bahasa Inggris yaitu “*evaluation*” yang berarti penilaian atau penaksiran (Echols dan Shadily, 2000:220). Sedangkan menurut Yunanda (2009) pengertian istilah “*evaluasi merupakan kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan sesuatu obyek dengan menggunakan instrumen dan hasilnya dibandingkan dengan tolak ukur untuk memperoleh kesimpulan*”.

Sudjana (Dimiyati dan Mudjiono,2006:191), “dengan batasan sebagai proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu”. Untuk menentukan nilai sesuatu dengan cara membandingkan dengan kriteria, evaluator dapat langsung membandingkan dengan kriteria namun dapat pula melakukan pengukuran terhadap sesuatu yang dievaluasi kemudian baru membandingkannya dengan kriteria. Dengan demikian

evaluasi tidak selalu melalui proses mengukur baru melakukan proses menilai tetapi dapat pula evaluasi langsung melalui penilaian saja.

Suchman (Arikunto dan Jabar,2010:1) memandang bahwa, “*evaluasi sebagai proses penentuan hasil yang dicapai beberapa kegiatan yang direncanakan untuk mendukung pencapaian tujuan*”. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan Crawford (2000:13), mengartikan bahwa “*penilaian sebagai suatu proses untuk mengetahui/menguji apakah suatu kegiatan, proses kegiatan, keluaran suatu program telah sesuai dengan tujuan atau kriteria yang telah ditentukan*”. Dari pengertian-pengertian tentang evaluasi yang telah dikemukakan beberapa ahli di atas, dapat dipahami bahwa evaluasi merupakan sebuah proses yang dilakukan oleh seseorang untuk melihat sejauh mana keberhasilan dari sebuah objek dengan tujuan yang telah ditentukan .

2.1.2 Pengertian Kualitas

Definisi kualitas (quality), menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) adalah tingkat baik buruknya sesuatu; kadar; derajat atau taraf, mutu. Definisi Kualitas, menurut *America Society for Quality Control* (Kotler, 2008:129) adalah keseluruhan fitur karakteristik produk atau jasa yang berpengaruh pada kemampuannya untuk memuaskan kebutuhan yang dinyatakan atau bersirat. Menurut Davis dalam Yamit (2010), membuat definisi kualitas yang lebih luas cangkupannya, yaitu kualitas merupakan suatu kondisi dinamis yang berhubungan dengan produk, jasa, manusia, proses, dan lingkungan yang memenuhi atau melebihi harapan. Pendekatan yang dikemukakan Goetsch Davis ini menegaskan

bahwa kualitas bukan hanya menekankan pada aspek hasil akhir, yaitu produk dan jasa tetapi juga menyangkut kualitas manusia, kualitas proses dan kualitas lingkungan. Sangatlah mustahil menghasilkan produk dan jasa yang berkualitas tanpa melalui manusia dan proses yang berkualitas.

Dari pendapat diatas, dapat dikemukakan bahwa kualitas adalah tingkat baik dan buruknya suatu produk atau jasa yang memenuhi kebutuhan dalam proses yang berkualitas.

2.1.3 Hakekat Media Pembelajaran

2.1.3.1 Media

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Arsyad (2003: 3) mengatakan kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, pengantar atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Media berarti bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Berikut, Arsyad (2003: 3 – 6) juga mengemukakan pendapat beberapa ahli, yaitu Gerlach dan Ely (1971), Heinich, Molenda dan Russel (1986), *AECT (Association of Education and Communication Technology, 1977)*. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa kata media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh

pengetahuan, keterampilan atau sikap. Memperkuat pernyataan dua pakar diatas, Heinich, Molenda dan Russel mengemukakan “media berasal dari bahasa Latin ‘medium’ yang berarti “antara” yakni istilah yang digunakan untuk sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima”. AECT mengartikan media sebagai segala bentuk saluran untuk proses transmisi informasi.

Para ahli dan pemerhati pendidikan internasional yang bergabung dalam *NEA (National Education Association)* menyatakan media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik yang tercetak maupun audio visual serta peralatannya. NEA lebih lanjut mengartikan media seperti dikutip AECT (1979) dalam Yusufhadi (2004: 457) sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan dalam kegiatan tersebut. Mendukung pernyataan tersebut, Yusufhadi menambahkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara peserta didik dengan media tersebut dan dengan demikian media merupakan sumber belajar yang penting.

Gagne (1970) dalam Sadiman (2003: 17) menyatakan media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang untuk belajar. Briggs (1970) dalam Sadiman (2003: 17) menyatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih konkret.

Dari definisi media yang dikemukakan tersebut, dapat dijelaskan bahwa media merupakan alat bantu yang digunakan pendidik untuk membantu peserta

didik mendapatkan pengetahuan yang terdiri dari alat atau benda yang berbentuk fisik yang dapat memotivasi peserta didik belajar lebih konkret.

2.1.3.2 Pembelajaran

Pembelajaran adalah pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi. Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat berhasil tanpa ada orang yang membantu. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (Sagala, 2011: 62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa Pembelajaran adalah Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Konsep pembelajaran menurut Corey (Sagala, 2011: 61) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.

Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru. Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa meliputi kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang akademisnya, latar belakang ekonominya, dan lain sebagainya. Kesiapan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan

pembelajaran. Dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha.

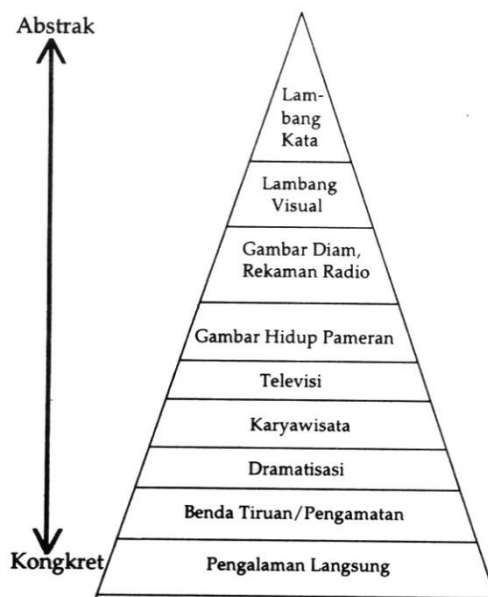
2.1.3.3 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Rosyada Dede, 2008:8).

Sadiman (2008: 7) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin.

Schramm (1977) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Secara khusus, kata tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari satu sumber kepada penerima. Jadi media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk pembelajaran. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan pengertian media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi agar pesan lebih mudah diterima dan menjadikan siswa lebih termotivasi dan aktif.

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale), merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Brunner sebagaimana diuraikan sebelumnya.



Gambar 2.1*Kerucut Pengalaman Edgar Dale*

Dasar pengembangan kerucut diatas bukanlah tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakkan jumlah indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena itu melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba.

Tingkat keabstrakkan pesan akan semakin tinggi ketika pesan itu dituangkan ke dalam lambang-lambang seperti bagan, grafik, atau kata. Jika pesan terkandung dalam lambang-lambang seperti itu, indera yang dilibatkan untuk

menafsirkannya semakin terbatas, yakni indera indera penglihatan atau indera pendengaran. Meskipun tingkat partisipasi fisik berkurang, keterlibatan imajinatif semakin bertambah dan berkembang. Sesungguhnya, pengalaman konkret dan pengalaman abstrak dialami silih berganti; hasil belajar dari pengalaman langsung mengubah dan memperluas jangkauan abstraksi seseorang, dan sebaliknya, kemampuan interpretasi lambang kata membantu seseorang untuk memahami pengalaman yang di dalamnya ia terlibat langsung (Arsyad, 2014: 13-14)

2.1.3.4 Fungsi Media pembelajaran

Dalam dunia pendidikan ada beberapa unsur yang memiliki ikatan yang tidak dapat dihilangkan yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Media pembelajaran sendiri adalah suatu alat pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Metode pembelajaran tidak akan berjalan dengan maksimal tanpa adanya media pembelajaran. Kemp &Dayton (dalam Sadiman, 1990:19) menyatakan bahwa media pembelajaran mempunyai tiga fungsi utama jika media tersebut digunakan untuk perseorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang jumlahnya banyak, yaitu:

1. Memotivasi minat atau tindakan,
2. Menyajikan informasi,dan
3. Memberi instruksi.

Fungsi pertama, media dapat diwujudkan melalui teknik drama atau hiburan. Untuk memenuhi fungsi kedua, media pembelajaran dapat digunakan untuk menyajikan informasi di hadapan sekelompok siswa. Untuk memenuhi fungsi ketiga, informasi yang terdapat dalam media pembelajaran harus

melibatkan siswa, baik dalam mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Fungsi media dalam proses pembelajaran berdasarkan pada karya tulisnya (Andoyo Sarsotromihardjo 2008) yaitu: ada empat fungsi dalam media pembelajaran (Levie & Lentz 1982), khususnya media visual, yaitu:

1. Fungsi atensi
 2. Fungsi afektif
 3. Fungsi kognitif
 4. Fungsi kompensatoris
-
- a) Fungsi atensi yaitu media yang lebih menarik, sehingga mengarahkan siswa lebih konsentrasi kepada isi materi pembelajaran yang berkaitan dengan visual makna yang ditampilkan atau menyertai teks dalam pembelajaran. Contohnya: bentuk visual yang berupa gambar atau teks ditampilkan melalui OHP yang dibentuk dalam ppt atau gambar langsung, sehingga lebih menarik bagi peserta didik dan mengarahkannya pada materi yang diajarkan.
 - b) Fungsi afektif, yaitu dilihat dari kenyamanan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang bergambar. Gambar atau visual mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar. Contoh: teks materi yang bergambar.
 - c) Fungsi kognitif, karena lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

- d) Fungsi kompensatoris, karena media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkan kembali.

Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran menjadi bagian yang sangat menentukan afektifitas dan efisiensi dalam pemcapaian tujuan pembelajaran. Jadi menurut, McKnow (Sihkabuden, 2005:19) dalam Copyright www.m-edukasi.web.id Media Pendidikan Indonesia media terdiri dari fungsi yaitu :

1. Mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang sebelumnya abstrak menjadi kongkret.
2. Pembelajaran yang sebelumnya teoritis menjadi fungsional praktis.
3. Membangkitkan motivasi belajar memperjelas penyajian pesan dan informasi.
4. Memberikan stimulasi belajar atau keinginan untuk mencari tahu.

Fungsi media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantaraan gambar, potret, slide, film, video, atau media yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda/peristiwa sejarah.
2. Mengamati benda/peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang. Misalnya, video tentang kehidupan harimau di hutan, keadaan dan kesibukan di pusat reaktor nuklir, dan sebagainya.
3. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda/hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil. Misalnya dengan perantaraan paket siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang bendungan dan kompleks

pembangkit listrik, dengan slide dan film siswa memperoleh gambaran tentang bakteri, amuba, dan sebagainya.

4. Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. Misalnya, rekaman suara denyut jantung dan sebagainya.
5. Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap. Dengan bantuan gambar, potret, slide, film atau video siswa dapat mengamati berbagai macam serangga, burung hantu, kelelawar, dan sebagainya.
6. Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati. Dengan slide, film, atau video siswa dapat mengamati pelangi, gunung meletus, pertempuran, dan sebagainya.
7. Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak/sukar diawetkan. Dengan menggunakan model/benda tiruan siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang organ-organ tubuh manusia seperti jantung, paru-paru, alat pencernaan.
8. Dengan mudah membandingkan sesuatu. Dengan bantuan gambar, model atau foto siswa dapat dengan mudah membandingkan dua benda yang berbeda sifat ukuran, warna, dan sebagainya.
9. melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat.

Dengan video, proses perkembangan katak dari telur sampai menjadi katak dapat diamati hanya dalam waktu beberapa menit. Bunga dari kuncup sampai mekar yang berlangsung beberapa hari, dengan bantuan film dapat diamati hanya dalam beberapa detik.

1. Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat. Dengan bantuan film atau video, siswa dapat mengamati dengan jelas gaya lompat tinggi, loncat indah, yang disajikan secara lambat atau pada saat tertentu dihentikan.
2. Mengamati gerakan-gerakan mesin/alat yang sukar diamati secara langsung. Dengan film atau video dapat dengan mudah siswa mengamati jalannya mesin 4 tak, 2 tak,
3. Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat. Dengan diagram, bagan, model, siswa dapat mengamati bagian mesin yang sukar diamati secara langsung.
4. Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang/lama. Setelah siswa melihat proses penggilingan tebu atau di pabrik gula, kemudian dapat mengamati secara ringkas proses penggilingan tebu yang disajikan dengan menggunakan film atau video (memantapkan hasil pengamatan).
5. Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya.

http://ikadevita.student.unej.ac.id/?page_id=108

2.1.3.5 Jenis Media Pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran dapat diklarifikasi dalam beberapa jenis. Sechram (1977) dalam Sadiman (2003: 13) mengatakan pemilihan dan penggunaan media dengan berbagai kombinasi yang cocok dan memadai akan meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar, menimbulkan gairah belajar dan memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dengan kenyataan yang dimediasi.

Media pembelajaran digunakan untuk mencapai tujuan atau kompetensi dasar. Dilihat berdasarkan jenisnya, Pengelompokan jenis media pembelajaran diungkapkan oleh Ashar (2011: 44-45) yaitu : media audio, media visual, media audio visual, dan multimedia.

- a. Media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan misalnya media cetak seperti buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.
- b. Media audio adalah jenis media yang digunakan hanya mengandalkan pendengaran saja, contohnya tape recorder, dan radio.
- c. Media audio visual adalah film, video, program TV, dan lain sebagainya.
- d. Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa jenis, yaitu (a) media visual, (b) media audio, (c) media audio visual, (d) multimedia. Setiap jenis media pembelajaran memiliki bentuk dan cara penyajian yang berbeda-beda dalam pembelajaran audio visual.

2.1.3.6 Kriteria media pembelajaran yang baik

Di dalam mengembangkan media harus mengacu pada kriteria-kriteria media pembelajaran agar media ini dapat diterapkan oleh guru dan siswa di sekolah serta sesuai dengan ketentuan-ketentuan di dalam mengembangkan media. Ely (Sadiman 2009: 85) menyatakan bahwa pemilihan media seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Sebagai pendekatan praktis, perlu

dipertimbangkan media apa saja yang ada, berapa harganya, berapa lama waktu diperlukan untuk mendapatkannya, dan format apa yang memenuhi selera pemakai (misalnya siswa atau guru).

Dalam hubungan ini Dick & Carey (Sadiman, 2009: 85) menyebutkan bahwa disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu:

- 1) Ketersediaan sumber setempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, harus dibeli atau dibuat sendiri.
- 2) Apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya
- 3) Faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya media bisa digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapan pun serta mudah dijinjing dan dipindahkan.
- 4) Efektifitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang. Hakikat dari kriteria atau pemilihan media pada akhirnya adalah keputusan untuk memakai, tidak memakai, atau mengadaptasi media yang bersangkutan (Sadiman, 2009: 86).

Kriteria media pembelajaran yang baik dalam Mulyana : 2009 idealnya meliputi 4 hal utama, yaitu :

- a. Kesesuaian atau relevansi. Artinya media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, mendukung program kegiatan belajar, tujuan belajar, dan karakteristik peserta didik.
- b. Kemudahan artinya semua isi pembelajaran melalui media harus mudah dimengerti, dipelajari dan dipahami oleh peserta didik, dan sangat operasional dalam penggunaannya.

- c. **Kemenarikan**, artinya media pembelajaran harus mampu menarik, meningkatkan motivasi dan merangsang perhatian peserta didik, baik tampilan, warna maupun isinya. Uraian isi tidak membingungkan serta dapat meengunggah minat peserta didik untuk menggunakan media tersebut.
- d. **Kemanfaatan**, artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran serta tidak mubazir atau sia-sia.

2.1.4 Multimedia

Multimedia diartikan sebagai penggunaan berbagai jenis media secara berurutan maupun simultan untuk menyajikan suatu informasi. Multimedia tidak harus menggunakan alat-alat canggih (Smaldino,dkk, 2008). Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Helzafah dalam (Anita,2009: 56) yang mengatakan bahwa multimedia digunakan untuk mendeskripsikan penggunaan berbagai media secara terpadu dalam menyajikan atau mengajarkan suatu topik mata pelajaran.

Multimedia saat ini sinonim dengan format *computer based* yang mengkombinasikan teks, grafis, audio, bahkan video kedalam satu penyajian digital tunggal dan koheren, lebih lanjut, software multimedia disusun dalam bentuk hypermedia, yang memperkenalkan pebelajar memilih diantara unsur-unsur tersebut sesuai dengan gaya belajar dan keinginan pebelajar masing-masing. Multimedia merupakan kegiatan interkatif yang sangat tinggi, mengajak pebelajar untuk mengikuti proses pembelajaran dengan memilih dan mengendalikan layar diantara jendela informasi dalam penyajian media (Anita,2010 : 56-57).

Multimedia menurut (Chomsin S.Widodo,2008:204) adalah media pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik yang berbasis teknologi multimedia. Dalam sistem belajar tersebut berisi materi-materi yang wajib dipelajari. Biasanya materi juga di lengkapi dengan kuis-kuis untuk latihan.

Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak di lengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat di operasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan). Contohnya adalah Televisi, dan film.

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat memilih apa yang dikehendaki oleh pengguna , sehingga pengguna dapat memilih apa yang di kehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah : multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi *game* dan lain sebagainya.

Seiring dengan perkembangan teknologi komputer tidak lagi hanya digunakan sebagai media komputerisasi dan pengolahan kata (*word processor*) tetapi saat ini belajar menggunakan multimedia dapat memungkinkan peserta didik dapat membuat desain dan rekayasa suatu konsep dan ilmu pengetahuan. Format sajian multimedia pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam lima kelompok sebagai berikut.

Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan minat karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu *Computer Technology Research (CTR)*, menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat

dan 30% didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 30% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus.

Multimedia dalam kamus informasi dan teknologi karangan Dudy Misky (2005 : 180) mendefinifikan multimedia sebagai salah satu sistem dokumen yang kombinasikan teks, grafik, suara, film dan media lain. Adapun elemen-elemen yang ada pada suatu multimedia adalah sebagai berikut :

a. Layout

Layout adalah tampilan suatu media yang merupakan salah satu elemen utama dalam multimedia. Dalam ilmu desain komunikasi ada beberapa prinsip-prinsip desain yaitu :

- 1) Keseimbangan (balance), adalah pembagian sama berat secara visual maupun optic. Komposisi desain dapat dikatakan seimbang apabila objek dibagian kiri dan kanan terkesan sama berat. Ada dua pendekatan untuk menciptakan balance. Pertama dengan membagi sama berat kiri-kanan atau atas-bawah secara simetris atau setara, disebut keseimbangan format (formal balance). Keseimbangan yang kedua adalah keseimbangan asimetris (informal balance), yaitu penyusunan elemen-elemen desain yang tidak sama antara sisi lain sehingga terasa imbang. Tidak hanya dengan ukuran, pencapaian keseimbangan asimetris juga dapat dilakukan melalui penyusunan garis, warna, value, dan bidang dengan memperhitungkan bobot visualnya.
- 2) Tekanan, informasi yang penting untuk disampaikan kepeserta didik harus diberikan secara mencolok melalui elemen yang kuat. Penekanan objek ini bisa dilakukan dengan beberapa cara yakni, penggunaan warna yang baik, ukuran

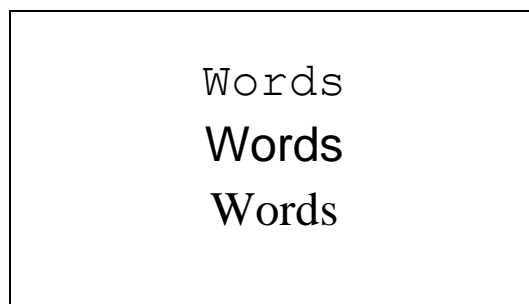
foto dibuat besar, menggunakan huruf sans serif ukuran besar, arah diagonal dan dibuat berbeda dengan elemen-elemen lain. Informasi awal pertama kali dapat membuat perhatian dari peserta didik.

- 3) Irama, adalah pola layout yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang. Irama visual dalam desain grafis dapat berupa repetisi dan variasi. Repetisi adalah irama yang dibuat dengan penyusunan elemen berulang kali secara konsisten. Sementara itu, variasi adalah perulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran dan posisi. Penyusunan elemen-elemen visual dengan interval yang teratur dapat menciptakan kesan kalem dan statis. Pergantian ukuran, jarak, dan posisi elemen dapat menciptakan suasana riang, dinamis dan tidak monoton. Repetisi dapat menciptakan kesatuan dan meningkatkan kenyamanan baca. Akan tetapi, pandangan yang terus menerus, tanpa ada variasi, menjadikan desain terasa monoton dan membosankan.
- 4) Kesatuan, layout dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis, ada kesatuan anatar teks, warna dan elemen-elemen lain.

Meskipun demikian kesederhanaan dari sebuah tampilan atau layout media sebaiknya tetap pada fungsinya. Jika informasi dalam suatu layout media sebaiknya tetap pada fungsinya. Jika informasi dalam suatu layout dikemukakan lebih maka tidak efektif karena hasilnya akan membingungkan peserta didik (Supriyono, 2010 : 87-97).

b. Teks

Teks adalah bagian dari multimedia. Dalam penggunaannya selain sederhana teks harus digunakan secara efektif. Pembuatan multimedia, teks yang digunakan sebaiknya sesuai dengan suara dan gambar yang ditampilkan. Sehingga perhatian terhadap informasi yang diberikan tercapai dengan baik. Terkadang kita tidak dapat menyerap informasi menyeluruh dalam satu waktu. Oleh karena itu, teks adalah salah satu bagian terpenting dalam multimedia hendaknya dibuat secara sederhana, singkat dan jelas.

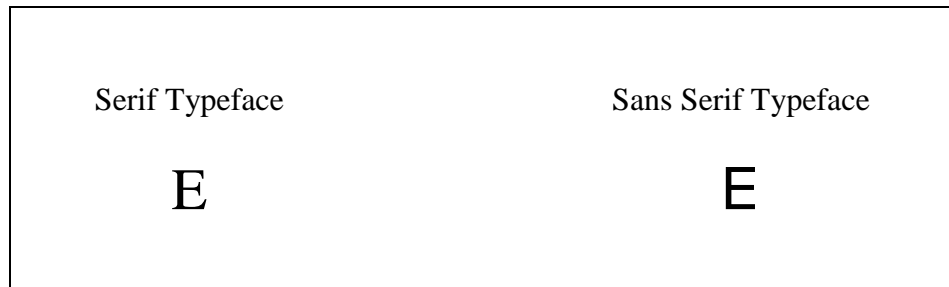


Gambar 2.2. Tipografi Courier, Arial, Times New Roman

Sumber : Academic Press (online)

Faktor-faktor penting dalam pembuatan teks yang akan ditampilkan pada media pembelajaran. *Pertama* adalah jenis *front* yang digambarkan diatas, kata-kata diatas tidak terlihat sama dikarenakan perbedaan antara tipografi dan *front*. Tipografi merupakan karakter huruf yang memiliki tampilan yang sama. Contoh tipografi lainnya adalah *courier* dan *arial*. Ketika penggabungan antara gaya dan ukuran huruf maka dapat dikatakan front contohnya yaitu *Times New Roman* ukuran 10 point Tipografi dibagi menjadi dua kategori besar, yaitu *Serif* dan

Sans. Dalam *serif* terdapat dekorasi kecil pada ujung-ujung hurufnya sedangkan dalam *sans* tanpa dekorasi.



Gambar 2.3. Front Serif dan Sans Serif

Sumber : Academic Press (online)

Karakter dari *serif* ini contohnya terdapat pada *Times New Roman* dan *sans serif* contohnya terdapat pada *Arial*. Pada layar komputer, situasinya berbeda dari layar menyulitkan keterbacaan dari dekorasi huruf. Oleh karena itu, jenis *front serif* sulit untuk dibaca dilayar.

Jenis front yang digolongkan serif yaitu, Times New Roman, Bookman, Old Style sedangkan jenis front sans serif yaitu Arial, Helvetica, Univers, Futura, dan Gill Sans.

Kedua, yaitu style ketika membuat tampilan teks agar lebih jelas dapat mempergunakan style atau gaya pada teks. *Style* yang sering dipergunakan dalam sebuah teks yaitu, *Bold*, *Italic*, dan *Underline*. *Bold* memberi kesan tebal dalam tulisan, *italic* membuat kemiringan tulisan dan *underline* untuk menggaris bawahi tulisan.

Ketiga yaitu ukuran, ukuran yang biasa digunakan dalam sebuah teks dinyatakan dalam point. Nilai keterbacaan ditentukan oleh besar-kecilnya huruf. Huruf yang besar cenderung lebih mudah dibaca. Hal ini perlu diperhatikan sehingga informasi yang disampaikan dapat dipahami oleh peserta didik.

Untuk dapat menarik peserta didik dengan menggunakan audio visual video tutorial, maka front yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Baris teks tidak boleh melebihi 40-60 karakter
2. Gunakan *front* yang sederhana
3. Gunakan huruf yang sama untuk penekanannya dapat menggunakan *style Bold,Italic atau Underline.*
4. Penulisan *front* harus konsisten
5. Ukuran *front* harus dapat dibaca gunakan point yang berbeda antara *headline* dan *bodytext*. Untuk *headline* dapat menggunakan 24 point, sedangkan untuk ukuran *bodytext* 12 point (Gaurav Bhatnager, dkk, 2002 Academic Press : 138-141).

c. Gambar

Gambar adalah bahasa bentuk rupa yang umum yang disebut gambar tetap atau gambar tidak bergerak. Ada beberapa kriteria dalam memilih gambar-gambar yang memenuhi persyaratan bagi tujuan pengajaran, yaitu harus memadai untuk tujuan pengajaran, kualitas artistik, kejelasan ukuran yang cukup, validitas dan menarik.

1. Gambar harus memadai artinya pantas untuk pengajaran, yaitu harus menampilkan gagasan, bagian informasi atau satu konsep jelas yang mendukung tujuan serta kebutuhan pengajar. Disamping itu, gambar hendaknya realistic dan hidup, pewarnaan yang bagus dan harus cukup besar sehingga rinciannya bisa diamati untuk dipelajari. Dalam hal pemilihan gambar, perlu memperhitungkan dengan tingkat usia peserta didik. Demikian pula dengan gambarnya harus sederhana dan gagasannya tidak kompleks. Jadi, banyak faktor yang perlu dipertimbangkan dalam membaca gambar. Misalnya kecerdasan, lingkungan, pengalaman sebelumnya, dan daya imajinasi.
2. Gambar-gambar itu harus memenuhi persyaratan artistic yang bermutu. Gambar-gambar yang memenuhi persyaratan mutu seni hendaknya memenuhi faktor-faktor yaitu, komposisi yang baik artinya gambar mempunyai pusat perhatian yang jelas sehingga memberikan keseimbangan kepada gambar secara keseluruhan, pewarnaan afektif artinya gambar berwarna harus dipilih betul menurut kenyataan dan alamiah.
3. Gambar untuk tujuan pengajaran harus cukup besar dan jelas. Gambar yang tajam dan kontras mempunyai kelebihan karena ketepatan dan rinciannya menggambarkan kenyataan secara lebih baik.
4. Validitas gambar, yaitu gambar-gambar yang representative dari bidang studi tertentu yang menampilkan pesan yang benar menurut ilmu, merupakan gambar-gambar yang tepat untuk maksud pengajaran yang sah.
5. Memikat perhatian peserta didik, memikat perhatian peserta didik cenderung kepada hal-hal yang diminatinya, yaitu terhadap benda-benda yang akrab dengan kehidupan mereka. Sehingga pesan atau informasi dari gambar yang

bertujuan untuk disampaikan dapat dipahami oleh peserta didik.(Daryanto, 2012 : 113-114)

d. Audio

Audio berasal dari kata audible, yang artinya suara yang dapat didengarkan secara wajar oleh telinga manusia. Kemampuan mendengar telinga manusia berada pada daerah frekuensi antara 20 sampai dengan 20.000 Hertz. Diluar itu manusia tidak mampu lagi mendengarkannya. Kaitan audio sebagai media pembelajaran maka suara-suara ataupun bunyi direkam dengan menggunakan alat perekam suara. Kemudian diperdengarkan kembali kepada peserta didik (Daryanto, 2012 : 41). Dalam penyampaian pesan atau informasinya hendaknya disesuaikan dengan kemampuan mendengarkan peserta didik, dalam segi volume dan kejelasan pemberian informasi.

Sudjana dan Rivai (Arsyad, 2006 : 45) mengemukakan hubungan media audio dengan pengembangan keterampilan mendengarkan. Keterampilan yang dapat dicapai dengan penggunaan audio meliputi ;

1. Pemusatan perhatian
2. Mengikuti pengarahannya
3. Melatih daya analitis
4. Menentukan arti dari konteks
5. Memilah-milah informasi atau gagasan yang relevan dan informasi yang tidak relevan

Dari uraian diatas dapat dikatakan bahwa audio merupakan salah satu komponen penting yang dapat membantu dalam memperjelas suatu pesan atau informasi yang berkaitan dengan dalam audio visual video tutorial.

e. Video/ animasi

Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun berkelompok. Video juga merupakan bahan ajar noncetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai dihadapan peserta didik secara langsung. Disamping itu, video menambah dan mendukung suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Hal ini karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar gerak pada peserta didik, disamping suara yang menyertainya. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada peserta didik. Selain itu program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi terutama efektif untuk membantu anda menyampaikan materi yang bersifat dinamis. Materi yang memerlukan visualisasi seperti mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu adalah paling baik disajikan melalui pemanfaatan video.(Daryanto, 2012 : 86-88)

2.1.4.1 Pengertian media pembelajaran audio visual

Media audio visual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Asyhar (2011: 45) mendefinisikan

bahwa media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio visual adalah film, video, program TV dan lain-lain. Sementara itu Asra (2007: 5–9) mengungkapkan bahwa media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus dapat didengar, seperti film bersuara, video, televisi, dan sound slide. Sedangkan Rusman (2012: 63) menjelaskan bahwa media audio visual yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Contoh dari media audio-visual adalah program video/televisi pendidikan, video/televisi instruksional, dan program slide suara (sound slide).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Contoh media audio visual adalah film, video, program TV, slide suara (sound slide) dan lain-lain.

Pembelajaran menggunakan media audio visual seperti ini ditujukan untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran, sehingga diharapkan anak-anak mampu mengembangkan daya nalar serta daya rekamnya (Darwanto, 2005: 101).

Menurut Suparman (1997: 56) media audio visual merupakan alat bantu berupa sampel atau contoh dalam penyampaian materi yang bertujuan merangsang minat dan perhatian siswa agar tertarik dengan mata pelajaran yang diberikan,

sehingga diharapkan setelah menyaksikannya siswa mempunyai gambaran dan pemahaman pada materi yang diberikan.

Media berbasis audio visual di sini adalah suatu media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi). Beberapa yang termasuk dalam kategori media audio visual antara lain:

a. Film

Film merupakan selaput tipis yang terbuat dari seloloid untuk tempat gambar negatif atau untuk gambar positif yang biasa diputar di bioskop (Dagun, 2006: 258). Dalam dunia pendidikan, film bisa dijadikan salah satu jenis media audio visual yang dapat menarik perhatian siswa. Dibanding dengan media yang lain, film mempunyai beberapa kelebihan antara lain:

- 1) Penerima pesan akan memperoleh tanggapan yang lebih jelas dan tidak mudah dilupakan, karena antara melihat dan mendengar dapat dikombinasikan menjadi satu.
- 2) Dapat menikmati kejadian dalam waktu yang lama pada suatu proses atau peristiwa tertentu.
- 3) Dengan teknik slow-motion dapat mengikuti suatu gerakan atau aktivitas yang berlangsung cepat.
- 4) Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- 5) Dapat membangun sikap, perbuatan dan membangkitkan emosi serta mengembangkan problema.

Pada hakikatnya film merupakan suatu penemuan dalam proses pembelajaran yang mengkombinasikan dua macam indera pada saat yang sama.

Film merupakan serangkaian gambar yang diproyeksikan ke layar pada kecepatan tertentu sehingga menjadikan urutan tingkatan yang berjalan terus hingga menggambarkan pergerakan yang nampak normal.

Penggunaan film dalam dunia pendidikan dan pembelajaran di kelas berguna terutama untuk:

- 1) Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa.
- 2) Menambah daya ingat pada pelajaran.
- 3) Mengembangkan daya fantasi anak didik.
- 4) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar.
- 5) Mengatasi pembatasan dalam jarak dan waktu.
- 6) Memperjelas hal-hal yang abstrak.
- 7) Memberikan gambaran pengalaman yang lebih realistik.

b. Video

Video merupakan tek pesawat yang memancarkan gambar pada pesawat televisi, alat merekam gambar hidup dan bisa ditayangkan kembali lewat layar televisi (Dagun, 2006: 1184). Menurut Sadiman (2009: 75) bahwa video merupakan media audio visual yang menampilkan gerak.

Daryanto (1993: 35) mengungkapkan beberapa manfaat dari video, antara lain:

- 1) Video dapat merekam peristiwa yang terjadi secara cepat dan praktis dan dapat menampilkan tayangan atau hasil pengambilan film secara cepat pula tanpa proses lebih lanjut.

- 2) Video dapat memperbesar atau memperkecil ukuran dan waktu dari suatu proses.
- 3) Video dapat diputar ulang.
- 4) Kaset film sangat berukuran praktis.
- 5) Video dapat ditampilkan di televisi yang besar maupun kecil.
- 6) Kaset video dapat digerakkan dengan putaran lambat atau cepat.

2.1.4.2 Karakteristik Media Audio Visual

Pembelajaran menggunakan teknologi audio visual adalah satu cara menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronis untuk menyajikan pesan-pesan audio visual. Arsyad (2011: 31) mengemukakan bahwa media audio visual memiliki karakteristik sebagai berikut.

- a) Mereka biasanya bersifat linear.
- b) Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis.
- c) Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya.
- d) Mereka merupakan gambaran fisik dari gagasan real atau abstrak.
- e) Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.
- f) Umumnya mereka berorientasi pada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

2.1.4.3 Kelebihan dan Kelemahan Media Audio Visual

Setiap jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan begitu pula dengan media audio visual. Arsyad (2011:

49–50) mengungkapkan beberapa kelebihan dan kelemahan media audio visual dalam pembelajaran sebagai berikut :

a. Kelebihan media audio visual:

- 1) Film dan video dapat melengkapi pengalaman dasar siswa.
- 2) Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika perlu.
- 3) Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi film dan video menanamkan sikap-sikap dan segi afektif lainnya.
- 4) Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
- 5) Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya jika dilihat secara langsung.
- 6) Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun homogen maupun perorangan.
- 7) Film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.

b. Kelemahan media audio visual:

- 1) Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
- 2) Tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.

3) Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dan kelemahan media audio visual yang berupa film dan video bukan merupakan suatu kendala dalam proses pembelajaran.

2.1.4.4 Definisi Video Tutorial

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001 : 1261), video adalah bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi; rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan. Iqra' Al Firdaus dalam Pramudito (2013: 22) menyatakan bahwa video atau film adalah rangkaian banyak frame gambar yang diputar secara cepat. Masing-masing frame merupakan rekaman dari tahapan-tahapan dalam satu gerakan. Semakin cepat perputarannya, semakin halus gerakannya, walau sebenarnya terdapat jeda antarframe. Namun, kita (sebagai manusia) tidak bisa menangkap jeda tersebut. Sedangkan menurut Jarice Hanson dalam Pramudito (2013), video is a unique form of visual communication that has been influenced by historical factors, technical development, and criticism given to other forms of media. Defining video is difficult because we have been introduced to the medium through a number of related technologies – most of which grew from the development of other forms of media. The term 'video' relates to a process, and can denote either of actual visual image.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001 : 1230), tutorial adalah (1) Pembimbingan kelas oleh seorang pengajar (tutor) untuk seorang mahasiswa atau

sekelompok kecil mahasiswa, (2) Pengajaran tambahan melalui tutor. Sedangkan menurut Cheppy Riyana (2007 : 2) dalam Pramudito (2013 : 23) 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.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan video tutorial adalah rekaman frame gambar hidup yang ditayangkan oleh seorang pengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran sebagai bimbingan atau bahan pengajaran tambahan kepada sekelompok kecil peserta didik.

Iqra' Al Firdaus (2010: 70-71) dalam Pramudito (2013: 23) mengatakan, 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/guru/dosen/manajer. Dalam proses produksi 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.

Oleh karena itu sedikit banyak video merupakan salah satu alternatif dalam mengatasi kemerosotan pelajaran dan pembelajaran.

2.1.4.5 Karakteristik Video

Menurut Smaldino, Lowther, dan Russell (2011) dalam Pramudito (2013) karena video sebagai salah satu sarana yang dirancang untuk memproduksi

gambar realistik dari dunia di sekitar kita, kita cenderung lupa bahwa atribut mendasar dari video adalah kemampuan merekayasa perspektif ruang dan waktu.

1. Rekayasa Waktu

Video memungkinkan kita untuk meningkatkan atau mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk mengamati sebuah kejadian.

a) Kompresi Waktu

Video bisa mengkompresi waktu yang dibutuhkan untuk mengamati sebuah kejadian. Misal, sebuah bunga bisa terlihat mengembang dihadapan mata kita, atau bintang-bintang bisa menggores di sepanjang langit pada malam hari. Teknik ini dikenal dengan time lapse atau 'selang waktu'

b) Perluasan Waktu

Waktu juga bisa diperluas dengan video melalui sebuah teknik yang disebut slow motion atau 'gerak lambat'. Beberapa kejadian terjadi terlalu cepat untuk dilihat. Dengan memvideo kejadian semacam itu pada kecepatan sangat tinggi dan kemudian memproyeksikan gambar tersebut pada kecepatan normal, kita bisa mengamati apa yang sedang terjadi.

2. Rekayasa Tempat

Video memungkinkan kita untuk melihat fenomena baik dalam makrokosmos maupun mikrokosmos, yaitu pada kisaran yang sangat dekat atau jarak yang sangat jauh. Siswa bisa melihat bumi dari pesawat ulang alik (pandangan makro). Di titik ekstrem lainnya, mereka bisa melihat pembelahan sel dalam mikroskop (pandangan mikro).

a. Animasi

Waktu dan tempat bisa juga direkayasa dengan animasi. Ini merupakan teknik yang mengambil untung dari persistensi penglihatan untuk memberikan gerakan pada objek tak beranimasi. Terdapat beberapa teknik untuk memperoleh animasi, tetapi pada dasarnya animasi dibuat dari serangkaian foto, gambar, atau gambar komputer oleh pemindahan-pemindahan kecil dari benda atau gambar.

2.1.4.6 Kriteria Video Pembelajaran

Menurut Cheppy Riyana (2007) dalam Pramudito (2013 : 26-27) pengembangan dan pembuatan video pembelajaran harus mempertimbangkan kriteria sebagai berikut:

1. Tipe Materi

Media video cocok untuk materi pelajaran yang bersifat menggambarkan suatu proses tertentu, sebuah alur demonstrasi, sebuah konsep atau mendeskripsikan sesuatu. Misalnya bagaimana membuat cake yang benar, bagaimana membuat pola pakaian, proses metabolisme tubuh, dan lain-lain.

2. Durasi Waktu

Media video memiliki durasi yang lebih singkat yaitu sekitar 20-40 menit, berbeda dengan film yang pada umumnya berdurasi antara 2-3 jam. Mengingat kemampuan daya ingat dan kemampuan berkonsentrasi manusia yang cukup terbatas antara 15-20 menit menjadikan media video mampu memberikan keunggulan dibandingkan dengan film.

3. Format Sajian Video

Format pada umumnya disajikan dengan format dialog dengan unsur dramatisnya yang lebih banyak. Film lepas banyak bersifat imajinatif dan kurang ilmiah. Hal ini berbeda dengan kebutuhan sajian untuk video pembelajaran yang mengutamakan kejelasan dan penguasaan materi. Format video yang cocok untuk pembelajaran diantaranya : naratif, wawancara, presenter, format gabungan.

4. Ketentuan Teknis

Media video tidak terlepas dari aspek teknis yaitu kamera, teknik pengambilan gambar, teknik pencahayaan, editing, dan suara. Pembelajaran lebih menekankan pada kejelasan pesan, dengan demikian sajian-sajian yang komunikatif perlu dukungan teknis tersebut.

4.1.4.7 Kelebihan dan kekurangan Video dalam Pengajaran

Ada banyak kelebihan video ketika digunakan sebagai media pembelajaran di antaranya menurut Nugent (2005) dalam Smaldino dkk. (2008: 310), video merupakan media yang cocok untuk berbagai pembelajaran, seperti kelas, kelompok kecil, bahkan satu siswa seorang diri sekalipun. Hal itu, tidak dapat dilepaskan dari kondisi para siswa saat ini yang tumbuh berkembang dalam dekapan budaya televisi, di mana paling tidak setiap 30 menit menayangkan program yang berbeda. Dari itu, video dengan durasi yang hanya beberapa menit mampu memberikan keluwesan lebih bagi guru dan dapat mengarahkan pembelajaran secara langsung pada kebutuhan siswa.

Selain itu, menurut Smaldino sendiri, pembelajaran dengan video multi-suara bisa ditujukan bagi beragam tipe pebelajar. Teks bisa didisplay dalam aneka bahasa untuk menjelaskan isi video. Beberapa DVD bahkan menawarkan kemampuan memperlihatkan suatu objek dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Disc juga memberikan fasilitas indeks pencarian melalui judul, topik, jejak atau kode-waktu untuk pencarian yang lebih cepat.

Video juga bisa dimanfaatkan untuk hampir semua topik, tipe pebelajar, dan setiap ranah: kognitif, afektif, psikomotorik, dan interpersonal. Pada ranah kognitif, pebelajar bisa mengobservasi rekreasi dramatis dari kejadian sejarah masa lalu dan rekaman aktual dari peristiwa terkini, karena unsur warna, suara dan gerak di sini mampu membuat karakter berasa lebih hidup. Selain itu menonton video, setelah atau sebelum membaca, dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ajar.

Pada ranah afektif, video dapat memperkuat siswa dalam merasakan unsur emosi dan penyikapan dari pembelajaran yang efektif. Hal ini tidak dapat dilepaskan dari potensi *emosional impact* yang dimiliki oleh video, di mana ia mampu secara langsung *membetot* sisi penyikapan personal dan sosial siswa. Membuat mereka tertawa terbahak-bahak (atau hanya tersenyum) karena gembira, atau sebaliknya menangis berurai air mata karena sedih. Dan lebih dari itu, menggiring mereka pada penyikapan seperti menolak ketidakadilan, atau sebaliknya pemihakan kepada yang tertindas.

Pada ranah psikomotorik, video memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja. Misalnya dalam mendemons-trasikan

bagaimana tata cara merangkai bunga, membuat origami pada anak-anak TK, atau memasak pada pelajaran tata boga dan lain sebagainya. Semua itu akan terasa lebih simpel, mendetail, dan bisa diulang-ulang. Video pembelajaran yang merekam kegiatan motorik siswa juga memberikan kesempatan pada mereka untuk mengamati dan mengevaluasi kerja praktikum mereka, baik secara pribadi maupun feedback dari teman-temannya.

Sedangkan pada ranah meningkatkan kompetensi interpersonal, video memberikan kesempatan pada mereka untuk mendiskusikan apa yang telah mereka saksikan secara berjama'ah. Misalnya tentang resolusi konflik dan hubungan antar sesama, mereka bisa saling mengobservasi dan menganalisis sebelum menyaksikan tayangan video.

Lebih dari itu, manfaat dan karakteristik lain dari media video atau film dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran, di antaranya adalah (Munadi, 2008: 127; Smaldino, 2008: 311-312):

1. Mengatasi jarak dan waktu
2. Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat
3. Dapat membawa siswa berpetualang dari negara satu ke negara lainnya, dan dari masa yang satu ke masa yang lain.
4. Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan
5. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
6. Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa
7. Mengembangkan imajinasi

8. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistik
9. Mampu berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realitas sosial yang akan dibedah di dalam kelas
10. Mampu berperan sebagai storyteller yang dapat memancing kreativitas peserta didik dalam mengekspresikan gagasannya.

Selain kelebihan, video/film juga memiliki kekurangan, di antaranya:

1. Sebagaimana media audio-visual yang lain, video juga terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangan materi tersebut.
2. Pemanfaatan media ini juga terkesan memakan biaya tidak murah.
3. Dan penyangganya juga terkait peralatan lainnya seperti video player, layar bagi kelas besar beserta LCDnya, dan lain-lain.

2.1.4.8 Adobe Premiere Pro

Dalam pembuatan media pembelajaran video tutorial ini peneliti menggunakan *software adobe premiere pro* untuk pengeditan video tersebut. Adobe Premiere Pro adalah sebuah program penyunting video berbasis non-linear editor (NLE) dari Adobe Systems. Adobe Premiere Pro merupakan salah satu software yang populer dan digunakan secara luas dalam pengeditan video. Software ini banyak digunakan oleh perusahaan Pembuatan Film/Sinetron, Broadcasting, dan Pertelevision.

Adobe Premiere Pro memiliki sekitar 45 efek video dan 12 efek audio, yang bisa untuk mengubah pola tampilan dan menganimasikan klip video dan audio. Beberapa efek memerlukan kartu grafis yang berkualitas tinggi. Namun dari 45 efek itu, hanya 3 efek saja yang memerlukan kartu grafis kelas tinggi (misal. AMD atau NVIDIA) agar bisa diaplikasikan pada klip video. Adobe Premiere Pro memiliki fitur - fitur penting, antara lain Capture (perekam video) Monitor, Trim (alat pemotong klip) Monitor, dan Titler (Pembuat teks judul) Monitor.

Pada efek-efek video Adobe Premiere Pro terdapat Titler, yang bisa membuat teks judul/title dan mengubah properti dari teks itu seperti mengubah bentuk huruf, memberi dan mengubah warna, memberi kontur, garis luar (outline), membuat animasi pergerakan atau animasi teks berjalan (roll and/or crawl), dan bisa juga untuk memberi shapes/bangun datar agar tampilan judul/teks video terlihat lebih menarik. Tahap terakhir adalah export/output/menyimpan proyek dalam bentuk video dan didistribusikan ke berbagai media yang bisa menampilkan format video. (https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Premiere_Pro)

2.1.4.9 Adobe Flash

Adobe Flash (dahulu bernama Macromedia Flash) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe systems. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension*. Swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang Adobe

Flash player. Flash menggunakan bahasa pemrogram bernama ActionScript yang muncul pertama kali pada Flash 5.

Sebelum tahun 2005, Flash dirilis oleh Macromedia. Flash 1.0 diluncurkan pada tahun 1996 setelah Macromedia membeli program animasi vektor bernama *FutureSplash*. Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama 'Macromedia' adalah Macromedia Flash 8. Pada tanggal 3 Desember 2005 Adobe Systems mengakuisisi Macromedia dan seluruh produknya, sehingga nama Macromedia Flash berubah menjadi Adobe Flash.

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam Flash, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas action script, filter, custom easing dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas playback FLV.

Keunggulan yang dimiliki oleh Flash ini adalah ia mampu diberikan sedikit code pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada di dalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan Database dengan pendekatan XML, dapat dikolaborasikan

dengan web, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya. (https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash)

2.1.5 Mata Pelajaran Teknologi Menjahit

Mata pelajaran teknologi menjahit merupakan salah satu mata pelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) pada jurusan tata busana. Pada jurusan ini mata pelajaran teknologi menjahit terdiri dari teori dan praktik yang membahas tentang konsep Dasar Teknologi Menjahit. Yang bertujuan agar peserta didik mampu memahami dalam mempraktikkan berbagai macam teknik menjahit dalam busana antara lain teknik penyambungan kampuh, pembuatan lajur, pembuatan lipit, pembuatan kerutan, menyelesaikan sudut, penyelesaian tepi kain/kampuh (rompok, depun, serip), pembuatan macam-macam saku (saku tempel, saku sisi), pemasangan kerah dan lengan pada blouse.

Menurut Poespo (2000 : 1) kerah merupakan penampilan dekoratif dan fungsional pada garis leher sebuah busana. Sebagai penampilan dekoratif kerah juga memberi nilai lebih, baik pada pakaian maupun pada si pemakai. Selain untuk menutupi kekurangan-kekurangan pada bentuk leher atau bahu, juga dapat melindungi dari sengatan terik matahari, udara dingin, ataupun angin. Fokus pembuatan kerah hanya pada kerah shiller dan kerah setali. Adapun beberapa macam kerah menurut Soekarno (2002:97-101) antara lain :

a. Macam- macam kerah

4.1.5 Kerah *shiller* ialah kerah rebah dan dapat berdiri tanpa penegak, apabila ditutup menjadi kerah tegak.



Gambar 2.4 Kerah Shiller

Sumber : Buku Soekarno

4.1.6 Kerah kemeja ialah kerah berdiri yang terdiri dari dua bagian, yaitu kerah dan kaki kerah. Kerah semacam ini dikenal dengan sebutan *boord krah*.



Gambar 2.5 Kerah Kemeja

Sumber : Buku Soekarno

4.1.7 Kerah *shanghai* ialah kerah polos yang berdiri di seputar leher. Kerah semacam ini juga dikenal dengan kerah Cina.



Gambar 2.6 Kerah Shanghai

Sumber : Buku Soekarno

4.1.8 Kerah setali ialah kerah yang menjadi satu dengan garis leher.



Gambar 2.7 Kerah Setali

Sumber : Buku Soekarno

4.1.9 Kerah tegak ialah kerah yang dapat berdiri tegak mengikuti bentuk leher.



Gambar 2.8 Kerah Tegak

Sumber : Buku Soekarno

4.1.10 Kerah setengah tegak ialah kerah yang setengah berdiri pada kerung leher.



Gambar 2.9 Kerah Setengah Tegak

Sumber : Buku Soekarno

4.1.11 Kerah rebah ialah kerah yang terletak datar/pipih pada leher sejajar dengan garis bahu.



Gambar 2.10 Kerah Rebah

Sumber : Buku Soekarno

4.1.12 Kerah dasi ialah kerah dengan model yang disimpulkan sebagai dasi.



Gambar 2.11 Kerah Dasi

Sumber : Buku Soekarno

4.1.13 Kerah rever ialah kerah yang berbentuk kelepak, sering kali kerah seperti ini juga berfungsi sebagai bukaan depan.



Gambar 2.12 Kerah Rever
Sumber : Buku Soekarno

4.1.14 Kerah kelasi ialah kerah berbentuk lebar dan siku-siku, seperti seragam kelasi.



Gambar 2.13 Kerah Kelasi
Sumber : Buku Soekarno

4.1.15 Kerah *circle* ialah kerah yang berbentuk lingkaran.



Gambar 2.14 Kerah Circle
Sumber : Buku Soekarno

2.1.6 Langkah Menjahit Kerah Shiller dan Kerah Setali

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen tata busana berikut langkah pembuatan kerah shiller dan kerah setali :

2.1.6.1 Langkah Menjahit Kerah Shiller

1. Siapkan bahan bagian depan dan belakang yang sudah dijahit bahu, sisi kanan dan kiri.
2. Beri tanda tengah lapisan 2cm dari batas lidah ke arah tengah muka. Balik bagian lapisan yang sudah di beri viseline ke bagian baik kain.
3. Sematkan jarum pentul.
4. Jahit tengah lapisan leher 2cm ke arah tengah muka, lalu lakukan pada bagian satunya.
5. Setelah dijahit dibalik ke bagian buruk kain.
6. Siapkan kerah shiller yang sudah diberi viselin dan tidak diberi viselin
7. Samakan tanda rader, lalu lipat kerah gunting segitiga untuk memberi tanda tengah kerah.
8. Sematkan jarum pentul.
9. Jahit kerah, tanpa menjahit bawah kerah.
10. Setelah dijahit tipiskan kampuh.
11. Gunting sudut kerah.
12. Lalu sematkan benang pada sudut kerah.
13. Balik kerah dari bagian buruk ke bagian baik.
14. Tarik benang pada sudut kerah agar sudut menjadi lancip.
15. Beri jahitan penguat 1-2 mm pada bagian belakang kerah.
16. Lipat kampuh pada lapisan bahu.

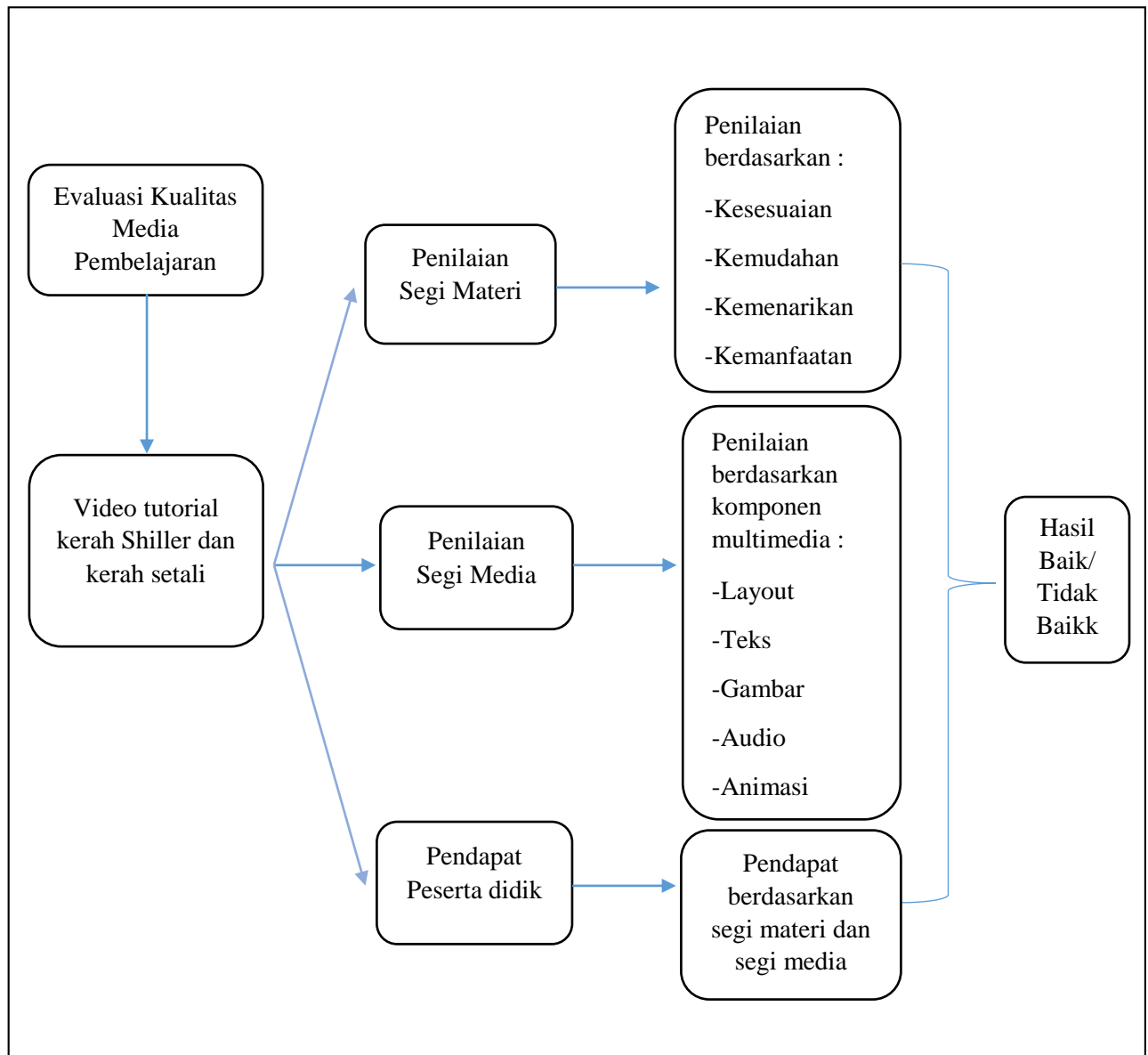
17. Lipat bagian tengah belakang, gunting segitiga untuk memberi tanda tengah belakang.
18. Satukan bawah kerah pada bagian buruk kain.
19. Kemudian satukan tanda cekris leher dan tengah belakang.
20. Lalu sematkan jarum pentul sampai ujung tengah muka, lalu jahit.
21. kemudian tipiskan kampuh.
22. Lipat Kampuh kerah bagian belakang, lalu sematkan jarum pentul.
23. Kemudian sum sekeliling belakang kerah.

2.1.6.2 Langkah Menjahit Kerah Setali

1. Siapkan bahan bagian depan dan belakang.
2. Beri tanda pada bagian sudut bahu 2cm keatas dan 2cm ke samping.
3. Jahit sudut pada bagian badan depan.
4. Cekris bagian sudut yang sudah dijahit.
5. Satukan bagian sambungan leher badan depan.
6. Sematkan jarum pentul pada bagian sambungan leher badan depan.
7. Kemudian jahit bagian yang sudah di beri jarum pentul.
8. Hasil jahit sambungan leher.
9. Lalu jahit sisi badan.
10. Satukan bagian bahu badan depan dan belakang.
11. Sematkan jarum pentul, lakukan pada bagian satunya.
12. Lalu jahit.
13. Hasil jadi jahitan bahu.
14. Satukan bagian leher depan dan belakang.
15. Lalu sematkan dengan jarum pentul.
16. Kemudian jahit bagian leher belakang.
17. Tipiskan kampuh kerah.

18. Siapkan lapisan kerah setali yang sudahdi beri viselin dan yang tidak diberi viselin.
19. Jahit bagian sudut pada bagian lapisan kerah seperti bagian badan depan.
20. Lalu jahit.
21. Hasil jahitan sudut
22. Cekris bagian sudutnya.
23. Satukan lapisan leher lalu sematkan jarum pentul.
24. Jahit sambungan pada leher bagian lapisan.
25. Hasil jahitan sambungan leher.
26. Lalu satukan lapisan kerah dengan kerah bagian badan depan.
27. Kemudian sematkan jarum pentul.
28. Kemudian jahit.
29. Tipiskan kampuh kerah.
30. Lalu gunting segitiga pada kampuh yang sudah ditipiskan.
31. Beri tanda cekris pada patahan kerah.
32. Beri jahitan penguat dengan jarak 1-2 mm pada bagian dalam kerah sampai batas patahan kerah.
33. Lalu beri jahitan penguat dengan jarak yang sama pada bagian badan kerah.
34. Balik kampuh lapisan kerah, kebagian buruk kain lalu sematkan pentul pada sekeliling kerah.
35. Lalu sum pada sekeliling kerah.

2.2 KERANGKA BERFIKIR



Gambar 2.15 Kerangka Berfikir

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran multimedia. Melalui penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia diharapkan, kualitas belajar dan pemahaman peserta didik akan meningkat.

Media pembelajaran multimedia yang dimaksud yaitu video tutorial yang melibatkan aspek audio visual yang melibatkan indra pengelihatan dan

pendengaran. Media pembelajaran Video tutorial mengacu pada kriteria-kriteria media pembelajaran agar media ini dapat diterapkan oleh guru dan peserta didik di sekolah serta sesuai dengan ketentuan-ketentuan di dalam mengembangkan media, yang dimaksudkan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diberikan di sekolah ataupun untuk belajar mandiri. Video tutorial ini berisikan materi tentang proses pembuatan kerah shiller dan kerah setali dalam mata pelajaran teknologi menjahit.

Materi kerah shiller dipilih karena materi tersebut membutuhkan banyak langkah dalam pengerjaannya. Peserta didik sulit membentuk sudut kerah menjadi lancip dan sering terjadi peserta didik terbalik dalam menjahit antara bagian atas kerah dan bagian bawah kerah. Demikian halnya pada materi pembelajaran kerah setali pada saat menyambung lingkaran leher kerah dengan lingkaran leher badan sehingga hasil dari kerah kurang baik. Berdasarkan permasalahan di atas maka diperlukan media pembelajaran berupa video tutorial dengan materi pembuatan kerah shiller dan kerah setali, dimana dengan video tutorial ini peserta didik dapat belajar mempraktikkan cara membuat kerah shiller dan kerah setali dengan baik dan benar.

Media pembelajaran video tutorial ini akan diuji kualitasnya oleh beberapa ahli dari materi dan media, guna mengetahui baik atau tidaknya media pembelajaran tersebut, agar dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran peserta didik, dalam hal ini dapat diatasi dengan pembuatan sebuah CD (Compact Disk) yang berbasis multimedia yang dapat dioperasikan di personal computer.

Tahap validasi dimaksudkan untuk memperoleh masukan atau koreksi tentang video tutorial pembuatan kerah shiller dan setali yang telah dihasilkan. Proses validasi media pembelajaran dilakukan untuk mengetahui kemenarikan dan kegunaan media pembelajaran, dan ahli materi untuk mengetahui kebenaran dari isi materi pelajaran. Adapun proses untuk memperoleh hasil akhir dari evaluasi kualitas media pembelajaran video tutorial kerah shiller dan kerah setali diperlukan 5 orang panelis, yaitu 3 orang dari ahli materi, dan 2 orang dari ahli media dan pendapat 30 peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran. Dari data hasil evaluasi tersebut dapat disimpulkan baik atau tidak baiknya media pembelajaran video tutorial ini.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tujuan Operasional Penelitian

Tujuan operasional penelitian adalah untuk memperoleh data tentang evaluasi kualitas media pembelajaran video tutorial pada mata pelajaran teknologi menjahit materi kerah shiller dan kerah setali yang akan dinilai oleh ahli materi meliputi aspek kesesuaian/relevansi, kemudahan, kemenarikan, kemanfaatan dan dinilai oleh ahli media meliputi aspek layout, teks, gambar, audio, dan animasi.

3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

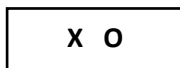
Penelitian ini dilakukan di Universitas Negeri Jakarta, prodi tata busana dan SMKN 27 Jakarta yaitu pada bulan Oktober 2016 – Januari 2017.

3.3 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *Pre-eksperimental*. *Pre-eksperimental design* belum merupakan eksperimen sungguhan. Karena terdapat variabel luar yang diikuti mempengaruhi terhadap terbentuknya variabel dependen. Hasil eksperimen variabel dependen bukan semata mata dipengaruhi oleh variabel independen, hal ini terjadi karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random (Sugiono,2013:109).

Salah satu jenis design Pre-eksperimen yang digunakan dalam penelitian adalah jenis penelitian *One-shoot Case Study*. Dalam metode penelitian ini, peneliti hanya mengevaluasi kualitas Video Tutorial dalam materi kerah shiller dan kerah setali pada mata pelajaran teknologi menjahit dengan melakukan treatment pada suatu kelompok, selanjutnya diobservasi hasilnya.

Pola desain penelitian eksperimen model ini dapat digambarkan seperti berikut :



X = Treatment yang diberikan (pembelajaran dengan media pembelajaran Video Tutorial)

O = Observasi (hasil evaluasi kualitas)

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk kemudian dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiono, 2012:61). Dalam penelitian ini terdapat satu variabel yaitu evaluasi media pembelajaran video tutorial.

3.5 Definisi Konseptual Variabel Penelitian

Definisi konseptual variabel penelitian ini yaitu :

1. Evaluasi merupakan proses pengukuran atau penilaian yang bertujuan untuk menilai kualitas suatu media pembelajaran berupa media pembelajaran video tutorial kerah shiller dan kerah setali.

2. Media pembelajaran video tutorial adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan. Video tutorial ini membimbing peserta didik menguasai materi secara benar. Peserta didik juga dapat belajar secara mandiri dirumah, tidak tergantung pada guru dan dapat memulai belajar kapan saja.

3.6 Definisi Operasional Variabel Penelitian

Berdasarkan definisi konseptual yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa definisi operasional evaluasi kualitas media pembelajaran video tutorial adalah suatu penilaian media pembelajaran dengan konten multimedia yang dikemas dalam CD (*Compact Disk*) dengan isi materi kerah shiller dan kerah setali mata pelajaran teknologi menjahit, dapat dikatakan berkualitas sebagai media pembelajaran yang baik, dengan dinilai oleh ahli materi yang meliputi aspek kesesuaian/relevansi, kemudahan, kemenarikan, kemanfaatan dan dinilai oleh ahli media yang meliputi aspek layout, teks, gambar, audio, dan animasi

3.7 Subjek Penelitian

Subjek penelitian terdiri dari 3 orang ahli materi dan 2 orang ahli media, dan peserta didik jurusan tata busana yang telah mengambil mata pelajaran teknologi menjahit sebagai pengguna video tutorial kerah shiller dan kerah setali. 3 orang ahli materi yaitu : Ibu Dra. Suryawati, M.Si selaku dosen tata busana Universitas Negeri Jakarta dan Ibu Sri Heppdamuati, S.Pd selaku guru teknologi

menjahit di SMKN 27 Jakarta dan Ibu Elita Roza, S.Pd selaku guru teknologi menjahit di SMKN 27 Jakarta. 2 orang ahli media yaitu: Bapak Cecep Kustandi, M.Pd. selaku dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang memiliki kompetensi dibidang media dan pembelajaran dan Bapak Drs. Akhmad Sadek, M.Pd selaku dosen Jurusan Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang memiliki kompetensi dibidang pendidikan.

3.8 Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini yang diukur adalah evaluasi media pembelajaran video tutorial materi kerah shiller dan kerah setali pada mata pelajaran teknologi menjahit. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan berupa kuisisioner berdasarkan komponen multimedia dan kriteria media pembelajaran yang baik.

Evaluasi media pembelajaran video tutorial dilakukan terhadap 5 panelis yang terdiri dari 3 ahli materi dan 2 ahli media. Kuisisioner diberikan kepada peserta didik tata busana yang telah mengikuti mata pelajaran teknologi menjahit untuk mendapatkan data tentang pendapat peserta didik selaku pengguna video tutorial.

Kisi-kisi instrumen media pembelajaran diukur menggunakan rating scale berupa skor 1,2,3,4 pada setiap indikator

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Media

Aspek	Indikator	Keterangan	Item	Jumlah
Komponen Multimedia	Layout (Tampilan)	1. Kemenarikan desain layout	1	2
		2. Kesatuan (tampilan mempunyai keharmonisan antara unsur teks, warna, gambar dan audio)	2	
	Teks	3. Ketepatan pemilihan teks (warna, bentuk, dan ukuran)	3	2
		4. Kejelasan/keterbacaan teks	4	
	Gambar	5. Kejelasan gambar	5	1
	Warna	6. Ketepatan pemilihan warna tampilan	6	1
	Audio	7. Kejelasan audio	7	2
		8. Ketepatan pemilihan audio	8	
	Animasi	9. Kemenarikan animasi atau editing pada opening dan closing	9	2
		10. Ketepatan durasi video	10	
Jumlah			10	10

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Materi

Aspek	Indikator	Keterangan	Item	Jumlah
Kriteria media pembelajaran yang baik	Kesesuaian / relevansi	1. Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran (tertera dalam indikator silabus mata pelajaran teknologi menjahit)	1	2
		2. Kesesuaian pengemasan materi dengan karakteristik sasaran dalam video pembelajaran (materi sesuai dengan metode)	2	
	Kemudahan	3. Kemudahan memahami materi dalam bentuk tutorial dan teks (materi yang disajikan dijelaskan secara jelas, sistematis/bertahap sehingga mudah dipahami oleh pengguna)	3	2
		4. Kemudahan media dalam pengoperasiannya	4	
	Kemenarikan	5. Kemenarikan materi (materi disajikan secara menarik dan kreatif)	5	2
		6. Kemenarikan materi berdampak pada motivasi (materi dapat meningkatkan motivasi belajar pengguna)	6	
	Kemanfaatan	7. Kemanfaatan materi (materi yang disajikan dapat bermanfaat bagi pengguna)	7	2
		8. Kemanfaatan materi	8	

		berdampak pada kemandirian dalam belajar (materi dapat membuat pengguna lebih mandiri dalam belajar)		
	Jumlah		8	8

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Untuk Peserta Didik

Aspek	Indikator	Keterangan	Item	Jumlah
Kriteria media pembelajaran yang baik	Kemudahan	1. Kemudahan memahami materi dalam bentuk tutorial (materi yang disajikan disajikan secara jelas, sistematis/bertahap sehingga mudah dipahami oleh pengguna)	1	2
		2. Kemudahan media dalam pengoprasiaannya	2	
	Kemenarikan	3. Kemenarikan materi berdampak pada motivasi belajar pengguna	3	2
		4. Kemenarikan materi berdampak pada motivasi (materi dapat meningkatkan motivasi belajar pengguna)	4	
	Kemanfaatan	5. Kemanfaatan materi (materi yang disajikan dapat bermanfaat bagi pengguna)	5	2
		6. Kemanfaatan materi berdampak pada kemandirian dalam belajar (pengguna lebih mandiri dalam belajar)	6	

	Layout (tampilan)	7. Kemenarikan desain Layout	7	1
	Teks	8. Kejelasan/keterbacaan teks	8	1
	Gambar	9. Kejelasan gambar	9	1
	Audio	10.Kejelasan audio	10	2
		11.Kemenarikan audio	11	
	Animasi	12.Kemenarikan animasi pada opening dan closing	12	1
	Jumlah		12	12

3.9 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan kuesioner kepada 5 panelis serta kuesioner yang disebarikan kepada 30 peserta didik jurusan tata busana yang telah mengikuti mata pelajaran teknologi menjahit. Berikut adalah langkah proses pengambilan data :

1. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2013: 199)

Peneliti memberikan kuesioner kepada panelis untuk mendapatkan penilaian mengenai kualitas media pembelajaran video tutorial berdasarkan aspek materi (panelis ahli materi) dan aspek media (panelis ahli materi) serta menyebarkan kuesioner kepada peserta didik tata busana yang telah mengikuti mata pelajaran teknologi menjahit untuk memperoleh data dan hasil mengenai media pembelajaran video tutorial yang telah dibuat.

3.10 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Sugiyono, 2013 : 207). Dalam penelitian ini data yang terkumpul diperoleh dari beberapa sumber dengan menggunakan teknik pengumpulan data lebih dari satu macam (triangulasi). Data yang diperoleh terdiri dari 2 sumber yaitu hasil kuesioner panelis ahli materi, hasil kuesioner panelis ahli media serta hasil kuesioner peserta didik SMK N 27 Jakarta.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif. Statistic deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2013: 207)

Data statistik yang akan dianalisis yaitu hasil kuesioner dari mahasiswa yang disajikan dalam bentuk tabel dengan perhitungan jumlah skor kriterium yang dinyatakan dalam persen (%) dan disertai penjelasan deskriptif dengan kategori secara kontinum.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi Pembuatan Media Pembelajaran Video Tutorial

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil dari evaluasi multimedia pembelajaran dalam bentuk video tutorial pada mata pelajaran teknologi menjahit dengan materi kerah shiller dan kerah setali. Dimana pada materi tersebut membutuhkan banyak langkah dalam pembuatannya, maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran dalam bentuk video tutorial.

Media pembelajaran video tutorial dibuat dengan menggunakan beberapa software yaitu CorelDRAW X5 dan Adobe Photoshop CS5 untuk mengedit gambar dan layout agar terlihat lebih jelas, dan Adobe Premiere untuk pengeditan video tutorial dan Macromedia Flash untuk membuat tampilan animasi pada media pembelajaran video tutorial.

Pada penelitian ini proses awal yang dilakukan untuk membuat media pembelajaran adalah menentukan tema dan kerangka media (story board), selanjutnya mengumpulkan dan menyusun materi yang sesuai untuk pembuatan kerah shiller dan kerah setali. Dan pada proses terakhir yaitu pembuatan media pembelajaran video tutorial, dalam proses ini peneliti menggunakan jasa programmer. Hal ini dilakukan agar menghasilkan media pembelajaran yang baik.

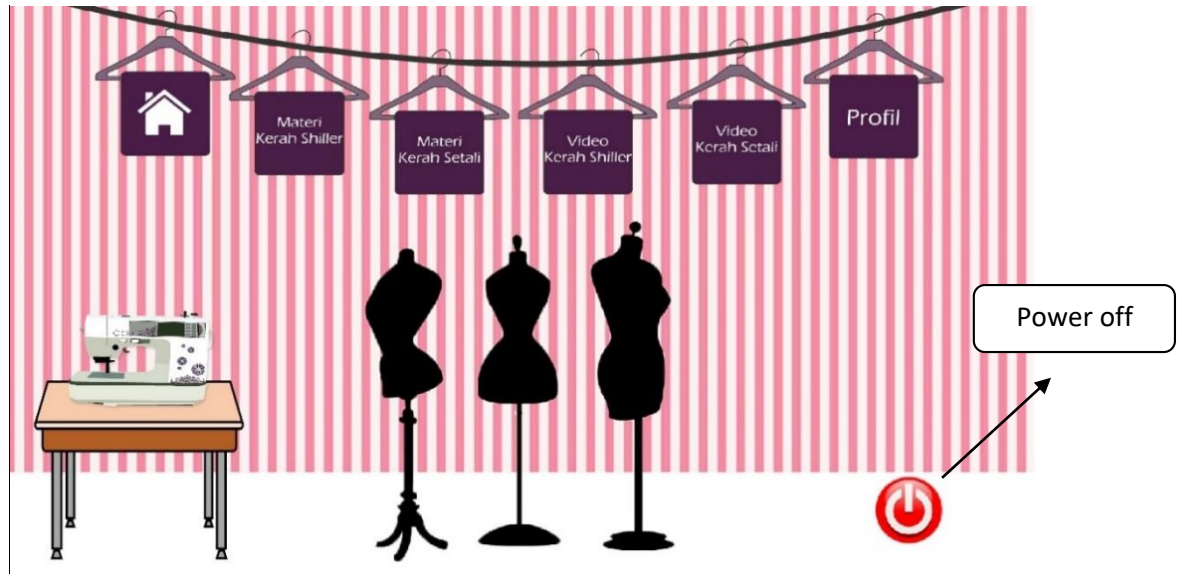
4.1.2 Deskripsi Hasil Tampilan Layout Media Pembelajaran Video Tutorial

Media pembelajaran video tutorial ini memiliki tampilan yang mencirikan feminime yang disesuaikan dengan warna bahan yang ada pada video tutorial. Warna tampilan ini merupakan perpaduan antara warna merah muda (pink), ungu dan putih serta adanya gambar beberapa anak sedang menjahit dengan beberapa blouse berkerah dibelakangnya, sebagai pendukung media pembelajaran video tutorial pada mata pelajaran teknologi menjahit materi shiller dan kerah setali. Berikut gambar tampilan dari media pembelajaran video tutorial materi kerah shiller dan kerah setali pada mata pelajaran teknologi menjahit.



Gambar 4.1 Tampilan Awal

Pada Gambar 4.1 merupakan tampilan awal untuk memasuki video tutorial materi kerah shiller dan kerah setali pada mata pelajaran teknologi menjahit, dengan cara mengklik tombol start.



Gambar 4.2 Home

Pada Gambar 4.2 Merupakan menu utama pada media video tutorial kerah shiller dan kerah setali pada mata pelajaran teknologi menjahit yang terdiri dari beberapa button pilihan yaitu materi kerah shiller, materi kerah setali, video tutorial kerah shiller, video tutorial kerah setali dan profil. Pada menu ini terdapat ikon power off yang berfungsi untuk keluar dari media video tutorial.



Gambar 4.3 Teori Kerah Shiller

Pada Gambar 4.3 Menampilkan contoh gambar kerah shiller yang bertujuan untuk memperjelas bentuk dari kerah shiller dan pengertian dari kerah shiller.



Gambar 4.4 Langkah Pemasangan Kerah Shiller

Pada Gambar 4.4 Menampilkan tata cara pemasangan kerah shiller dan akan diperjelas pada video tutorial yang disajikan.



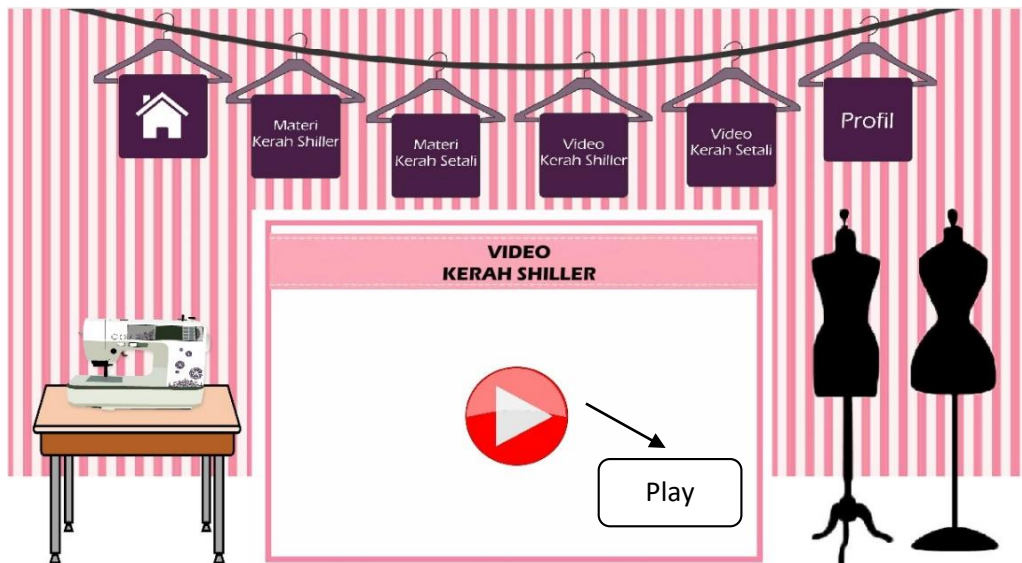
Gambar 4.5 Teori Kerah Setali

Pada Gambar 4.5 Menampilkan contoh gambar kerah setali yang bertujuan untuk memperjelas bentuk dari kerah setali dan pengertian dari kerah setali.



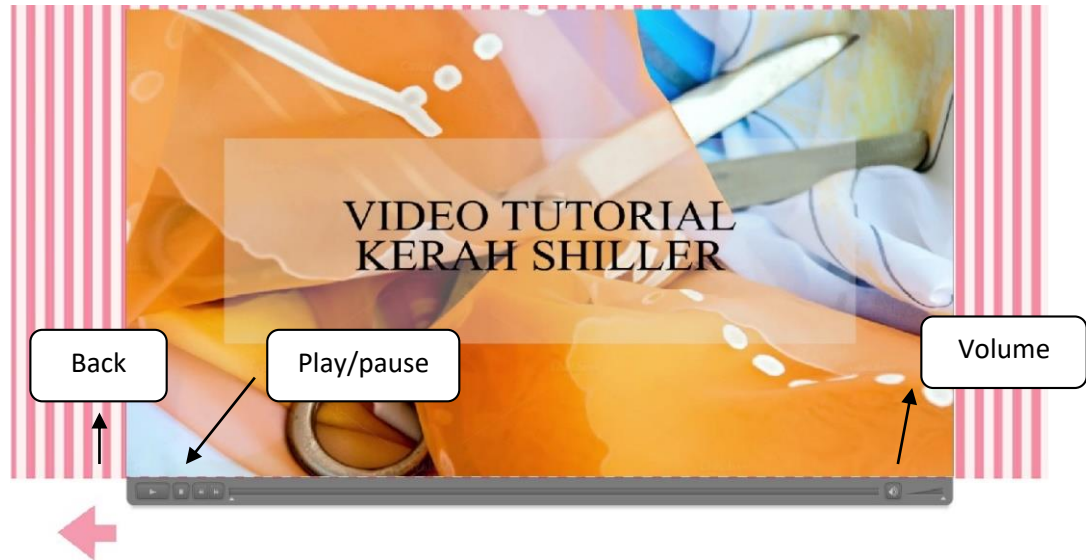
Gambar 4.6 Langkah Pemasangan Kerah Setali

Pada Gambar 4.6 Menampilkan tata cara pemasangan kerah setali dan akan diperjelas pada video tutorial yang disajikan.



Gambar 4.7 Tampilan Play Video Tutorial Kerah Shiller

Pada Gambar 4.7 Menampilkan adanya button play untuk memutar video tutorial kerah shiller.



Gambar 4.8 Tampilan Opening Video Tutotial Kerah Shiller

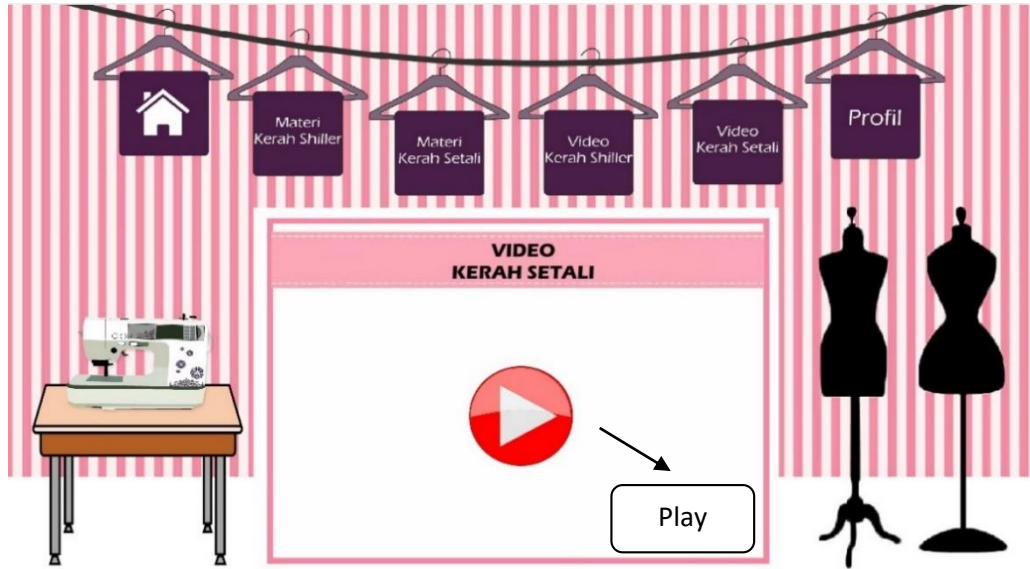
Pada Gambar 4.8 adalah tampilan opening video tutorial pembuatan kerah shiller yang menampilkan teks video tutorial kerah shiller dengan transisi. Pada tampilan ini terdapat tombol yang berfungsi mengatur jalannya video seperti tombol play, dan pause untuk memutar dan memberhentikan video. Adapun tombol volume berfungsi mengatur suara backsound dan dubbing dan ikon back untuk keluar dari video tutorial tersebut ke menu utama.



Gambar 4.9 Tampilan Proses Pembuatan Video Tutorial Kerah Shiller

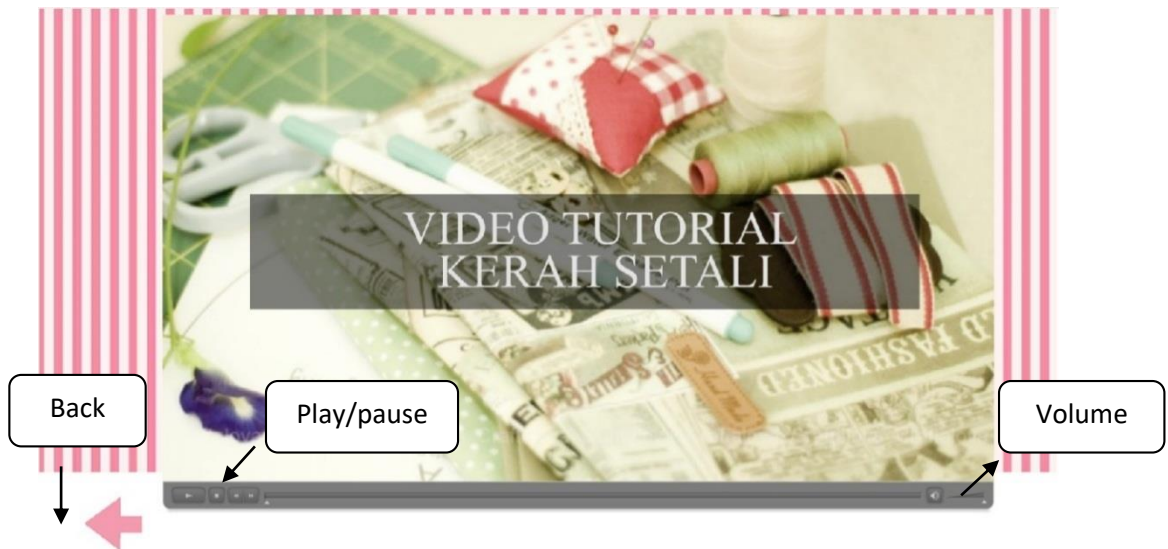


Gambar 4.10 Hasil Jadi Kerah Shiller



Gambar 4.11 Tampilan Play Video Tutorial Kerah Setali

Pada Gambar 4.11 menampilkan adanya button play untuk memutar video tutorial kerah setali.



Gambar 4.12 Tampilan Opening Video Tutotial Kerah Setali

Pada Gambar 4.12 adalah tampilan opening video tutorial pembuatan kerah setali yang menampilkan teks video tutorial kerah setali dengan transisi.

Pada tampilan ini terdapat tombol yang berfungsi mengatur jalannya video seperti tombol play, dan pause untuk memutar dan memberhentikan video. Adapun tombol volume berfungsi mengatur suara backsound dan dubbing dan ikon back untuk keluar dari video tutorial tersebut ke menu utama.



4.13 Hasil Jadi Kerah Setali



4.14 Profil Pembuat Video Tutorial

4.2 Analisis Hasil Penelitian

Media pembelajaran video tutorial kerah shiller dan kerah setali pada mata pelajaran teknologi menjahit dibuat dengan menggunakan software corelDRAW X5, Adobe Photoshop CS5 , Macromedia Flash dan Adobe Premiere. Media tersebut menggabungkan beberapa komponen multimedia seperti layout, teks, gambar, audio, dan video. Berikut penjelasan tentang evaluasi media pembelajaran video tutorial materi kerah shiller dan kerah setali pada mata pelajaran teknologi menjahit yang dilakukan terhadap 2 ahli media, 3 ahli materi dan siswa sebagai pengguna dengan beberapa opsi penilaian, yaitu (1) 4 = sangat baik, (2) 3 = cukup baik, (3) 2 = kurang baik, (4) 1 = sangat tidak baik.

1. Evaluasi Media Pembelajaran Video Tutorial Berdasarkan Ahli Materi

Media pembelajaran video tutorial dibuat oleh peneliti dan telah di evaluasi oleh 3 panelis ahli materi, yakni Ibu Dra. Suryawati, M.Si selaku dosen tata busana Universitas Negeri Jakarta dan Ibu Sri Heppdamuati S.Pd selaku guru teknologi menjahit di SMKN 27 Jakarta dan Ibu Elita Roza S.Pd selaku guru teknologi menjahit di SMKN 27 Jakarta. Berdasarkan kriteria media yang baik idealnya meliputi 4 hal utama, yaitu kesesuaian/relevansi, kemudahan, kemenarikan dan kemanfaatan (Mulyanta, 2009 : 3-4). Peneliti menggunakan angket berisi 8 pertanyaan. Berikut data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan kedua panelis ahli materi.

Tabel 4.1 Hasil Evaluasi Kualitas Video Tutorial Ahli Materi

Aspek	Indikator	Keterangan	Panelis 1	Panelis 2	Panelis 3
Kriteria media pembelajaran yang baik	Kesesuaian / relevansi	1. Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	3	4	4
		2. Kesesuaian pengemasan materi dengan karakteristik sasaran dalam video pembelajaran (materi sesuai dengan metode)	3	4	3
	Kemudahan	3. Kemudahan memahami materi dalam bentuk tutorial dan teks (materi yang disajikan dijelaskan secara jelas, sistematis/bertahap sehingga mudah dipahami oleh pengguna)	3	4	4
		4. Kemudahan media dalam pengoperasiannya	3	4	3
	Kemenarikan	5. Kemenarikan materi (materi disajikan secara menarik dan kreatif)	3	4	4
		6. Kemenarikan materi berdampak pada motivasi (materi dapat meningkatkan motivasi belajar pengguna)	4	4	4
	Kemanfaatan	7. Kemanfaatan materi (materi yang disajikan dapat bermanfaat bagi pengguna)	3	4	4
		8. Kemanfaatan materi berdampak pada kemandirian dalam belajar (materi dapat membuat pengguna lebih mandiri dalam belajar)	3	4	4

Dari hasil angket tertutup yang diberikan kepada tiga orang ahli materi, pada indikator kesesuaian atau relevansi yaitu pernyataan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, panelis 1 menyatakan langkah pemasangan kerah shiller 2 dan 3 kurang jelas, membingungkan untuk mahasiswa yang belum pernah mengerjakannya., panelis 2 menyatakan langkah-langkah menjahitnya dapat diikuti dengan baik. ,dan panelis 3 menyatakan menjahit kerah agar seimbang kiri-dan kanan, dimulai menjahit dari tengah kerah kekiri, kemudian dari tengah kekanan. Pada bagian sudut kerah dimasukan benang untuk membentuk sudut kerah, juga pada pemasangan kerah dimulai dari tengah kekiri, kemudian dari tengah kekanan. Selanjutnya penilaian tentang kesesuaian pengemasan materi dengan karakteristik sasaran dalam video pembelajaran menurut panelis 1 cukup baik. Panelis 2 menyatakan sangat baik dan panelis 3 menyatakan cukup baik. Dalam buku (Mulyanta,2009:3) kriteria media pembelajaran yang baik idealnya meliputi kesesuaian atau relevansi, artinya media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar, merencanakan kegiatan belajar, mendukung program kegiatan belajar, tujuan belajar, dan karakteristik peserta didik.

Pada indikator kemudahan yaitu pernyataan tentang kemudahan memahami materi dalam bentuk tutorial dan teks menurut panelis 1 cukup baik. Panelis 2 dan panelis 3 menyatakan sangat baik. Pernyataan selanjutnya yaitu kemudahan media dalam pengoperasiannya menurut panelis 1 menyatakan cukup baik. Panelis 2 menyatakan sangat baik. Dan Panelis 3 menyatakan cukup baik. Dalam buku (Mulyanta, 2009 : 3) kriteria media pembelajaran yang baik idealnya meliputi kemudahan, artinya semua isi pembelajaran melalui media harus mudah

dimengerti, dipelajari dan dipahami oleh peserta didik, dan sangat operasional dalam penggunaannya.

Dalam buku (Mulyanta, 2009:3-4) salah satu kriteria media pembelajaran yang baik itu kemenarikan, artinya media pembelajaran harus mampu menarik, meningkatkan motivasi dan merangsang perhatian peserta didik, baik tampilan, warna maupun isinya. Uraian isi tidak membingungkan serta dapat menggugah minat peserta didik untuk menggunakan media tersebut. Pada indikator kemenarikan dalam angket yang diberikan kepada panelis pada pertanyaan kemenarikan materi menurut panelis 1 menyatakan cukup baik. Panelis 2 dan 3 menyatakan sangat baik. Pernyataan selanjutnya yaitu kemenarikan materi berdampak pada motivasi menurut panelis 1,2 dan 3 menyatakan sangat baik.

Selanjutnya pada indikator kemanfaatan yaitu kemanfaatan materi menurut panelis 1 cukup baik. Panelis 2 menyatakan sangat baik. Karna video ini dapat bermanfaat bagi siswa walaupun tanpa bimbingan langsung oleh gurunya. dan panelis 3 menyatakan sangat baik. Pernyataan selanjutnya yaitu kemanfaatan materi berdampak pada kemandirian dalam belajar menurut panelis 1 cukup baik. Menurut panelis 2 dan panelis 3 sangat baik. Media pembelajaran yang dibuat harus mengandung kriteria kemanfaatan artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran serta tidak mubazir atau sia-sia apalagi merusak peserta didik. (Mulyanta, 2009: 3-4)

Tabel 4.2 Skor Penilaian Ahli Materi

Indikator	No. Soal	Panelis 1	Panelis 2	Panelis 3
1	A	3	4	4
	B	3	4	3
2	A	3	4	4
	B	3	4	3
3	A	3	4	4
	B	4	4	4
4	A	3	4	4
	B	3	4	4
Jumlah Soal = 8		25	32	30
		Jumlah skor = 87		

Jumlah Skor Kriteria

= Bobot Nilai x Jumlah Soal x Jumlah Panelis

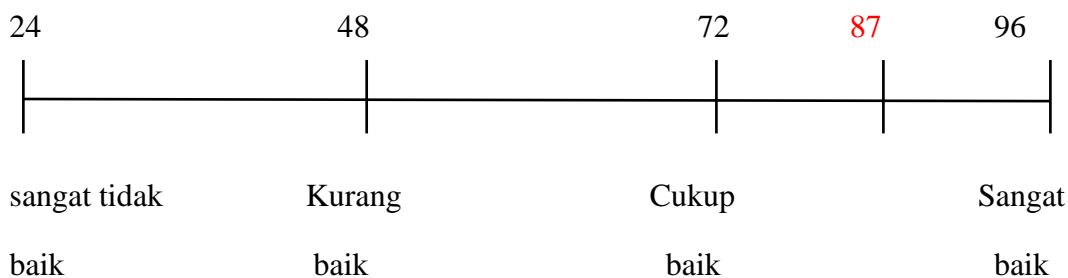
$$= 4 \times 8 \times 3 = 96$$

$$= 3 \times 8 \times 3 = 72$$

$$= 2 \times 8 \times 3 = 48$$

$$= 1 \times 8 \times 3 = 24$$

Jumlah skor hasil pengumpulan data = 87. Dengan demikian evaluasi media video tutorial mata pelajaran teknologi menjahit materi kerah shiller dan kerah setali menurut 3 ahli yaitu $87 : 96 \times 100\% = 90,6\%$ dari kriteria yang ditetapkan. Secara kontinum dapat dibuat kategori sebagai berikut :



Berdasarkan hasil evaluasi penilaian oleh ahli materi didapatkan total skor 87 sehingga berada pada kategori cukup baik dan sangat baik dan dalam prosentase mendapatkan hasil penilaian 90,6 % dari yang diharapkan (100%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video tutorial materi kerah shiller dan kerah setali ini dalam segi materi sudah baik.

2. Evaluasi Media Pembelajaran Video Tutorial Berdasarkan Ahli Media

Media pembelajaran video tutorial yang dibuat oleh peneliti dan telah dievaluasi oleh 2 panelis ahli media yakni Bapak Drs. Akhmad Sadek M.Pd dan Bapak Cecep Kustandi, M.Pd berdasarkan komponen multimedia video tutorial dengan indikator berupa layout, teks, gambar, warna, audio, dan animasi.

Tabel 4.3 Hasil Evaluasi Kualitas Video Tutorial Ahli Media

Aspek	Indikator	Keterangan	Panelis 1	Panelis 2
Komponen multimedia	Layout (Tampilan)	1. Kemenarikan desain Layout	4	3
		2. Kesatuan (tampilan mempunyai keharmonisan antara unsur teks, warna, gambar dan audio)	3	4
	Teks	3. Ketepatan pemilihan teks (warna, bentuk, dan ukuran)	4	3

		4. Kejelasan/keterbacaan teks	4	4
	Gambar	5. Kejelasan gambar	4	4
	Warna	6. Ketepatan pemilihan warna tampilan	3	4
	Audio	7. Kejelasan audio	3	4
		9. Ketepatan pemilihan audio	3	3
	Animasi	10. Kemenarikan animasi atau editing pada opening dan closing	2	4
		11. Ketepatan durasi video	3	3

Tiga kriteria sebuah layout yang dapat dikatakan baik yakni, mencapai tujuan, ditata dengan baik, dan menarik pengguna. Sebuah layout dapat bekerja dan mencapai tujuannya bila pesan-pesan yang disampaikan dapat segera ditangkap dan dipahami oleh pengguna dengan cara-cara tertentu. Dari hasil angket tertutup yang diberikan kepada dua orang panelis ahli media, pada indikator layout yaitu pernyataan kemenarikan desain layout. Panelis 1 menyatakan sangat baik. Panelis 2 menyatakan cukup baik. Dan pernyataan selanjutnya yaitu kesatuan tampilan menurut panelis 1 menyatakan cukup baik. Panelis 2 sangat baik.

Pernyataan selanjutnya yaitu indikator teks pada pernyataan ketepatan pemilihan teks menurut panelis 1 menyatakan sangat baik dan panelis 2 cukup baik. Dan pada pernyataan selanjutnya yaitu kejelasan/keterbacaan teks menurut panelis 1 dan panelis 2 sangat baik. Teks adalah bagian dari multimedia. Dalam penggunaannya selain sederhana teks harus digunakan secara efektif. Dalam pembuatan multimedia, teks yang digunakan sebaiknya sesuai dengan suara dan gambar yang ditampilkan. Sehingga perhatian terhadap informasi yang diberikan tercapai dengan baik. Terkadang kita tidak dapat menyerap informasi menyeluruh

dalam satu waktu. Oleh karena itu, teks adalah salah satu bagian terpenting dalam multimedia hendaknya dibuat secara sederhana, singkat dan jelas. (Gaurav Bhatnager, dkk, 2002 Academic Press : 138-141).

Dalam memilih gambar, ada lima kriteria untuk tujuan pembelajaran, yaitu harus memadai untuk tujuan pengajaran, kualitas artistik, kejelasan dan ukuran cukup, validitas dan menarik. (Daryanto:2012, 113-114). Pada indikator gambar yaitu pernyataan kejelasan gambar. Menurut panelis 1 dan panelis 2 menyatakan sangat baik.

Pada indikator warna yaitu pernyataan ketepatan pemilihan warna tampilan menurut panelis 1 cukup baik. Dan panelis 2 sangat baik.

Pada indikator Audio yaitu pernyataan kejelasan audio menurut panelis 1 cukup baik. Menurut panelis 2 sangat baik. Dan Kemudian pada pernyataan ketepatan pemilihan audio menurut panelis 1 dan panelis 2 cukup.

Pada indikator animasi yaitu pernyataan kemenarikan animasi menurut panelis 1 kurang baik karna animasi perlu diperjelas lagi dan panelis 2 sangat baik. Kemudian pada pernyataan ketepatan durasi video menurut panelis 1 dan panelis 2 cukup baik. Secara keseluruhan panelis 1 menyatakan sudah baik, hanya animasi diperjelas. Panelis ke-2 menyatakan sudah bagus dan layak digunakan untuk pembelajaran hanya perlu diberikan penguatan pada uraian tujuan dan evaluasi, sehingga fokus pembelajaran terpenuhi.

Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun berkelompok. (Daryato : 2012, 86-88)

Tabel 4.4 Skor Penilaian Ahli Media

Indikator	No. Soal	Panelis 1	Panelis 2
1	A	4	3
	B	3	4
2	A	4	3
	B	4	4
3	A	4	4
4	A	3	4
5	A	3	4
	B	3	3
6	A	2	4
	B	3	3
Jumlah Soal = 10		33	36
		Jumlah Skor = 69	

Jumlah Skor Kriteria

= Bobot Nilai x Jumlah Soal x Jumlah Panelis

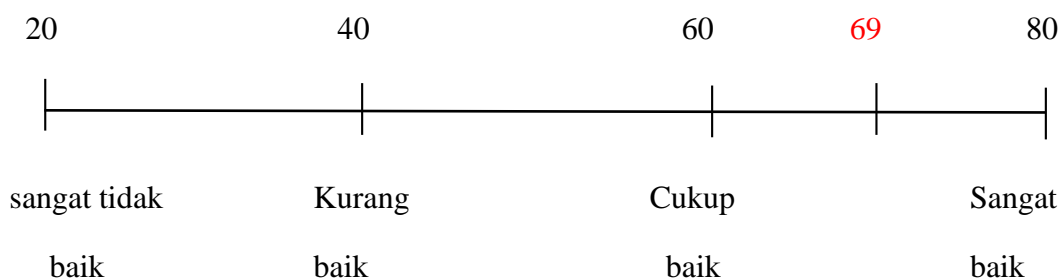
$$= 4 \times 10 \times 2 = 80$$

$$= 3 \times 10 \times 2 = 60$$

$$= 2 \times 10 \times 2 = 40$$

$$= 1 \times 10 \times 2 = 20$$

Jumlah skor hasil pengumpulan data = 69. Dengan evaluasi media video tutorial pada mata pelajaran teknologi menjahit materi kerah shiller dan kerah setali menurut 2 ahli media yaitu $69 : 80 \times 100 \% = 86.2\%$ dari kriteria yang ditetapkan (100%). Secara kontinum dapat dibuat kategori sebagai berikut :



Berdasarkan hasil evaluasi penilaian oleh ahli materi didapatkan total skor 69 berada pada kategori cukup baik dan dalam prosentase mendapatkan hasil 86.2% dari yang diharapkan (100%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video tutorial materi kerah shiller dan kerah setali pada mata pelajaran teknologi menjahit ini dalam segi media sudah cukup baik.

3. Pendapat peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran video tutorial. Dalam menilai evaluasi media pembelajaran video tutorial, peserta didik juga berperan dalam memberikan pendapat sebagai pengguna media tersebut. Peneliti menggunakan angket berisi 12 pernyataan yang dibagikan kepada peserta didik tata busana yang telah mengikuti pelajaran Teknologi menjahit. Berikut data yang diperoleh dari hasil pendapat peserta didik terhadap evaluasi media video tutorial per indikator.

- a. Penilaian evaluasi berdasarkan indikator kemudahan

Tabel 4.5 Penilaian Evaluasi Kemudahan

Kemudahan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Cukup Baik	7	23.3	23.3	23.3
Sangat Baik	23	76.7	76.7	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 4.5 maka dapat dilihat pendapat peserta didik terhadap media video tutorial materi kerah shiller dan kerah setali pada mata pelajaran teknologi menjahit. Dari 30 responden yang diberikan angket, 7 (23.3%) orang menjawab media video tutorial ini cukup baik dan 23 (76.7%) orang menjawab sangat baik. Berdasarkan prosentase yang ada, menurut peserta didik selaku pengguna video tutorial, kejelasan materi sudah sangat baik serta mudahnya peserta didik dalam menggunakan media video tutorial. Hal ini sesuai dengan kriteria kemudahan yaitu isi pembelajaran melalui media harus mudah dimengerti, dipelajari dan dipahami oleh peserta didik, dan sangat oprasional dalam penggunaannya (Mulyanta, 2009)

b. Penilaian evaluasi berdasarkan indikator kemenarikan

Tabel 4.6 Penilaian Evaluasi Kemenarikan

Kemenarikan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Cukup Baik	7	23.3	23.3	23.3
Sangat Baik	23	76.7	76.7	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 4.6 maka dapat dilihat pendapat peserta didik terhadap media video tutorial materi kerah shiller dan kerah setali pada mata pelajaran teknologi menjahit. Dari 30 responden yang di berikan angket, 7 (23.3%) orang menjawab cukup baik dan 23 (76.7%) orang menjawab sangat baik. Berdasarkan prosentase yang ada menurut peserta didik selaku pengguna video tutorial ketertarikan media sudah baik, dikarenakan antusias dari pengguna atau peserta didik saat ditayangkan video tutorial. Hal ini sesuai dengan kriteria media pembelajaran yang baik itu kemenarikan, artinya media pembelajaran harus mampu menarik, meningkatkan motivasi dan merangsang perhatian peserta didik, baik tampilan, warna maupun isinya. Uraian isi tidak membingungkan serta dapat menggugah minat peserta didik untuk menggunakan media tersebut. (Mulyanta, 2009:3-4)

c. Penilaian evaluasi berdasarkan indikator kemanfaatan

Tabel 4.7 Penilaian Evaluasi Kemanfaatan

Kemanfaatan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Cukup Baik	7	23.3	23.3	23.3
Sangat Baik	23	76.7	76.7	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 4.7 maka dapat dilihat pendapat peserta didik terhadap media video tutorial materi kerah shiller dan kerah setali pada mata pelajaran teknologi menjahit. Dari 30 responden yang di berikan angket, 7 (23.3%) orang menjawab cukup baik dan 23 (76.7%) orang menjawab sangat baik. Berdasarkan prosentase yang ada menurut peserta didik selaku pengguna video tutorial kemanfaatan media sudah sangat baik. Dengan media video tutorial ini peserta didik dapat lebih memahami langkah dalam proses pembuatan kerah shiller dan kerah setali serta peserta didik dapat belajar mandiri tanpa bimbingan guru. Hal ini sesuai dengan kriteria media pembelajaran yang baik itu kemanfaatan, artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran serta tidak mubazir atau sia-sia apalagi merusak peserta didik. (Mulyanta, 2009: 3-4)

d. Penilaian evaluasi berdasarkan indikator layout

Tabel 4.8 Penilaian Evaluasi Layout

Layout

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Kurang Baik	1	3.3	3.3	3.3
Cukup Baik	16	53.3	53.3	56.7
Sangat Baik	13	43.3	43.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 4.8 maka dapat dilihat pendapat peserta didik terhadap media video tutorial materi kerah shiller dan kerah setali pada mata pelajaran teknologi menjahit. Dari 30 responden yang di berikan angket, 1 (3.3%) orang menjawab kurang baik, 16 (53.3%) orang menjawab cukup baik dan 13 (43.3%) orang menjawab sangat baik. Berdasarkan prosentase yang ada menurut peserta didik selaku pengguna video tutorial layout media sudah baik. Sebuah layout dapat bekerja dan mencapai tujuannya bila pesan-pesan yang disampaikan dapat segera ditangkap dan dipahami oleh pengguna dengan cara-cara tertentu.

- e. Penilaian evaluasi berdasarkan indikator teks

Tabel 4.9 Penilaian Evaluasi Teks

Teks

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Cukup Baik	17	56.7	56.7	56.7
Sangat Baik	13	43.3	43.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 4.9 maka dapat dilihat pendapat peserta didik terhadap media video tutorial materi kerah shiller dan kerah setali pada mata pelajaran teknologi menjahit pada indikator teks dari 30 responden yang diberikan angket, 17 (56.7%) orang menjawab media video tutorial ini cukup baik dan 13 (43.3%) orang menjawab sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa berdasarkan pendapat peserta didik sebagai pengguna media video tutorial, teks yang digunakan sudah tepat dan sangat jelas. Sesuai dengan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam sebuah multimedia yang melibatkan teks yaitu ringkas tapi padat, penggunaan font yang bersesuaian, font yang digunakan dapat menarik perhatian pengguna, teks yang digunakan mudah dibaca dan konsisten, pemilihan gaya tulisan dan warna teks yang bertujuan untuk memberi penekanan aka nisi dari bagian-bagian isi yang penting (Nor Anita Firos, UTM).

f. Penilaian evaluasi berdasarkan indikator gambar

Tabel 4.10 Penilaian Evaluasi Gambar

Gambar

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Cukup Baik	12	40.0	40.0	40.0
Sangat Baik	18	60.0	60.0	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 4.10 maka dapat dilihat pendapat peserta didik terhadap media video tutorial materi kerah shiller dan kerah setali pada mata pelajaran teknologi menjahit pada indikator gambar dari 30 responden yang diberikan angket, 12 (40.0%) orang menjawab media video tutorial ini cukup baik dan 18 (60.0%) orang menjawab sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa berdasarkan pendapat peserta didik sebagai pengguna media video tutorial, gambar yang digunakan sudah sangat jelas. Hal ini sesuai dengan kriteria dalam memilih gambar-gambar yang memenuhi persyaratan bagi tujuan pembelajaran, yaitu harus memadai untuk tujuan pengajaran, kualitas artistik, kejelasan ukuran yang cukup, validitas dan menarik. (Daryanto, 2012 : 113-114)

g. Penilaian evaluasi berdasarkan indikator audio

Tabel 4.11 Penilaian Evaluasi Audio

Audio

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Cukup Baik	12	40.0	40.0	40.0
Sangat Baik	18	60.0	60.0	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Media audio merupakan media pembelajaran yang berbasis suara atau bunyi. Audio merupakan salah satu komponen paling penting yang dapat membantu dalam memperjelas suatu pesan atau informasi yang berkaitan dengan media pembelajaran video tutorial.

Berdasarkan tabel 4.11 maka dapat dilihat pendapat peserta didik terhadap media video tutorial materi kerah shiller dan kerah setali pada mata pelajaran teknologi menjahit. Dari 30 responden yang diberikan angket, 12 (40.0%) orang menjawab video tutorial ini cukup baik dan 18 (60.0%) orang menjawab sangat baik. Dari hasil prosentase yang didapat menunjukkan bahwa berdasarkan pendapat peserta didik sebagai pengguna media video tutorial, audio yang digunakan sudah sangat jelas dan tepat. Dengan begitu peserta didik dapat merangkum, mengemukakan kembali, atau mengingat kembali tentang materi pada video tutorial, hal ini sesuai dengan beberapa keterampilan yang dapat dicapai ketika media pembelajaran menggunakan audio (Azhar Arsyad, 2010: 45-46)

- a. Penilaian evaluasi berdasarkan indikator animasi

Tabel 4.12 Penilaian Evaluasi Animasi

Animasi

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Kurang Baik	3	10.0	10.0	10.0
Cukup Baik	18	60.0	60.0	70.0
Sangat Baik	9	30.0	30.0	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 4.12 maka dapat dilihat pendapat peserta didik terhadap media video tutorial materi kerah shiller dan kerah setali pada mata pelajaran teknologi menjahit. Dari 30 responden yang diberikan angket, 3 (10.0%) orang menjawab kurang baik, 18 (60.0%) orang menjawab video tutorial ini cukup baik dan 9 (30.0%) orang menjawab sangat baik. Dari hasil prosentase yang didapat menunjukkan bahwa berdasarkan pendapat peserta didik sebagai pengguna media video tutorial, animasi yang digunakan sudah jelas dan tepat. Namun ada beberapa dari peserta didik yang berpendapat kurang baiknya animasi yang dibuat sehingga kurang menarik. Dengan begitu diharapkan informasi yang disajikan melalui gambar dan suara berupa video dapat diserap dengan baik oleh pengguna video tutorial.

4.3 Pembahasan

Media video tutorial materi pembelajaran kerah shiller dan kerah setali pada mata pelajaran teknologi menjahit merupakan salah satu hasil implementasi

dari multimedia. Dengan menggunakan pembelajaran yang berbasis multimedia akan membuat peserta didik bisa belajar dengan mudah. Metode pembelajaran dengan video tutorial peserta didik dapat belajar secara mandiri baik dirumah maupun disekolah. Dimana hampir semua konten multimedia terdapat didalam satu keping CD, yaitu berupa gambar, video, animasi, text dan audio.

Manfaat dari pembelajaran video tutorial adalah peserta didik dapat melihat langkah demi langkah dalam pengerjaan pembuatan kerah shiller dan kerah setali dengan jelas dan benar, proses pembelajaran lebih menarik, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar dapat ditingkatkan, dan proses belajar mengajar dapat dilakukan diamana saja dan kapan saja, serta sikap belajar peserta didik dapat ditingkatkan. Pembuatan media pembelajaran ini melalui beberapa tahapan mulai dari menentukan tema, menyiapkan materi kerah shiller dan kerah setali, membuat *storyboard*, dan setelah itu dilanjutkan dengan pembuatan video tutorial. Media pembelajaran ini dibuat dengan tampilan sederhana dan langsung pada inti materi yang dipilih, menggabungkan warna seperti putih, pink, dan ungu. Dengan tampilan sederhana ini diharapkan pengguna dapat dengan mudah menggunakan media pembelajaran video tutorial yang dibuat.

Pada setiap proses pembelajaran media diperlukan alat bantu untuk mengefektifkan proses pembelajaran dan setiap pembuatan media mempunyai tujuan yang berbeda-beda. Pada mata pelajaran teknologi menjahit khususnya materi kerah shiller dan setali diharapkan dengan media pembelajaran ini peserta didik dapat memahami materi kerah shiller dan setali dengan baik dan menajdi

pedoman bagi peserta didik saat belajar dirumah yang dikemas dalam bentuk *compact disc*.

Dari penjelasan tersebut maka media pembelajaran video tutorial materi kerah shiller dan kerah setali yang dibuat akan melalui uji validasi dengan ahli materi dengan aspek kesesuaian/relevansi, kemudahan, kemenarikan, kemanfaatan dan ahli media meliputi aspek layout, teks, gambar, audio, dan animasi.

Berdasarkan hasil evaluasi yang dinilai dari 3 ahli materi yang memiliki kemampuan pada bidang menjahit dan 2 ahli media memiliki kemampuan pada bidang multimedia, makanya media ini sudah dinyatakan baik. Penilaian ini juga diperkuat dengan adanya pendapat peserta didik yang diminta untuk mengisi angket tentang evaluasi media video tutorial materi kerah shiller dan kerah setali pada mata pelajaran teknologi menjahit.

Penilaian menurut panelis ahli materi berdasarkan indikator kesesuaian atau relevansi, kemudahan, kemenarikan, dan kemanfaatan adalah baik. Walaupun ada beberapa tanggapan dengan indikator yang tidak sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan pada panelis materi dengan mengatakan langkah pemasangan kerah shiller 2 dan 3 kurang jelas, membingungkan untuk mahasiswa yang belum pernah mengerjakannya. Menjahit kerah agar seimbang kiri-dan kanan, dimulai menjahit dari tengah kerah kekiri, kemudian dari tengah kekanan. Pada bagian sudut kerah dimasukan benang untuk membentuk sudut kerah, juga pada pemasangan kerah dimulai dari tengah kekiri, kemudian dari tengah kekanan.

Berdasarkan hasil angket penilaian oleh ahli materi didapatkan skor 87 dari 3 panelis sehingga berada pada kategori cukup baik dan sangat baik dalam prosentase mendapatkan hasil penilaian 90.6% dari yang diharapkan (100%) dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video tutorial materi kerah shiller dan kerah setali ini dalam segi materi sudah baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran teknologi menjahit berdasarkan skor penilaian ahli materi 90.6%.

Penilaian menurut panelis ahli media berdasarkan indikator layout, teks, gambar, audio, dan animasi secara keseluruhan hasil yang di dapat adalah baik. Pada indikator animasi perlu diperjelas dan perlu adanya diberikan penguatan pada uraian tujuan dan evaluasi, sehingga fokus pembelajaran terpenuhi

Berdasarkan hasil angket penilaian oleh ahli media didapatkan total skor 69 berada pada kategori cukup baik dan dalam prosentase mendapatkan hasil penilaian 86.2% dari yang diharapkan (100%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video tutorial materi kerah shiller dan kerah setali pada mata pelajaran teknologi menjahit berdasarkan skor penilaian ahli media yaitu 86.2%.

Hasil Kuesioner Peserta Didik Berdasarkan Keseluruhan Indikator

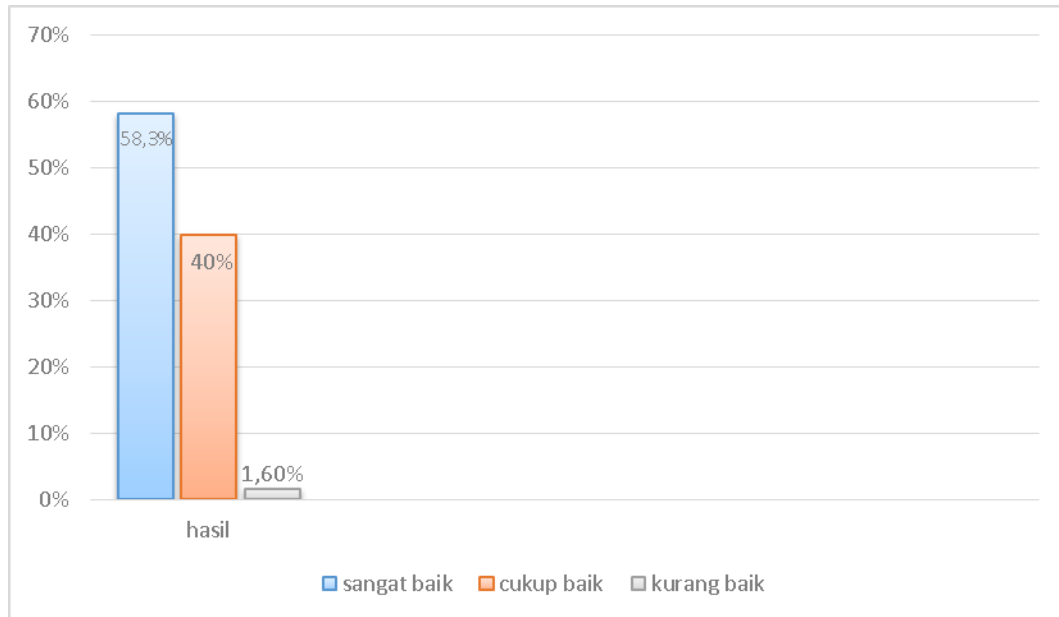


Diagram 4.1 Hasil Keseluruhan Kuesioner Peserta Didik

Pada diagram 4.1 merupakan hasil pendapat secara keseluruhan mengenai evaluasi kualitas media pembelajaran video tutorial oleh peserta didik. Frekuensi data dari keseluruhan peserta didik menjawab media pembelajaran sangat baik sebanyak 140 (58,3%), yang menjawab cukup baik sebanyak 96 (40%), dan yang menjawab kurang baik 4 (1,6%). Berdasarkan hasil presentase yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video tutorial ini sudah dikatakan sudah baik dan dapat digunakan sebagai alternatif sumber belajar dalam pembelajaran teknologi menjahit khususnya menjahit kerah shiller dan kerah setali, baik dilihat dari indikator media, isi materi, maupun tampilan (*layout*).

4.4 Kelemahan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini masih banyak terjadi kendala dan hambatan. Hal tersebut bukan karna faktor kesenjangan, melainkan terjadi karena adanya keterbatasan waktu dalam melakukan penelitian. Adapun kendala yang dialami peneliti adalah sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan dalam kurun waktu yang singkat, karna pada waktu pelaksanaan penelitian bersamaan dengan ujian akhir sekolah. Sehingga pada saat memberikan angket pada siswa mengakibatkan respon kurang baik.
2. Penelitian tidak terlepas dari ilmu teori, oleh karena itu peneliti menyadari akan keterbatasan kemampuan, khususnya pengetahuan ilmu teknik menjahit. Terlepas dari masalah tersebut, peneliti sudah berusaha semampu mungkin untuk melakukan penelitian sesuai dengan kemampuan keilmuan serta bimbingan dari dosen pembimbing.
3. Media pembelajaran video tutorial ini dikemas dalam bentuk CD, sehingga hanya bisa diakses menggunakan alat bantu seperti komputer dan laptop saja.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Selama ini mata pelajaran teknologi menjahit dikenal sebagai pelajaran yang tidak mudah untuk dipahami oleh peserta didik khususnya materi kerah shiller dan kerah setali, peserta didik memerlukan visualisasi dalam proses pembuatan kerah shiller dan setali, dikarenakan pemahaman peserta didik yang berbeda-beda, sehingga kurang jelasnya materi ajar yang sudah diberikan oleh guru, dan keterbatasan waktu pada saat mengajar, maka dari itu peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran video tutorial sebagai media pembelajaran. Dengan media pembelajaran video tutorial peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami materi pelajaran, dan peserta didik dapat belajar mandiri dirumah walau tanpa bimbingan guru. Media pembelajaran ini dibuat sesuai dengan kriteria media pembelajaran yang baik meliputi aspek kesesuaian/relevansi, kemudahan, kemenarikan, kemanfaatan dan meliputi aspek multimedia seperti layout, teks, gambar, audio, dan animasi.

Berdasarkan hasil penelitian sebagaimana yang telah diuraikan pada Bab IV maka dapat ditarik kesimpulan dari hasil penilaian ahli materi berdasarkan indikator kesesuaian, kemudahan, kemenarikan dan kemanfaatan. dan dari hasil penilaian ahli media berdasarkan indikator layout, teks, gambar, warna, audio, dan animasi. Serta hasil prosentase yang diperoleh pada angket yang telah diberikan dengan indikator berupa kemudahan, kemenarikan, kemanfaatan, layout, teks, gambar, audio dan animasi kepada peserta didik SMKN 27 Jakarta yang telah

mengambil mata pelajaran teknologi menjahit, dapat dikatakan sudah layak dengan kategori cukup baik untuk dijadikan media pembelajaran untuk peserta didik.

5.2 Implikasi

1. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh terhadap proses belajar peserta didik. Untuk pelajaran teknologi menjahit guru dapat menggunakan media pembelajaran video tutorial atau media pembelajaran lain yang dapat meningkatkan proses belajar peserta didik sehingga peserta didik lebih bisa memahami materi yang diajarkan disekolah.
2. Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru teknologi menjahit dengan membuat materi lain sesuai dengan silabus dan dengan hasil yang lebih baik.
3. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang terdapat pada video tutorial serta menambah pengetahuan peserta didik dalam materi kerah shiller dan kerah setali pada mata pelajaran teknologi menjahit.

5.3 Saran

Berdasarkan pengalaman yang didapat peneliti ketika melakukan proses pengembangan dari awal sampai akhir, ada beberapa saran yang perlu diperhatikan, yaitu :

1. Pada penelitian selanjutnya, dapat memperbaiki kesalahan pada teori dan menambahkan pada kekurangan-kekurangan media.
2. Teliti dalam memilih sumber, carilah sumber materi yang tepat. Untuk gambar perhatikan resolusinya
3. Perhitungkan lama waktu pengerjaan video tutorial, sehingga sudah mempersiapkan segala sesuatunya dengan matang.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta. Yuma Pustaka.
- Arif S. Sadiman, dkk. 1990. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV. Rajawali
- _____. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- _____. 2012. *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV. Rajawali
- Arief S. Sadiman. 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- _____. 2008. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press
- Arikunto, Jabar. 2010. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- _____. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- _____. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- _____. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta Gaung Persada (GP) Press.
- Asra, Sumiati. 2007. *Metode Pembelajaran*. Bandung : CV. Wacana Prima.
- Dagun, Save M. 2006. *Kamus Besar Ilmu Pengetahuan*. Jakarta: Lembaga Pengkajian Kebudayaan Nusantara (LPKN).
- Daryanto. 1993. *Media Visual untuk Pengajaran Teknik*. Bandung: Tarsito.
- _____. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

- _____. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media
- Darwanto. 2005. *Televisi Sebagai Media Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rieneka Cipta
- I Wayan Santyasa. 2007. *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. Makalah disajikan dalam Workshop Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan, di Banjar Angkan Klungkung, 10 Januari 2007.
- John M Echols dan Hassan Shadily, 2000. *Kamus Inggris Indonesia*, Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Musyaffak, Ahmad. 2014. *Cara Aktif Membuat CD Interaktif*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media
- Misky, Dudi. 2005. *Kamus Informasi & Teknologi*. Jakarta: EDSA Mahkota.
- Pramudito, Aria. (2013). *Pengembangan Media Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan* .Jurnal Pendidikan. 3(2) 7-12.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung : Alfabeta
- RL. Harsuyanti interview. 2014. "How to sewing shiller collar and shawl collar". Universitas Negeri Jakarta.
- Sagala, Syaiful. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Schramm, W. 1977. *Big Media Little Media*. London : Sage Public-Baverly Hills
- Sastromiharjo, Andoyo. 2008. *Media dan Sumber Belajar*. Disampaikan dalam Pendidikan dan Pelatihan Profesi guru Sekolah Menengah Pertama. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.
- St Mulyanta dan Marlon Leong. 2009. *Tutorial membangun multimedia interaktif Media Pembelajaran*. Universitas Atma Jaya. Yogyakarta.

- Smaldino, E Sharon, dkk, 2011. *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, diterjemahkan oleh arif rahman dari *Istrukturional Technology And Media For Learning*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Sri, Anitah. 2009. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru (PSG) Rayon 13 FKIP UNS Surakarta
- Sudarwan Danim. 1995. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Supriyono, Rahmat. 2010. *Desain Kominukasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: ANDI
- Smaldino, E. Sharon dkk. (2008). *Instructional technology and media for learning*. Upper Saddle River, New Jersey Columbus, Ohio. Ninth Edition.
- Soekarno. 2002. *Buku Penuntun Membuat Pola Busana Tingkat Dasar*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung :Alfabeta
- Yunanda, Martha . 2009. *Evaluasi dalam Islam*.

LAMPIRAN



Building
Future
Leaders

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Gedung L Kampus Universitas Negeri Jakarta: Jl. Rawamangun Muka Jakarta Timur 13220
Telp. (62-21) 4890046, ext.213, 4751523, 47864808, Faximile : (62-21) 4751523
Website: <http://ft.unj.ac.id> email: ft@unj.ac.id

OMS-FT/SOP/SS-17/2011



Certificate ID: 1011/017/02

Jakarta,

2016

Hal : Uji Validitas

Kepada Yth

Di

Tempat

Dengan hormat,

Sesuai dengan judul penelitian yang diajukan oleh Mahasiswa Tata Busana, yang pada semester (104) akan menyelesaikan studi melalui penyusunan skripsi. Sehubungan dengan hal itu maka kami sebagai Dosen Pembimbing Materi dan Metodologi memohon kesediaan Ibu untuk menjadi panel / guru uji validitas pada mahasiswa tersebut.

Adapun mahasiswanya yaitu :

No	Nama / No. Reg	Judul Skripsi
1	Rentika Aldini 5525117621	Evaluasi kualitas media pembelajaran video tutorial materi kerah shiller dan kerah setali pada mata pelajaran teknologi menjahit

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan banyak terima kasih.

Dosen Pembimbing Metodologi

Dra. Melly Prabawati, M.Pd

19630521 198803 2 002

Hormat Kami,

Dosen Pembimbing Materi

Dra. Vivi Radiona SP, M.Pd

19620911 198803 2 001



Building
Future
Leaders

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Gedung L Kampus Universitas Negeri Jakarta: Jl. Rawamangun Muka Jakarta Timur 13220
Telp. (62-21) 4890046, ext.213, 4751523, 47864808, Faximile : (62-21) 4751523
Website: <http://ft.unj.ac.id> email: ft@unj.ac.id

OMS-FT/SOP/S5-17/2012



SURAT PERNYATAAN


Dengan ini saya selaku dosen uji validitas atas judul skripsi mahasiswa dengan nama :

No	Nama / No. Reg	Judul Skripsi
1	Rentika Aldini 5525117621	Evaluasi kualitas media pembelajaran video tutorial materi kerah shiller dan kerah setali pada mata pelajaran teknologi menjahit

Menyatakan yang bersangkutan telah melakukan uji validitas dan saya nyatakan lulus.
Demikian surat pernyataan ini, sebagai dasar untuk melanjutkan penelitian skripsi.

Jakarta, 23 Desember 2016

Dosen Uji Validitas


(M. Nurhasanah)



Building
Future
Leaders

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS TEKNIK**

Gedung L Kampus Universitas Negeri Jakarta: Jl. Rawamangun Muka Jakarta Timur 13220
Telp. (62-21) 4890046, ext.213, 4751523, 47864808, Faximile : (62-21) 4751523
Website: <http://ft.unj.ac.id> email: ft@unj.ac.id

OMS-FT/SOP/S5-17/2012



Certificate ID: 01/01/02

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya selaku dosen uji validitas atas judul skripsi mahasiswa dengan nama :

No	Nama / No. Reg	Judul Skripsi
1	Rentika Aldini 5525117621	Evaluasi kualitas media pembelajaran video tutorial materi kerah shiller dan kerah setali pada mata pelajaran teknologi menjahit

Menyatakan yang bersangkutan telah melakukan uji validitas dan saya nyatakan lulus.
Demikian surat pernyataan ini, sebagai dasar untuk melanjutkan penelitian skripsi.

Jakarta, ..23 Desember 2016

Dosen Uji Validitas

(Dra. Harsuyanti R.L. M.Hj)

IDENTITAS DIRI

Nama : Dra. Suryawati. MSi
Nomor Peserta : 101103717870293
NIP/NIK : 131 803 610 / 196404241988112001
Tempat dan Tanggal Lahir : Jakarta 24 April 1964
Jenis Kelamin : Perempuan
Status Perkawinan : Kawin
Agama : Islam
Golongan / Pangkat : IVB / Lektor Kepala
Jabatan Akademik : Dosen
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Jakarta
Alamat : Jln. Rawamangun Muka Jakarta Timur
Telp./Faks. : 021 4715094/ 021 4715094
Alamat Rumah : Pamulang Permai I .BX 8 .no:13 Ciputat
Tangerang
Telp./Faks. : 021 7404750
Alamat e-mail : suryawatiarif@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI

Tahun Lulus	Program Pendidikan (diploma, sarjana, magister, spesialis dan doctor)	Perguruan Tinggi	Jurusan/Program Studi
1987	Sarjana	IKIP Jakarta	PKK/Tata Busana
2002	Magister	IPB	GMSK/Sumberdaya Keluarga dan Konsumen

PELATIHAN PROFESIONAL

Tahun	Jenis Pelatihan (Dalam/Luar Negeri)	Penyelenggara	Jangka waktu
-------	-------------------------------------	---------------	--------------

2013	Asesor Kompetensi Assessor Of Competency.	BNSFP	3 Hari
2013	Pelatihan Asesor Kompetensi	LSPP1-FT UNJ	4 Hari

PENGALAMAN KERJA

Mata Kuliah	Program Pendidikan	Institusi/Jurusan/Program Studi	Sem/Tahun Akademik
Konstruksi Pola Busana Wanita	D3	ASRIDE ISWI	1987 s.d 1991
Konstruksi Pola Busana Wanita	D1	Sekolah Mode HarriDarsono	1991 s.d 2002
Konstruksi Pola Busana Wanita	S1	Desain mode/IKJ	2002 s.d sekarang
Konstruksi Pola Busana Wanita	S1-D3	Tata Busana UNJ	1987 s.d sekarang

Saya menyatakan bahwa semua keterangan dalam *Curriculum Vitae* ini adalah benar dan apabila terdapat kesalahan, saya bersedia mempertanggungjawabkannya.

Jakarta, September 2015

Yang Menyatakan,

Dra. Suryawati, M.Si

NIP. 131 803 610 /

19640424 198811 2001

Instrumen Penilaian Ahli Materi

Judul: Evaluasi Kualitas Media Pembelajaran Video Tutorial materi Kerah Shiller dan Kerah Setali pada Mata Pelajaran Teknologi Menjahit

Petunjuk: Berilah tanda ceklis (V) pada pilihan jawaban 4,3,2,1 yang sesuai

Keterangan:

4 = sangat baik

2 = kurang baik

3 = cukup baik

1 = sangat tidak baik

No	Indikator	Keterangan	Jawaban			
			4	3	2	1
1	Kesesuaian / relevansi	a. kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		✓		
		b. Kesesuaian pengemasan materi dengan karakteristik sasaran dalam video pembelajaran (materi sesuai dengan metode)		✓		
2	Kemudahan	a. Kemudahan memahami materi dalam bentuk tutorial (materi yang disajikan dijelaskan secara jelas, sistematis/bertahap sehingga mudah dipahami oleh pengguna)		✓		
		b. Kemudahan media dalam pengoperasiannya		✓		
3	Kemenarikan	a. Kemenarikan materi (materi disajikan secara menarik dan kreatif)		✓		

		b. Kemenarikan materi berdampak pada motivasi (materi dapat meningkatkan motivasi belajar pengguna)	✓	✓		
4	Kemanfaatan	a. Kemanfaatan materi (materi yang disajikan dapat bermanfaat bagi pengguna)		✓		
		b. Kemanfaatan materi berdampak pada kemandirian dalam belajar (pengguna lebih mandiri dalam belajar)		✓		

Catatan :

langkah pemasangan krah shiter 2 dan 3. kurang jelas, membingungkan untuk mhs yg belum pernah mengerjakan

.....

.....

.....



Building
Future
Leaders

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

FAKULTAS TEKNIK

Gedung L Kampus Universitas Negeri Jakarta: Jl. Rawamangun Muka Jakarta Timur 13220
Telp. (62-21) 4890046, ext,213, 4751523, 47864808, Faximile : (62-21) 4751523
Website: <http://ft.unj.ac.id> email: ft@unj.ac.id

OMS-FT/SOP/S5-17/2012



SURAT PERNYATAAN

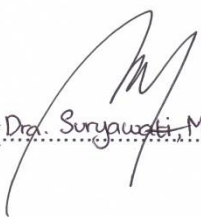
Dengan ini saya selaku dosen uji validitas atas judul skripsi mahasiswa dengan nama :

No	Nama / No. Reg	Judul Skripsi
1	Rentika Aldini 5525117621	Evaluasi kualitas media pembelajaran video tutorial materi kerah shiller dan kerah setali pada mata pelajaran teknologi menjahit

Menyatakan yang bersangkutan telah melakukan uji validitas dan saya nyatakan lulus.
Demikian surat pernyataan ini, sebagai dasar untuk melanjutkan penelitian skripsi.

Jakarta, 2 Januari 2017

Dosen Uji Validitas


(Dra. Suryawati M.Si)

BIODATA
SRI HEPPDAMUATTI

Nama : Sri Heppdamuatti, S.Pd
NIP : 131790203 / NO.E 550872
Tempat, Tanggal Lahir : Jakarta , 15 Oktober 1960
Alamat : Jln. Penganten Ali AMD RT 012 / RW 06
Ciracas, Jakarta Timur
Riwayat Pendidikan :

Nama Pendidikan	Jurusan	Tahun lulus	Tempat
SD		1974	Padang
SMP		1977	Padang
SMA	Bahasa	1981	Padang
FIP IKIP	IKK	1981-1982	Padang
FIP IKIP	IKK	1982-1983	Padang
FPTK IKIP	PKK	1983-1984	Padang
FPTK IKIP	PKK	1984-1987	Padang
FPTK IKIP	PKK	1987	Padang

Instrumen Penilaian Ahli Materi

Judul: Evaluasi Kualitas Media Pembelajaran Video Tutorial materi Kerah Shiller dan Kerah Setali pada Mata Pelajaran Teknologi Menjahit

Petunjuk: Berilah tanda ceklis (V) pada pilihan jawaban 4,3,2,1 yang sesuai

Keterangan:

4 = sangat baik

2 = kurang baik

3 = cukup baik

1 = sangat tidak baik

No	Indikator	Keterangan	Jawaban			
			4	3	2	1
1	Kesesuaian/ relevansi	a. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓			
		b. Kesesuaian pengemasan materi dengan karakteristik sasaran dalam video pembelajaran (materi sesuai dengan metode)	✓			
2	Kemudahan	a. Kemudahan memahami materi dalam bentuk tutorial (materi yang disajikan dijelaskan secara jelas, sistematis/bertahap sehingga mudah dipahami oleh pengguna)	✓			
		b. Kemudahan media dalam pengoperasiannya	✓			
3	Kemenarikan	a. Kemenarikan materi (materi	✓			

		disajikan secara menarik dan kreatif)				
		b. Kemenarikan materi berdampak pada motivasi (materi dapat meningkatkan motivasi belajar pengguna)	✓			
4	Kemanfaatan	a. Kemanfaatan materi (materi yang disajikan dapat bermanfaat bagi pengguna)	✓			
		b. Kemanfaatan materi berdampak pada kemandirian dalam belajar (pengguna lebih mandiri dalam belajar)	✓			

Catatan :

Video ini dapat bermanfaat bagi siswa walaupun tanpa dibimbing lang-
sung oleh guru. Langkah-langkah menjahitnya dapat diikuti dg baik

.....



Building
Future
Leaders

QMS-FT/SOP/S5-17/2012

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS TEKNIK



Gedung L Kampus Universitas Negeri Jakarta: Jl. Rawamangun Muka Jakarta Timur 13220
Telp. (62-21) 4890046, ext.213, 4751523, 47864808, Faximile : (62-21) 4751523
Website: <http://ft.unj.ac.id> email: ft@unj.ac.id

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya selaku dosen uji validitas atas judul skripsi mahasiswa dengan nama :

No	Nama / No. Reg	Judul Skripsi
1	Rentika Aldini 5525117621	Evaluasi kualitas media pembelajaran video tutorial materi kerah shiller dan kerah setali pada mata pelajaran teknologi menjahit

Menyatakan yang bersangkutan telah melakukan uji validitas dan saya nyatakan lulus. Demikian surat pernyataan ini, sebagai dasar untuk melanjutkan penelitian skripsi.

Jakarta, 27 Januari 2017

(Dra. Sri Heppdamutti)

BIODATA

ELITA ROZA

Nama Lengkap : Elita Roza, S.Pd
Jabatan Fungsional : Guru Tata Busana di SMKN 27 Jakarta
NIP : 196402011988032009
Tempat, Tanggal Lahir : Padang, 1 Februari 1964
Alamat : Jln. Empu Sendok Raya No. 39 Perum 2,
Karawaci, Tangerang.
Email : elitaroza64.er@gmail.com
Riwayat Pendidikan : S1 Universitas Negeri Jakarta jurusan
Pendidikan Tata Busana

Instrumen Penilaian Ahli Materi

Judul: Evaluasi Kualitas Media Pembelajaran Video Tutorial materi Kerah Shiller dan Kerah Setali pada Mata Pelajaran Teknologi Menjahit

Petunjuk: Berilah tanda ceklis (V) pada pilihan jawaban 4,3,2,1 yang sesuai

Keterangan:

4 = sangat baik

2 = kurang baik

3 = cukup baik

1 = sangat tidak baik

No	Indikator	Keterangan	Jawaban			
			4	3	2	1
1	Kesesuaian/ relevansi	a. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓			
		b. Kesesuaian pengemasan materi dengan karakteristik sasaran dalam video pembelajaran (materi sesuai dengan metode)		✓		
2	Kemudahan	a. Kemudahan memahami materi dalam bentuk tutorial (materi yang disajikan dijelaskan secara jelas, sistematis/bertahap sehingga mudah dipahami oleh pengguna)	✓			
		b. Kemudahan media dalam pengoperasiannya		✓		
3	Kemenarikan	a. Kemenarikan materi (materi	✓			

		disajikan secara menarik dan kreatif)				
		b. Kemernarikan materi berdampak pada motivasi (materi dapat meningkatkan motivasi belajar pengguna)	✓			
4	Kemanfaatan	a. Kemanfaatan materi (materi yang disajikan dapat bermanfaat bagi pengguna)	✓			
		b. Kemanfaatan materi berdampak pada kemandirian dalam belajar (pengguna lebih mandiri dalam belajar)	✓			

Catatan :

Mengikat kerah agar Seimbang kiri dan kanan, dimulai men-
 jatuhkan dari tengah kerah ke kiri, kemudian dari tengah ke kanan,
 pada bagian sudut kerah dimasukkan benang untuk membetulkan
 sudut kerah. juga pada pemasangan kerah ke badan...
 dimulai dari tengah ke kiri, kemudian dari tengah ke kanan.



Building
Future
Leaders

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Gedung L Kampus Universitas Negeri Jakarta: Jl. Rawamangun Muka Jakarta Timur 13220
Telp. (62-21) 4890046, ext.213, 4751523, 47864808, Faximile : (62-21) 4751523
Website: <http://ft.unj.ac.id> email: ft@unj.ac.id

QMS-FT/SOP/SS-17/2012



Certificate ID11/01782

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya selaku dosen uji validitas atas judul skripsi mahasiswa dengan nama :

No	Nama / No. Reg	Judul Skripsi
1	Rentika Aldini 5525117621	Evaluasi kualitas media pembelajaran video tutorial materi kerah shiller dan kerah setali pada mata pelajaran teknologi menjahit

Menyatakan yang bersangkutan telah melakukan uji validitas dan saya nyatakan lulus. Demikian surat pernyataan ini, sebagai dasar untuk melanjutkan penelitian skripsi.

Jakarta, 27 Januari 2017

(EUTA ROTA, S.Pd.)



AHKMAD SADEK, lahir 1 Agustus 1954 Kuala Tungkal Jambi. Merupakan putra pertama dari pasangan Hasan (Alm) dengan Zubaidah (Almh), sejak usia sekolah rakyat 1969 sering diajak ibu mengunjungi sanak famili di ujung pedalaman Sumatera, yang perjalanannya menempuh satu hari baru sampai dengan perahu kecil. Keindahan alam yang dilewati, laut biru, hutan bakau dan kehidupan di kampung. Lama-kelamaan menumbuhkan ingin mengabadikan alam tersebut dalam foto yang dikemudian hari menjadi hobi tak terbendung, pada saat SMP Negeri 1 Kuala Tungkal 1971, namun tidak lupa sore harinya masuk madrasah Darul Ikhsan pada kota yang sama.

Menginjak dewasa hijrah ke Jakarta masuk SMA Negeri 30 Jakarta Pusat 1975, merasa belum puas dalam belajar meneruskan kuliah di IKIP Jakarta selesai tahun 1982, selama kuliah masuk jurusan Civics Hukum lalu pindah ke jurusan Teknologi Pendidikan 1979, bersama teman-teman mendirikan Kelompok Mahasiswa Peminat Fotografi (KMPF) IKIP Jakarta 1980 dan menjadi ketua pertama.

Diterima jadi PNS 1984 pada program studi yang sama sebagai Dosen, selanjutnya masuk S2 TP Pascasarjana IKIP Jakarta dan baru selesai tahun 2011. Sebelumnya telah lulus S1 program studi IPA SD di IKIP Padang 1995.

Pernah Freelance/Wartawan Lepas pada majalah Tempo 1984 sampai 1991, pengalaman sebagai Human Panitia ICMI 1995 ikut penataran PAU-UT 1986, menjadi penatar media pembelajaran di STPDN Jatinangor 2004.

Memberikan materi Dasar Fotografi pada Pesantren Gontor Putra Ponorogo 2001, serta pondok Gontor Putri 2011 Mantingan Ngawi.

Menikah pada tahun 1994 dengan Hj. Hasnah, S.Ag, dan dikaruniai dua orang anak yang pertama bernama Iffah Karimah masih bersekolah di Pesantren Gontor Putri Mantingan Ngawi, yang kedua Muhammad Ratal yang masih bersekolah di SMP Negeri 184 Jakarta Timur.

Instrumen Penilaian Ahli Media

Judul: Evaluasi Kualitas Media Pembelajaran Video Tutorial materi Kerah Shiller dan Kerah Setali pada Mata Pelajaran Teknologi Menjahit

Petunjuk: Berilah tanda ceklis (V) pada pilihan jawaban 4,3,2,1 yang sesuai

Keterangan:

4 = sangat baik

2 = kurang baik

3 = cukup baik

1 = sangat tidak baik

No	Indikator	Keterangan	Jawaban			
			4	3	2	1
1	Layout (Tampilan)	a. kemenarikan desain Layout				
		b. Kesatuan (tampilan mempunyai keharmonisan antara unsure teks, warna, gambar dan audio)		✓		
2	Teks	a. Ketepatan pemilihan teks (warna, bentuk, dan ukuran)	✓			
		b. kejelasan/keterbacaan teks				
3	Gambar	a. Kejelasan gambar	✓			
4	Warna	a. Ketepatan pemilihan warna tampilan		✓		
5	Audio	a. kejelasan audio				
		b. ketepatan pemilihan audio pengguna lebih mandiri dalam belajar)		✓		

6	Animasi	a. Kemerarikan animasi atau editing pada opening dan closing			✓	
		b. Ketepatan durasi video		✓		

Catatan :

Seorang korektor, di samping ini perlu & penting

.....

.....

.....

.....



Building
Future
Leaders

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Gedung L Kampus Universitas Negeri Jakarta: Jl. Rawamangun Muka Jakarta Timur 13220
Telp. (62-21) 4890046, ext.213, 4751523, 47864808, Faximile : (62-21) 4751523
Website: <http://ft.unj.ac.id> email: ft@unj.ac.id

OMS-FT/SOP/S5-17/2012



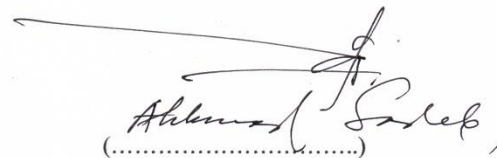
SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya selaku dosen uji validitas atas judul skripsi mahasiswa dengan nama :

No	Nama / No. Reg	Judul Skripsi
1	Rentika Aldini 5525117621	Evaluasi kualitas media pembelajaran video tutorial materi kerah shiller dan kerah setali pada mata pelajaran teknologi menjahit

Menyatakan yang bersangkutan telah melakukan uji validitas dan saya nyatakan lulus.
Demikian surat pernyataan ini, sebagai dasar untuk melanjutkan penelitian skripsi.

Jakarta, 27 Desember 2016
Dosen Uji Validitas


Akmal Saleh
(.....)

**BIODATA
CECEP KUSTANDI**

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	:	Cecep Kustandi, M.Pd.	L
2	Jabatan Fungsional	:	Lektor/IIIC	
3	Jabatan Struktural	:	-	
4	NIP	:	198105132008121008	
5	NIDN	:	0013058105	
6	Tempat dan Tanggal Lahir	:	Bandung, 13 Mei 1981	
7	Alamat Rumah	:	Jalan Cibogo Atas No 65 RT 01/03 Bandung Jalan Kayujati IV No 26A Rawamangun	
8	Nomor Telepon/Faks/HP	:	081564878877-021-4716166	
9	Alamat Kantor	:	Jalan Rawamangun Muka, Gedung Daksinapati FIP Lantai II	
10	Nomor Telepon/Faks	:	021-47867162	
11	Alamat e-mail	:	cecep kustandi@yahoo.com	
12	Lulusan yang Telah Dihasilkan	:	S-1 = 56 Orang; S-2 = - Orang; S-3 = - Orang	
13	Mata Kuliah yang Diampu	:	1. Pengembangan Media Sederhana	
			2. Pengembangan Media Video	
			3. Manajemen Sistem Informasi	
			4. Komputer Grafis	
			5. Pengantar Teknologi Pendidikan	
			6. Landasan Teknologi Pendidikan	
			7. Pengembangan Pusat Sumber Belajar	
			8. Pengembangan Kurikulum	
			9. Teori Belajar dan Pembelajaran	
			10. Pembelajaran Berbasis Komputer	

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Pendidikan Indonesia	Universitas Pendidikan Indonesia	Universitas Negeri Jakarta
Bidang Ilmu	Teknologi Pendidikan	Teknologi Pendidikan	Teknologi Pendidikan
Tahun Masuk-Lulus	1999-2004	2005-2008	2014-sekarang
Judul Skripsi/Thesis/Disertasi	Efektivitas Multimedia Interaktif Model Tutorial Berbasis Multi Software: terhadap Hasil	Penggunaan <i>Computer-Based Instruction Model Tutorial pada Pelajaran Teknologi</i>	

	S-1	S-2	S-3
	Belajar Siswa	<i>Informasi dan Komunikasi</i>	
Nama Pembimbing/ Promotor	1. DR. Asep Herry Hernawan, M. Pd 2. DR. Deni Darmawan, M.Si	1. DR. Munir, MT 2. Prof. Dr. Hansiswan i Kamarga	

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima risikonya.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penelitian tahun 2016.

Jakarta, 23Februari 2016

Cecep Kustandi, M.Pd.
NIP. 198105132008121003

Instrumen Penilaian Ahli Media

Judul: Evaluasi Kualitas Media Pembelajaran Video Tutorial materi Kerah Shiller dan Kerah Setali pada Mata Pelajaran Teknologi Menjahit

Petunjuk: Berilah tanda ceklis (V) pada pilihan jawaban 4,3,2,1 yang sesuai

Keterangan:

4 = sangat baik

2 = kurang baik

3 = cukup baik

1 = sangat tidak baik

No	Indikator	Keterangan	Jawaban			
			4	3	2	1
1	Layout (Tampilan)	a. kemenarikan desain Layout		✓		
		b. Kesatuan (tampilan mempunyai keharmonisan antara unsure teks, warna, gambar dan audio)	✓			
2	Teks	a. Ketepatan pemilihan teks (warna, bentuk, dan ukuran)		✓		
		b. kejelasan/keterbacaan teks	✓			
3	Gambar	a. Kejelasan gambar	✓			
4	Warna	a. Ketepatan pemilihan warna tampilan	✓			
5	Audio	a. kejelasan audio	✓			
		b. ketepatan pemilian audio pengguna lebih mandiri dalam belajar)		✓		

6	Animasi	a. Kemerarikan animasi atau editing pada opening dan closing	✓			
		b. Ketepatan durasi video		✓		

Catatan :

Sudah bagus dan layak digunakan untuk pembelajaran hanya perlu diberikan penguatan pada uraian tujuan dan evaluasi, sehingga fokus pembelajaran terpenuhi.

INSTRUMEN PENDAPAT SISWA

Nama : Meliana
Sekolah : SMKN 17 Jakarta
Kelas : X Busana 1
Petunjuk : berilah tanda cekris (v) pada pilihan jawaban SB, CB, KB, STB yang sesuai

Keterangan

SB = Sangat Baik

KB = Kurang Baik

CB = Cukup Baik

STB = Sangat Tidak Baik

No	Indikator	Keterangan	Jawaban			
			SB	CB	KB	STB
1.	Kemudahan	a. Kemudahan memahami materi dalam bentuk tutorial (materi yang disajikan disajikan secara jelas, sistematis/bertahap sehingga mudah dipahami oleh pengguna)		✓		
		b. Kemudahan media dalam pengoperasiannya		✓		
2.	Kemenarikan	a. Kemenarikan materi berdampak pada motivasi belajar pengguna	✓			
		b. Kemenarikan materi berdampak pada motivasi (materi dapat meningkatkan motivasi belajar pengguna)	✓			
3.	Kemanfaatan	a. Kemanfaatan materi (materi yang disajikan dapat bermanfaat bagi pengguna)	✓			

		b. Kemanfaatan materi berdampak pada kemandirian dalam belajar (pengguna lebih mandiri dalam belajar)		✓		
4.	Layout (tampilan)	a. Kemerarikan desain Layout		✓		
5.	Teks	a. Kejelasan/keterbacaan teks	✓			
6.	Gambar	a. Kejelasan gambar	✓			
7.	Audio	a. Kejelasan audio	✓			
		b. Kemerarikan audio	✓			
8.	Animasi	a. Kemerarikan animasi pada opening dan closing		✓		

Dokumentasi Panelis



Pengujian ahli materi dengan
Ibu Suryawati



Pengujian ahli materi dengan
Ibu Sri Heppdamuatti dan
Ibu Elita



Pengujian ahli media dengan
Bapak Sadek

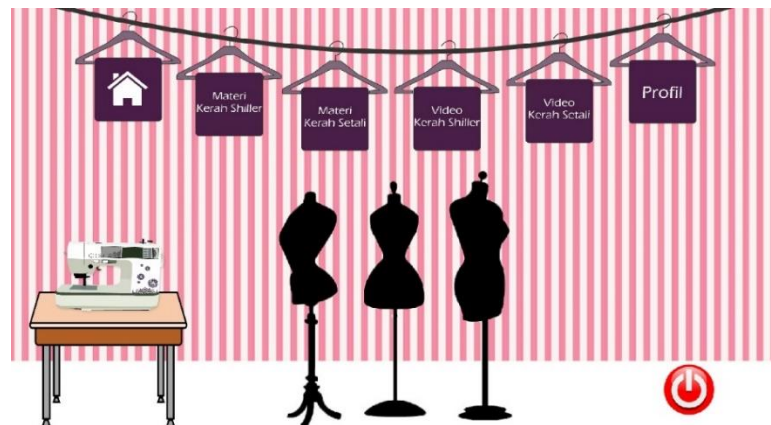


Pengujian ahli media dengan
Bapak Cecep

Lampiran Gambar Tampilan Media Pembelajaran Video Tutorial Materi Kerah Shiller dan Kerah Setali



Tampilan Awal



Home



Teori Kerah Shiller



Langkah Pemasangan Kerah Shiller



Teori Kerah Setali



Langkah Pemasangan Kerah Setali



Tampilan Play Video Tutorial Kerah Shiller



Tampilan Opening Video Tutotial Kerah Shiller



Tampilan Proses Video Tutorial Kerah Shiller



Tampilan Play Video Tutorial Kerah Setali



Tampilan Opening Video Tutotial



Hasil Jadi Kerah Setali



Profil Pembuat Video Tutorial

Lampiran Tabel Output SPSS Perhitungan Hasil Kuesioner Siswa

Statistics

		KMDH	KMRK	KMFT	LYT	TEKS	GAMBAR	AUDIO	ANIMASI
N	Valid	30	30	30	30	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0

KMDH

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	6	7	23.3	23.3	23.3
	7	15	50.0	50.0	73.3
	8	8	26.7	26.7	100.0
Total		30	100.0	100.0	

KMRK

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	6	7	23.3	23.3	23.3
	7	13	43.3	43.3	66.7
	8	10	33.3	33.3	100.0
Total		30	100.0	100.0	

KMFT

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	5	1	3.3	3.3	3.3
	6	6	20.0	20.0	23.3
	7	8	26.7	26.7	50.0
	8	15	50.0	50.0	100.0
Total		30	100.0	100.0	

LYT

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	1	3.3	3.3	3.3
	3	16	53.3	53.3	56.7
	4	13	43.3	43.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

TEKS

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	17	56.7	56.7	56.7
	4	13	43.3	43.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

GAMBAR

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	12	40.0	40.0	40.0
	4	18	60.0	60.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

AUDIO

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	5	2	6.7	6.7	6.7
	6	10	33.3	33.3	40.0
	7	12	40.0	40.0	80.0
	8	6	20.0	20.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

ANIMASI

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	3	10.0	10.0	10.0
	3	18	60.0	60.0	70.0
	4	9	30.0	30.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

KMDH1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	CUKUP BAIK	7	23.3	23.3	23.3
	SANGAT BAIK	23	76.7	76.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

KMRK2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	CUKUP BAIK	7	23.3	23.3	23.3
	SANGAT BAIK	23	76.7	76.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

KMFT3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	CUKUP BAIK	7	23.3	23.3	23.3
	SANGAT BAIK	23	76.7	76.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

LYT4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	KURANG BAIK	1	3.3	3.3	3.3
	CUKUP BAIK	16	53.3	53.3	56.7
	SANGAT BAIK	13	43.3	43.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

TEKS5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	CUKUP BAIK	17	56.7	56.7	56.7
	SANGAT BAIK	13	43.3	43.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

GAMBAR6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	CUKUP BAIK	12	40.0	40.0	40.0
	SANGAT BAIK	18	60.0	60.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

AUDIO7

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	CUKUP BAIK	12	40.0	40.0	40.0
	SANGAT BAIK	18	60.0	60.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

ANIMAS18

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	KURANG BAIK	3	10.0	10.0	10.0
	CUKUP BAIK	18	60.0	60.0	70.0
	SANGAT BAIK	9	30.0	30.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

q1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	cukup baik	17	56.7	56.7	56.7
	sangat baik	13	43.3	43.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

q2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	cukup baik	12	40.0	40.0	40.0
	sangat baik	18	60.0	60.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

q3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	cukup baik	17	56.7	56.7	56.7
	sangat baik	13	43.3	43.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

q4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	cukup baik	10	33.3	33.3	33.3
	sangat baik	20	66.7	66.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

q5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	cukup baik	10	33.3	33.3	33.3
	sangat baik	20	66.7	66.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

q6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	kurang baik	1	3.3	3.3	3.3
	cukup baik	11	36.7	36.7	40.0
	sangat baik	18	60.0	60.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

q10

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	kurang baik	1	3.3	3.3	3.3
	cukup baik	12	40.0	40.0	43.3
	sangat baik	17	56.7	56.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

q11

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid kurang baik	2	6.7	6.7	6.7
cukup baik	20	66.7	66.7	73.3
sangat baik	8	26.7	26.7	100.0
Total	30	100.0	100.0	

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Rentika Aldini, lahir pada tanggal 29 Agustus 1993 di Jakarta, merupakan anak ke 2 dari 3 bersaudara dari pasangan Bapak Agus Handono dan Ibu Euis Kartika. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Islam. Kini penulis beralamat Jl. Barkah II No.14 RT 09 RW 06, Manggarai Selatan, Tebet, Jakarta Selatan.

Adapun riwayat pendidikan penulis, yaitu TK YWKA I Jakarta, kemudian melanjutkan di SDS YWKA I Jakarta dan SMPN 3 Jakarta lalu melanjutkan ke SMKN 27 Jakarta. Setelah itu kuliah di Universitas Negeri Jakarta Jurusan Pendidikan Tata Busana S1, pada semester akhir tahun 2017 penulis telah menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Evaluasi Kualitas Media Pembelajaran Video Tutorial Materi Kerah Shiller dan Kerah Setali pada Mata Pelajaran Teknologi Menjahit”