

**EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL
PADA MATA KULIAH DRAPING**

Noverta Ermafalla

5525111968



*Building
Future
Leaders*

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam mendapatkan
gelar sarjana S1 Kependidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TATA BUSANA
JURUSAN ILMU KESEJAHTERAAN KELUARGA FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA 2017**

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Dra. Vivi Radiona, SP, M.Pd NIP: 19620911 198803 2 001 (dosen pembimbing I)
Dr. Dewi Suliyanthini, AT,MM Nip: 19711030 199903 2 002 (dosen pembimbing II)

PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
<u>Esty Nurbaity Arrsy, M. KM</u> Nip: 19740928 199903 2 001 (ketua penguji)
<u>Vera Utami G. Putri, S. Pd</u> Nip: 19811219 200604 2 001 (dosen penguji)
<u>Dra. Revrina Sukma Agusti</u> Nip: 19580814 198210 2 002 (dosen penguji)
Tanggal lulus :		

ABSTRAK

Noverta Ermafalla. Evaluasi Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Kuliah Draping. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan Ilmu Keluarga (IKK) Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta 2017.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi media pembelajaran video tutorial pada mata kuliah draping. Penelitian dilakukan di Program Studi Tata Busana, Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga (IKK), Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. Penelitian membuat sebuah media pembelajaran video yang menggabungkan beberapa komponen seperti teks, gambar, audio, dan gambar gerak. Pembuatan video ini melalui beberapa tahap yaitu menentukan tema, merumuskan tujuan, melakukan survey untuk menyiapkan materi pola dasar blus pada mata kuliah draping, membuat garis besar isi, membuat sinopsis, membuat treatment, membuat story board, pengambilan gambar dan proses editing video. Media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan *software adobe Premiere*.

Metode penelitian yang digunakan ialah *pre-experimental One Shot case study*. Media pembelajaran yang dibuat selanjutnya memasuki tahap validasi dengan dua ahli materi dan dua ahli media serta 39 mahasiswa tata busana yang mengikuti mata kuliah draping untuk diketahui pendapatnya sebagai target pengguna.

Hasil penelitian evaluasi media pembelajaran video tutorial dikatakan baik berdasarkan hasil skor penilaian ahli materi 82% dan ahli media 97% yang meliputi aspek desain pembelajaran, media video dan komunikasi visual berdasarkan hasil kuesioner mahasiswa 100% menyatakan media pembelajaran video tutorial sudah baik, dilihat dari segi media pembelajaran dan materi pola dasar blus pada mata kuliah draping.

Kata Kunci : Evaluasi, Media Pembelajaran, Video, Draping

ABSTRAK

Noverta Ermafalla. Evaluation instructional Media Tutorial Video of Draping Patern. Jakarta: Education Program Studies of Fason Department of Family Studies. Faculty of Engineering, State University of Jakarta in 2017.

This study aimed to evaluate the instructional media video tutorials on subjects draping. The study was conducted in dressmaking Studies Program, Department of Family Welfare LMU, Faculty of Engineering, Universitas Negeri Jakarta. The study made a video learning medium that incorporates several components such as text, images, audio, and motion pictures. This video creation through several stages of determining the theme, set goals, conduct surveys to prepare a basic pattern blouse material on subjects draping, make an outline of the contents, make a synopsis, making treatment, storyboarded, shooting and editing video. This learning media created using Adobe Premiere software.

The method used is pre-experimental One Shot case study. Instructional media created subsequently entered the validation stage with two subject matter experts and two media experts as well as 39 fashion students who follow courses draping to know his opinion as the target user.

The results of evaluation research study media video tutorial said to be good based on the score expert assessment materials 82% and media experts 97% covering the aspects of instructional design, video media and visual communication based on the results of questionnaires students 100% said media instructional video tutorial has been good, in terms of learning media and materials basic pattern blouse in the subject of draping.

Keywords: Evaluation, Instructional Media, Video, Draping

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 lainnya.
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 dipublikasikan orang lain kecuali secara tertulis dengan jelas mencantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar perpustakaan.

Jakarta , Febuari 2017

Penulis,

LEMBAR PERSEMBAHAN
Kupersembahkan Skripsi Ini Teruntuk :

Allah SWT & Rasulullah SAW

Sujud serta syukur kepada Allah SWT. Cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Sholawat serta salam selalu terlimpahkan kehariban Rasulullah Muhammad SAW.

Keluarga Tecinta

Yang telah berjuang dengan penuh keikhlasan, yang telah memberikan segala kasih sayangnya dengan penuh ketulusan yang tak kenal lelah dan batas waktu. Teruntuk mama tercinta terima kasih atas limpahan kasih sayang dan inspirasi serta rasa rindu yang tiada batas selama anakmu menempuh pendidikan di Universitas Negeri Jakarta. Papaku, terima kasih atas kasih sayang yang sangat besar dan selalu mengajarkan dan memberikan semua yang terbaik. Untuk tante dan om ku tersayang terima kasih atas kasih sayang dan doa yang tak pernah putus serta dukungan yang tiada henti.

Kedua Dosen Pembimbingku

Yang telah membimbing dan mengajarku segala yang terbaik sehingga dapat terselesaikan rangkaian skripsi ini dan semua dosen Pendidikan Tata Busana yang telah mengajarku dengan sepenuh hati.

Adik- Adikku Tersayang

Lafely Dwi Lasfani, Rowaldy Adrean, Annisa Maymanathan Kamila, Muhammad Aufar Raftali, dan Aqila Qurrota A'yun yang selalu menghibur penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Teman-Teman Seperjuangan

Aida, Kak Nisa, Riri, Lidya, dan semua yang belum bisa saya sebutkan. Semangat dan dukungan kalian sangat berarti demi pencapaianku meraih gelar sarjana.

Sahabat Terkasih

Diah Islamiyati yang telah membantu dan selalu memberikan dukungan tanpa henti semasa perkuliahaan hingga kita bisa menyelesaikan skripsi dan meraih gelar sarjana bersama-sama.

Kurnia Purnama Sari yang selalu mendengarkan keluh kesahku, mendoakan kebaikanku, dan selalu memberikan semangat tanpa henti.

Rahayu Dwi Mardiana yang telah memberikan motivasi dan dukungan serta selalu mengingatkan ku hingga skripsi ini selesai.

Fahrul Adiyatno yang selalu menemaniku, membantu dalam penulisan skripsi ini, memberi dukungan tanpa henti serta selalu membawa kebahagiaan selama penulisan skripsi hingga akhirnya dapat terselesaikan.

Zahrah Fathonah, Rustia Rakhmawati, Rian Aneera, Veby Amira, Rustini, dan Sri

Suprihatin terimakasih telah memberikan rasa rindu yang sangat besar, terimakasih telah sabar menanti dan selalu memberikan dukungan selama penulis menempuh pendidikan di Universitas Negeri Jakarta.

Kalian selalu memberikan energi positif untuk kesuksesanku meraih gelar sarjana. Terimakasih untuk kalian..

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur atas segala nikmat dan karunia yang telah Allah Subhanahuwata'ala limpahkan kepada seluruh makhluk-Nya dimana kita masih diberikan kesempatan di dunia ini untuk menjalankan segala perintah-Nya dan menjauhi segala larangan-Nya. Shalawat serta salam tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarganya semoga kita tetap istiqomah dalam menjalankan sunnah-sunnah beliau.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada Allah yang telah memberikan ilmu dan kelapangan, dan juga kepada keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang semangat pengertian dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Evaluasi Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Kuliah Draping". Skripsi ini disusun sebagai syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga, Program Studi Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.

Penulis juga ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Dr. Wesnina M.Sn selaku Kepala Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga dan juga selaku ahli materi yang telah membantu penulis dalam evaluasi media.
2. Dra. Eneng Luthfia Zahra, M.Pd selaku dosen pembimbing akademik angkatan 2011 reguler.
3. Dra. Vivi Radiona SP, M. Pd selaku dosen pembimbing materi dan Dr. Dewi Suliyanthini, AT, MM selaku dosen pembimbing metodologi yang telah bersedia meluangkan waktu dan pikirannya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.
4. Dra. Harsuyanti RL. M. HUM dan M. Noerharyono, M.Pd selaku dosen ahli yang telah membantu penulis dalam uji validitas.
5. Dra. Suryawati selaku ahli materi yang telah membantu penulis dalam evaluasi media.
6. Cecep Kustandi, M. Pd dan Abdul Aziz selaku ahli media yang telah membantu penulis dalam evaluasi media.

7. Seluruh dosen Program Studi Tata, Busana Fakultas, Teknik Universitas Negeri Jakarta
8. Kepada semua staf tata usaha Prodi Pendidikan Tata Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.
9. Kepada semua yang tak dapat saya Sebutkan satu persatu. Terima kasih banyak untuk partisipasinya adalah membantu saya mengerjakan skripsi baik secara moril maupun materi.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan keterbatasan. untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang disampaikan guna memperbaiki penelitian ini dan mengembangkan penelitian selanjutnya semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT	iv
HALAMAN PERNYATAAAN	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Masalah	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	
2.1 Evaluasi	8
2.2 Media Pembelajaran	10
2.2.1 Pengertian Media	10
2.2.2 Pengertian Pembelajaran	11
2.2.3 Pengertian Media Pembelajaran	12
2.2.4 Evaluasi Media Pembelajaran	12
2.3 Kegunaan Media Pembelajaran	14
2.4 Klarifikasi Media Pembelajaran	15
2.4.1 Kriteria Pemilihan Media	21
2.5 Aspek-Aspek Evaluasi Media	24
2.6 Video Tutorial	26
2.7 Tujuan Penggunaan Video	28
2.8 Karakteristik Video.....	39
2.9 Prosedur Pengembangan Video.....	32
2.10 Pengembangan Naska Video.....	33
2.11 Mata Kuliah Draping	35
2.12 Alat & Bahan.....	38
2.13 Langkah-Langkah Membuat Pola Draping	43
2.14 Kerangka Berfikir	60
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Tujuan Operasional Penelitian	63
3.2 Tempat Dan Waktu Penelitian	63
3.3 Metode Penelitian	63
3.4 Variabel Penelitian.....	64

3.5	Definisi Konsep Penelitian.....	64
3.6	Definisi Operasional Variabel Penelitian	64
3.7	Subjek Penelitian	65
3.8	Instrumen Penelitian	65
3.9	Teknik Pengumpulan Data	70
1.10	teknik uraian data.....	70

BAB IV HASIL PENELITIAN

4.1	Deskripsi Hasil Penelitian	72
4.1.1	Deskripsi Pembuatan Media Pembelajaran Video Tutorial	72
4.1.2	Deskripsi Hasil Tampilan Media Pembelajaran Video Tutorial ...	72
4.2	Analisis Hasil Penelitian	80
4.2.1	Evaluasi Media Pembelajaran Berdasarkan Ahli Materi	80
4.2.2	Evaluasi Media Pembelajaran Berdasarkan Ahli Materi	85
4.2.3	Pendapat Pengguna	89
4.3	Pembahasan	99
4.4	Kelemahan Penelitian	102

BAB V KESIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN

5.1	Kesimpulan.....	103
5.2	Implikasi.....	104
5.3	Saran	105

DAFTAR PUSTAKA.....	106
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

2.1	Perbedaan Pola Draping & konstruksi	38
3.1	Kisi-Kisi Instrumen Panelis Media	66
3.2	Kisi-Kisi Instrumen Panelis Materi	67
3.3	Kisi-Kisi Instrumen Mahasiswa	68
4.1	Hasil Angket Materi	80
4.2	Skor Aspek Desain Pembelajaran	84
4.3	Hasil Aspek Media	86
4.4	Skor Aspek Media	88
4.5	Hasil Sub Indikator Kejelasan	90
4.6	Hasil Sub Indikator Durasi Waktu	90
4.7	Hasil Sub Indikator Sajian	91
4.8	Hasil Sub Indikator Ketentuan Teknis	91
4.9	Hasil Sub Indikator Backsound	91
4.10	Hasil Sub Indikator Komunikasi	92
4.11	Hasil Sub Indikator Sederhana	92
4.12	Hasil Sub Indikator Audio	93
4.13	Hasil Sub Indikator Visual	93
4.14	Hasil Sub Indikator Gambar Gerak	93
4.15	Hasil Indikator Indikator Media	94
4.16	Hasil Sub Indikator Sub Penjelasan Materi	94
4.17	Hasil Sub Indikator Ketepatan Strategi	95
4.18	Hasil Sub Indikator Interaktivitas	95
4.19	Hasil Sub Indikator Motivasi	96
4.20	Hasil Sub Indikator Konteksvisual	96
4.21	Hasil Sub Indikator Kualitas Materi	96
4.22	Hasil Sub Indikator Kesesuaian	97
4.23	Hasil Sub Indikator Kemudahan	97
4.24	Hasil Sub Indikator Sistematis	98
4.25	Hasil Sub Indikator Uraian	98
4.26	Hasil Indikator Inti Materi	98

DAFTAR GAMBAR

2.1	Kerucut Pengalaman Dale	19
2.2	Jenis Dressform.....	39
2.3	Jarum tanpa kepala	40
2.4	Bantalan jarum	40
2.5	Pita Ukur	40
2.6	Gunting	41
2.7	Pensil	41
2.8	Mengukur Panjang Muka	44
2.9	Lebar Muka.....	44
2.10	Memindahkan Ukuran	45
2.11	Membuat Garis Dada	45
2.12	Mengukur Puncak Dada	46
2.13	Membuat Garis Princes	46
2.14	Menentukan Garis Princes	47
2.15	Mengukur Panjang Punggung	47
2.16	Mengukur Lebar Punggung	48
2.17	Memindahkan Ukuran Pada Bahan	48
2.18	Menentukan Garis Leher	49
2.19	Menentukan Lebar Punggung	49
2.20	Menentukan Garis Prinsess.....	49
2.21	Menyemat Puncak Dada	5
2.22	Menyemat tengah muka.....	50
2.23	Menemat Sisi	51
2.24	menggunting Kampuh pinggang	51
2.25	Membuat Kuping	52
2.26	Meratakan Pinggang	52
2.27	Menggunting Kampuh Leher	53
2.28	Menghaluskan Bagian Bahu	53
2.29	Membuat Kupnat Bahu.....	54
2.30	Memberi Tanda Pola	54
2.31	Meletakkan Bahan Belakang	55
2.32	Menentukan Lebar Punggung	55
2.33	Menyemat Garis Punggung	56
2.34	Menggunting Kampuh Pinggang	56
2.35	Membuat Kupnat pinggang	57
2.36	Membuat Kupnat Bahu	57
2.37	Memberi Tanda Pola	58
2.38	Hasil	58
2.39	Kerangka Berfikir.....	62
4.1	Opening	73
4.2	Tujuan Pembelajaran.....	73
4.3	Pengertian	74
4.4	Alat & Bahan	74
4.5	Persiapan Bahan Bagian Depan	74
4.6	Persiapan Bahan Bagian Belakang.....	75

4.7	Meletakkan Bahan	75
4.8	Menyemat Kupnat	76
4.9	mengurangi Ketegangan bahan	76
4.10	Kurangi Ketegangan Pada Leher	77
4.11	Menyemat Kupnat Bahu	77
4.12	Meletakkan bahan bagian belakang	77
4.13	Menyemat Kupnat Pinggang	78
4.14	Menyemat Kupnat Bahu	78
4.15	Meratakan Kampuh	78
4.16	Fitting	79
4.17	Kumpulan	79

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri untuk interaksi dalam lingkungannya (Slameto, 2003 : 2). Harold Spears memberikan batasan, “*Learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction.*” (Belajar adalah mengamati, membaca, berinisiasi, mencoba sesuatu sendiri, mendengarkan, mengikuti petunjuk). Proses belajar yang efektif dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai. Kondisi internal adalah kondisi atau situasi yang ada dalam diri siswa, seperti kesehatan, keterampilan, kemampuan, dan sebagainya. Kondisi eksternal adalah kondisi yang ada diluar diri pribadi siswa, misalnya ruang belajar yang bersih, sarana dan prasarana belajar seperti media pembelajaran yang memadai, dan sebagainya (Hamdani, 211 : 22).

Media pembelajaran bisa diartikan sebagai alat bantu yang digunakan guru dalam pembelajaran agar terjadi proses pembelajaran yang kondusif.

Sanjaya (2008) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi perangkat keras yang dapat mengantarkan pesan dan perangkat lunak yang mengaandung pesan. Dengan demikian, media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa.

Pemilihan media pembelajaran hendaknya sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Apabila kompetensi yang ingin dicapai bersifat kata-kata, media yang tepat digunakan adalah media audio. Jika kompetensi yang ingin dicapai adalah memahami isi bacaan, maka gunakanlah media cetak. Jika tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai bersifat motorik (gerak dan aktivitas), media film dan video bisa digunakan (Kustandi dkk, 2011: 43).

Di Universitas Negeri Jakarta, terdapat Program Studi Pendidikan Tata Busana yang di dalamnya terdapat mata kuliah bidang studi, salah satunya adalah mata kuliah Draping. Tujuan pembelajaran mata kuliah tersebut, salah satunya adalah dapat memahami konsep dasar mendraping, yaitu metode pembuatan pola busana sesuai disain yang diinginkan yang dibuat langsung pada boneka jahit sehingga menghasilkan pola dalam bentuk tiga dimensi. Untuk dapat membuat suatu busana yang berkualitas, mahasiswa perlu mendapatkan bimbingan dan pengetahuan mengenai tata cara membuat pola dengan teknik draping .

Berdasarkan survey peneliti sebelum melakukan penelitian dengan mewawancarai sebagian besar mahasiswa tata busana di Lab Draping Prodi Tata Busana UNJ yang sedang mengikuti mata kuliah draping, beberapa mahasiswa mengatakan bahwa “mahasiswa merasa kesulitan untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari pada saat mengerjakan tugas diluar jam pelajaran tanpa bimbingan dari dosen pengajar. Hal ini dapat menghambat proses penyelesaian tugas sehingga harus menunggu pertemuan berikutnya untuk dapat menyelesaikan tugasnya. Dosen pengajar tidak mungkin untuk mengulang ulang kembali materi

yang sama pada setiap pertemuan yang dapat menyebabkan terhambatnya pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dibuat.

Terdapat beberapa media yang sangat mendukung dalam proses pembelajaran draping seperti LCD, Infocus, buku draping, dressform ,chart, gambar dan kain belacu. Selain itu dosen pengajar juga menjadi narasumber dalam proses pembelajan pada mata kuliah Draping di Prodi Tata Busana UNJ. Tetapi dikarenakan keterbatasan waktu dan jumlah mahasiswa yang terhitung banyak dan memiliki daya ingat serta tingkat pemahaman yang tidak sama antara satu dan lainnya, menyebabkan terhambatnya proses pembelajaran,terutama pada saat mengerjakan tugas praktik pada pembelajaran pola dasar blus secara draping. Untuk itu, diperlukan alat bantu yang dapat mempermudah untuk menyampaikan materi pembelajaran draping yang fleksible dalam penggunaanya. Sehingga dapat membantu mahasiswa untuk mengulang kembali materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh dosen, dapat menyelesaikan tugas tepat waktu, dan dapat memenuhi standar kompetensi yang telah ditentukan yaitu :

- a. Menjelaskan konsep dasar draping
- b. Membedakan konsep dasar draping dengan konststruksi
- c. Memilih alat dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat pola secara draping
- d. Mendraping kain tanpa guntingan pada dressform dengan berbagai inspirasi
- e. Membuat berbagai pola busana (bus,rok,dan kerah) sesuai desain dengn sistem draping

Pada penelitian ini, penulis akan melakukan penelitian mengenai evaluasi kelayakan media pembelajaran film berbasis video pada mata kuliah draping. Sebagai media pembelajaran adapun kelebihan media video yaitu :

1) sistem pembelajaran lebih kreatif dan inovatif. 2) mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar, atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran. 3) mampu menimbulkan rasa senang dalam proses pembelajaran. Hal ini akan menambah motivasi mahasiswa selama proses pembelajaran hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang maksimal. 4) mampu memvisualisasikan materi yang sulit diterangkan hanya dengan alat peraga. 5) media penyimpanan yang relatif gampang dan fleksibel. Umumnya, belajar melalui video lebih mudah dibandingkan melalui teks sehingga mereka kurang terdorong untuk lebih aktif dalam berinteraksi dengan materi. Video memaparkan keadaan real suatu proses, fenomena atau kejadian sehingga dapat memperkaya pemaparan.

Selain kelebihan yang telah disebutkan di atas, ada faktor lain yang menjadi pertimbangan sehingga peneliti memilih menggunakan media video untuk mengatasi kendala pada mata kuliah Draping yaitu, media video dapat diperbanyak dan digunakan secara berulang kali dimanapun dan kapanpun sehingga dapat memudahkan dosen pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dengan begitu, media video lebih efisien dalam penggunaannya. Disamping itu, penyediaan LCD, proyektor, dan komputer yang terdapat di Prodi Tata Busana UNJ sangatlah menunjang dalam penggunaan media tersebut. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan mengevaluasi media pembelajaran video tutorial pada mata kuliah draping untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang telah dibuat untuk mempermudah proses pembelajaran draping.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka timbul beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Bagaimanakah proses pembelajaran draping di lab draping tata busana Universitas Negeri Jakarta ?
2. Bagaimanakah media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran draping ?
3. Apakah penggunaan media pembelajaran video tutorial dapat membantu proses pembelajaran draping?
4. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video tutorial pada mata kuliah draping?

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi pada:

1. Evaluasi media pembelajaran video tutorial pada mata kuliah draping.
2. Materi yang dibuat adalah materi pola dasar blus.
3. Penelitian dilakukan di Universitas Negeri Jakarta, tepatnya di Laboratorium Tata Busana.

1.4. Perumusan Masalah

Adapun perumusan masalah dari penelitian ini, sebagai berikut :
“Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran film berbasis video sebagai media pembelajaran pada mata kuliah draping.” Berdasarkan prinsip-prinsip media pembelajaran dan karakteristik video.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menarik minat dan perhatian mahasiswa terhadap media video dalam proses pembelajaran draping.
2. Untuk mendorong motivasi mahasiswa untuk kreatif dan mandiri dalam proses pembelajaran Draping.
3. Untuk menganalisa kelayakan media pembelajaran berupa video sebagai media pembelajaran.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat antara lain :

1. Bagi peneliti :

Mendapatkan pengetahuan baru dalam pembuatan media pembelajaran video tutorial pada mata kuliah draping.
2. Bagi mahasiswa :
 - a. Membantu mahasiswa dalam proses pembelajaran pada mata kuliah draping.
 - b. Mempermudah mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran draping melalui media pembelajaran berupa video tutorial.
3. Bagi dosen :
 - a. Memberikan media pembelajaran tambahan yang dapat membantu dan mempermudah dosen dalam menyampikan materi.
 - b. Memberikan referensi bagi dosen untuk pengembangan media pembelajaran dengan harapan dapat diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

4. Bagi program studi :
 - a. Memberikan sumbangan media pembelajaran draping berbasis komputer dan multimedia bagi proram studi Tata Busana.
 - b. Menambah referensi media pembelajaran pada mat kuliah draping.
 - c. Sebagai acuan bagi penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Evaluasi

Worthen dan Sanders (dalam *Seels*, 1994: 64) menyatakan evaluasi merupakan penentuan nilai sesuatu. Dalam pendidikan evaluasi merupakan proses penentuan kualitas secara formal, efektivitas atau nilai suatu program, produk, proyek, proses, tujuan dan kurikulum. **Sabri (dalam Musfiqon, 2012: 148)** mengartikan evaluasi sebagai proses sistematis untuk menentukan nilai sesuatu (ketentuan, kegiatan, keputusan, unjuk kerja, proses, orang, obyek, dan yang lainnya) berdasarkan kriteria tertentu melalui penilaian. **Sufflebeam (dalam Musfiqon, 2012: 148)** memandang evaluasi sebagai suatu proses, yakni menentukan, mencari dan menyajikan informasi yang diperlukan untuk menentukan alternatif keputusan. Berdasarkan dari beberapa pengertian evaluasi di atas, dapat disimpulkan bahwa evaluasi dalam penelitian ini merupakan suatu proses sistematis untuk menentukan nilai sebuah produk berupa media pembelajaran film berbasis video tutorial.

Tujuan evaluasi adalah untuk menentukan kualitas daripada sesuatu terutama yang berkaitan dengan nilai dan arti. S. Hamid Hasan (1988 : 14-15) secara tegas membedakan kedua istilah tersebut sebagai berikut : pemberian nilai dilakukan apabila seseorang evaluator memberikan pertimbangan mengenai evaluasi tanpa menghubungkannya dengan sesuatu yang bersifat dari luar. dalam proses evaluasi harus ada pemberian pertimbangan (Judgment). pemberian pertimbangan ini pada dasarnya merupakan konsep dasar evaluasi. melalui pertimbangan inilah tentukan nilai dan arti (worth and merit) biar sesuatu yang

sedang dievaluasi. Apa Pemberian pertimbangan suatu kegiatan bukanlah termasuk kategori kegiatan evaluasi.

Pemberian pertimbangan tentang nilai dan arti haruslah berdasarkan kriteria tertentu. tanpa kriteria yang jelas, pertimbangan nilai dan arti yang diberikan bukan suatu proses yang dapat diklarifikasi sebagai evaluasi kriteria yang digunakan dapat saja berasal dari apa yang dievaluasi itu sendiri (internal), tapi bisa dibawa berasal dari luar apa yang dievaluasi card (eksternal) baik yang bersifat kuantitatif maupun kualitatif. jika yang dievaluasi itu adalah proses pembelajaran maka kriteria yang dimaksud bisa saja dikembangkan dari karakteristik proses pembelajaran itu sendiri, tapi dapat pula dikembangkan kriteria umum tentang proses pembelajaran. kriteria ini penting dibuat oleh evaluator dengan pertimbangan (a) hasil evaluasi dapat dipertanggung jawabkan Cara ilmiah (b) evaluator lebih percaya diri (c) hindari adanya unsur subjektivitas (d) kemungkinan hasil evaluasi akan sama sekalipun dilakukan pada waktu dan orang yang berbeda, dan (e) memberikan kemudahan bagi evaluator dalam melakukan penaksiran hasil evaluasi (Arifin 2012 : 8-10).

Pada prosedur evaluasi pembelajaran yang berhak menjadi evaluator adalah suatu tim yang mempunyai peran penting dalam memberikan informasi mengenai keberhasilan pembelajaran. yang berhak menjadi tipe evaluator adalah orang-orang yang telah memenuhi berbagai persyaratan yang ditentukan (Muldjoto 2016 : 126).

2.2 Media Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Heinich *et.al.*, 2002; Ibrahim, 1997; Ibrahim *et.al.*, 2001). Sharon dalam Musfiqon (2012:26) yang menyatakan media itu adalah alat komunikasi dan sumber informasi. Dalam konsep ini, segala jenis alat baik elektronik maupun non elektronik, yang dijadikan sarana penyampaian pesan dalam komunikasi dapat disebut media. Kalau jenis alat ini digunakan dan dijadikan sumber informasi pembelajaran, maka disebut media pembelajaran.

Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. **Briggs (1970)** berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya. Berdasarkan beberapa pengertian media tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pada penelitian ini merupakan alat fisik yang dapat membantu menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media, peran pengajar menjadi semakin luas. Sedangkan peserta didik akan terbantu untuk belajar dengan lebih baik, serta terangsang untuk memahami subjek yang tengah diajarkan dalam bentuk komunikasi penyampaian pesan yang lebih efektif dan efisien.

2.2.2 Pengertian Pembelajaran

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (Syaiful Sagala, 2011: 62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk

membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan sistemik yang bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik (guru) dengan siswa, sumber belajar, dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar siswa (Arifin, 2010: 10). Pembelajaran merupakan suatu sistem yang kompleks yang keberhasilannya dapat dilihat dari dua aspek, yaitu aspek produk dan aspek proses. Keberhasilan pembelajaran dilihat dari sisi produk adalah keberhasilan siswa mengenai hasil yang diperoleh dengan mengabaikan proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran dilihat dari sisi hasil memang mudah dilihat dan ditentukan kriteriannya, akan tetapi hal ini dapat mengurangi makna proses pembelajaran sebagai proses yang mengandung nilai-nilai pendidikan (**Sanjaya, 2011: 13-14**).

Berdasarkan beberapa pengertian pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada penelitian ini adalah suatu proses interaksi antara guru dengan siswa yang direncanakan untuk menciptakan kegiatan belajar yang efektif dan efisien. Kegiatan ini membantu siswa untuk mempelajari dan memperoleh ilmu pengetahuan yang membuat perubahan tingkah laku pada diri siswa. Proses ini dilakukan untuk mencapai tujuan dari pendidikan yang keberhasilannya dilihat dari aspek produk dan aspek proses. Interaksi merupakan ciri utama dari kegiatan pembelajaran. Baik interaksi antara yang belajar dengan lingkungan belajarnya, baik itu guru, teman-temannya, media pembelajaran, atau sumber-sumber belajar yang lain.

2.2.3 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran. Dikatakan demikian karena di dalam media pembelajaran terdapat proses penyampaian pesan terhadap pendidik kepada anak didik. Pesan tersebut merupakan informasi yang berupa lambang-lambang seperti, kata-kata, bunyi, gambar, dan lain sebagainya sehingga pesan tersebut dapat diterima dan dipahami oleh penerima pesan. Untuk membantu penyampaian pesan ini dengan baik, maka perlu diadakannya media pembelajaran (Indriana, 2011:16).

Menurut **Schramm (1977)** mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. **Briggs (1977)** berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. *National Education Associaton (1969)* mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. (dikutip oleh Akhmad Sudrajat, 2008).

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pada penelitian ini merupakan alat komunikasi yang dapat menyalurkan pesan dari sumber secara terencana yang dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

2.2.4 Evaluasi Media Video Pembelajaran

Worthen dan Sanders (dalam *Seels*, 1994: 64) menyatakan evaluasi merupakan penentuan nilai sesuatu. Dalam pendidikan evaluasi merupakan

proses penentuan kualitas secara formal, efektivitas atau nilai suatu program, produk, proyek, proses, tujuan dan kurikulum.

Salah satu cara penting untuk membedakan penilaian adalah dengan mengklarifikasikannya menurut objek yang sedang dinilai. Perbedaan tersebut menurut Seels, Richey (1994: 60) antara lain:

a. Evaluasi Program

Sufflebeam (dalam Arikunto, 2010: 5) mengemukakan bahwa evaluasi program adalah upaya untuk menyediakan informasi untuk disampaikan kepada pengambil keputusan.

b. Evaluasi Proyek

Evaluasi proyek adalah evaluasi untuk menaksir kegiatan yang dibiayai secara khusus guna melakukan suatu tugas tertentu dalam suatu kurun waktu. perbedaan evaluasi proyek dan program adalah bahwa program diharapkan dapat berlangsung dalam waktu yang tidak terbatas, sedangkan proyek biasanya diharapkan berjangka pendek.

c. Evaluasi Bahan (produk pembelajaran)

Evaluasi bahan atau produk adalah evaluasi yang menaksir kebaikan dan manfaat isi yang menyangkut media pembelajaran termasuk buku, pedoman kurikulum, film, pita rekaman, dan produk pembelajaran lainnya yang bisa dipegang. Krirk dan gustafon (1986) mengatakan, video dianggap sebagai “produk” dan metode evaluasi produk diperlukan untuk membantu agen pengembangan dan produsen video untuk sampai pada keputusan yang lebih baik berdasarkan pada informasi yang handal, akurat dan langkaha. Dari pengamatan pada produk akhir, evaluasi perlu digabungkan kedalam proses-proses produksi

dan pengamatan. Evaluasi formatif dan sumatif sebaiknya ada dalam seluruh proses produksi, sebelum, selama dan sesudah. Evaluasi diperlukan berkualitas dan efektif.

2.3 Kegunaan Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sedangkan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran adalah (Ardiani Mustikasari, 2008) :

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan

Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun berada.

2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.

4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan

materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.

5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mandalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman siswa akan lebih baik.

6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung kepada seorang guru. Perlu kita sadari waktu belajar di sekolah sangat terbatas dan waktu terbanyak justru di luar lingkungan sekolah.

7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.

8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Guru dapat berbagi peran dengan media sehingga banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain.

2.4 Klasifikasi Media Pembelajaran

Setiap jenis media memiliki karakteristik masing-masing dan menampilkan fungsi tertentu dalam menunjang keberhasilan proses belajar peserta

didik. Agar peran sumber dan media pembelajaran tersebut menunjukkan pada suatu jenis media tertentu, maka pada media-media belajar itu perlu diklarifikasikan menurut suatu metode tertentu sesuai dengan sifat dan fungsinya terhadap pembelajaran. Pengelompokan itu penting untuk memudahkan para pendidik dalam memahami sifat media dan dalam menentukan media yang cocok untuk pembelajaran.

Dari beberapa pengelompokan media yang disusun dari para ahli, ada lima kategori media pembelajaran menurut Setyosari & Sihkabudden (2005), yakni: (1) berdasarkan ciri fisik, (2) berdasarkan jenis dan tingkat pengalaman yang diperoleh, (3) berdasarkan persepsi indera, (4) berdasarkan penggunaannya, (5) berdasarkan hirarki pemanfaatannya. Gerlach and Ely (1996) mengelompokkan media berdasarkan ciri fisik kedalam delapan tipe, yaitu:

1. *Real object and model*, yaitu media dari benda dan model sebenarnya. Media ini bisa berupa objek, orang, benda, atau kejadian tertentu bahkan semua yang ada di alam yang digunakan sebagai media pembelajaran.
2. *Printed Verbal*, berupa media persentasi verbal tercetak merupakan kata-kata yang diproyeksikan melalui film bingkai (slide), transparansi, cetakan di papan tulis, majalah dan papan tempel.
3. *Printed visual*, adalah media visual cetak seperti bahan presentasi grafis, bagan, peta, grafik, diagram, lukisan, kartun dan karikatur.
4. *Still picture*, yaitu potret yang diambil dari berbagai macam objek atau peristiwa yang mungkin dapat dipresentasikan melalui buku, film bingkai, atau majalah, atau surat kabar.

5. *Mation picture*, yaitu film atau video tape dari pemotretan/ perekaman benda atau kejadian sebenarnya.
6. *Audio recorder*, yaitu rekaman suara saja yang menggunakan bahasa verbal maupun efek suara musik (*sound effect*).
7. *Progrmed instruction*, terkenal pula dengan istilah pengajaran terprogram.
8. *Simulation*, adalah peniruan simulasi atau proses yang sengaja dirancang untuk mendekati atau menyerupai kejadian atau keadaan sebenarnya. Misalnya simulasi metode pengajaran guru atau tata cara pelaksanaan haji yang didemonstrasikan sebagai bahan pelatihan, dan proses industri yang ditunjukkan dengan bantuan komputer.

Berdasarkan unsur pokok atau indra yang dirangsang, media pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga macam, yakni media visual, media audio dan media audio-visual. ketiga penggolongan ini dijabarkan lebih lanjut **oleh sulaiman (2001)** menjadi sepuluh macam, yaitu:

1. Media audio: media yang menghasilkan bunyi, misalnya *audio cassette tape recorder*, dan radio.
2. Media visual: media visual dua dimensi dan media visual tiga dimensi.
3. Media audio-visual: media yang menghasilkan suatu rupa dan suara dalam suatu unit media.
4. Media *audio motion visual*: penggunaan segala kemampuan audio dan visual ke dalam kelas, seperti televisi, video tape/cassette recorder dan sound-film.
5. Media *audio still visual*: media lengkap kecuali penampilan motion/ geraknya tidak ada, seperti sound-filmstrip, sound-slides, dan merekam still pada televisi.

6. Media *audio semi-motion*: media yang berkemampuan menampilkan titik-titik tetapi tidak bisa mentransmit secara utuh suatu motion yang nyata. Misalnya: telewriting dan recorder telewriting.
7. Media *motion visual*: silent film (film bisu).
8. Media *still visual*: gambar, slide, filmstrips, dan transparansi.
9. Media audio: telepon, radio, audio, tape recorder dan audio disk.
10. Media cetak: media yang hanya menampilkan informasi yang berupa simbol-simbol tertentu saja dan berupa alphanumeric seperti buku, modul, majalah dll.

Dalam bukunya berjudul “*Audio Visual Method in Teaching*”, Edgar Dale (1969) mengelompokan media pembelajaran berdasarkan jenjang pengalaman yang diperoleh pembelajar. Jenjang pengalaman itu disusun dalam suatu bagan yang dikenal dengan nama *Dale’s Cone of Experiences* (Kerucut Pengalaman Dale). Penggambaran Dale dalam kerucutnya itu, jenjang pengalaman belajar disusun secara berurutan menurut tingkat kekonkretan dan keabstrakan pengalaman. Pengalaman yang paling kongkret diletakkan pada dasar kerucut dan semakin ke puncak pengalaman yang diperoleh semakin abstrak seperti terlihat pada gambar 2.1 berikut:



Gambar.2.1 Kerucut Pengalaman Dale

(Sumbergambar:https://www.kerucut+edgar+dale&biw=1366&bih_IM:)

Dari gambar 2.1 diatas tampak bahwa pengalaman belajar dengan hanya menggunakan simbol verbal saja, tingkat konkrititasnya lebih tinggi jika dibandingkan menggunakan simbol visual. Menurut Dale, pembelajarannya yang paling konkret adalah pengalaman langsung atau observasi ke lapangan/lokasi. Artinya penggunaan media *Real object* adalah paling efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Penggolongan media pembelajaran berdasarkan penggunaannya dapat dibagi kedalam dua kelompok, yaitu media yang dikelompokkan berdasarkan jumlah pengguna dan berdasarkan cara penggunaannya (Midun, 2009).

1. Berdasarkan jumlah penggunanya, media pembelajaran dapat dibedakan ke dalam tiga macam, yakni:
 - a. Media pembelajaran yang penggunaannya secara individual oleh peserta didik. Misalkan kelas atau laboratorium
 - b. Media pembelajaran yang penggunaan secara berkelompok/kelas, misalnya film, slide, dan media proyeksi lainnya.

- c. Media pembelajaran yang penggunaannya secara massal, misalnya televisi, radio, film, slide.
2. Berdasarkan cara penggunaannya, media pembelajaran dibedakan menjadi dua, yaitu:
 - a. Media tradisional atau konvensional (sederhana misalnya peta, simbol-simbol grafis, gambar berseri). Media ini meliputi semua media pembelajaran dan bahan sumber belajar yang bisa digunakan oleh guru dalam mengajar dikelas, laboratorium, di luar kelas, baik dalam kelompok kecil maupun kelompok besar. Media tradisional banyak dibuat dan digunakan oleh guru di pedesaan atau dengan sekolah-sekolah dengan fasilitas terbatas, misalnya media dari karton, bambu untuk materi matematika.
 - b. Media modern atau kompleks, seperti komputer diintegrasikan dengan media-media elektronik lainnya seperti adanya sistem interkomunikasi. Sistem interkomunikasi dibuat dalam rangka pengajaran secara massal, dimana program di-TV-kan. Sistem ini digunakan untuk beberapa kelas secara paralel dalam satu sekolah. Sistem pembelajaran seperti ini sering disebut dengan pengajaran jarak jauh (*distance learning*).

Menurut Midun (2009) selain jumlah pengguna dan cara penggunaannya, media pembelajaran dapat pula digolongkan berdasarkan hirarki pemanfaatannya dalam pembelajarannya. Hal ini diungkapkan oleh Duncan, yang ingin mensejajarkan biaya investasi, kelengkapan dan keluasan lingkup sarannya disatu pihak dan kemudahan pengadaan serta penggunaan, keterbatasan lingkup

sasaran dan rendahnya biaya dilain pihak, dengan tingkat kerumitan perangkat medianya dalam satu hirarki.

Dengan kata lain, semakin rumit jenis perangkat media yang dipakai, semakin mahal biaya investasinya, semakin susah pengadaannya, tetapi juga semakin umum penggunaannya dan semakin luas lingkup sarannya. Sebaliknya, semakin sederhana jenis perangkat medianya, semakin murah biayanya, semakin mudah pengadaannya, sifat penggunaannya semakin khusus dan lingkup sarannya semakin terbatas (Midun,2009;Setyasari dan Sihkabuden,2005;Munadi,2008).

Berdasarkan dari klasifikasi media pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media yang lebih baik dari pada media yang lain merupakan media audio visual gerak meliputi film atau video.

2.4.1 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam desain pembelajaran, keputusan perlu dibuat mengenai media apa yang akan digunakan dalam menyampaikan materi ajar. Pemilihan media didasarkan pada analisis yang tajam terhadap beberapa faktor seperti tujuan, peserta didik, metode pembelajaran dan kemampuan teknologi yang tersedia (Ozogul, 2009). Tujuan dari pemilihan media adalah agar media yang digunakan tepat sasaran dan sesuai denan keperluan, sehinga memungkinkan terjadinya interaksi yan baik antara peserta didik dengan media yang digunakan. Menurut **Zhang dan Yuyan (2010)**, secara umum pemilihan media didasarkan dua faktor penting, yakni sisi kepraktsan dan instruksional.

Sebelum menentukan pilihan media yang akan digunakan dalam pembelajaran, ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan oleh seorang guru atau instruktur. Secara umum, prinsip pemilihan media adalah sebagai berikut:

1. Kesesuaian

Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik dan materi yang dipelajari, serta metode atau pengalaman belajar yang diberikan kepada peserta didik.

2. Kejelasan sajian

Beberapa jenis media dan sumber belajar dirancang hanya mempertimbangkan ruang lingkup pembelajaran, tanpa memperhatikan tingkat kesulitan penyajiannya sama sekali.

3. Kemudahan akses

Kemudahan akses menjadi salah satu prinsip pemilihan media pembelajaran. Media yang dipilih sebaiknya mudah diakses dan dimanfaatkan oleh peserta didik dan didukung oleh perangkat lain yang tersedia di sekitarnya. Kemudahan akses juga berhubungan dengan lokasi dan kondisi media. Beberapa laporan menunjukkan penggunaan benda sebagai media sebenarnya adalah paling efektif karena memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Ini didukung oleh **Edgar Dale** yang menyatakan bahwa pengalaman belajar langsung merupakan pembelajaran paling efektif. Namun, apabila lokasi dan kondisi media sulit dijangkau, guru perlu memikirkan alternatif lain sebagai pengganti.

4. Keterjangkauan

Keterjangkauan disini berkaitan dengan aspek biaya (*cost*). Besar kecilnya biaya yang diperlukan untuk mendapatkan media adalah salah satu faktor yang perlu dipertimbangkan.

5. Ketersediaan

Ketersediaan media harus dipertimbangkan dalam memilih suatu media pembelajaran. Pada saat kita hendak mengajar dan dalam rancangan telah disebutkan macam atau jenis media yang akan dipakai, maka kita perlu mengecek ketersediaan media tersebut.

6. Kualitas

Dalam pemilihan media pembelajaran, kualitas media hendaklah diperhatikan. Sebaiknya pilihlah media yang berkualitas tinggi. Apabila kita memilih media video atau televisi, maka bentuk tulisan atau bentuk visual lainnya dapat dilihat dengan jelas, gambar dan suara harus jelas, fokus dan ukuran gambar harus sesuai dengan ukuran ruangan kelas.

7. Ada alternatif

Dalam pemilihan media salah satu prinsip yang harus diperhatikan adalah bahwa guru tidak tergantung pada media tertentu saja. Artinya, andaikata media yang diharapkan tidak diperoleh dengan alasan tidak tersedia atau sulit dijangkau maka, gunakanlah media alternatif.

8. *Interaktivitas*

Media yang baik adalah media yang dapat memberikan interaksi dua arah secara interaktif. Semua kegiatan pembelajaran yang akan diberikan oleh

guru tentu memerlukan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut.

9. Organisasi

Pertimbangan lain yang tidak bisa diabaikan adalah dukungan organisasi. Misalnya, pimpinan sekolah harus mendukung adanya media pembelajaran dan menyediakan sarana yang disebut pusat sumber belajar, tempat penyimpanan dan sebagainya.

10. Kebaruan

Kebaruan dari media yang akan dipilih juga harus menjadi pertimbangan sebab media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi peserta didik. Disamping itu, media yang lebih baru lebih sesuai dengan kebutuhan dilapangan kerja. Sehingga, ketika mereka menyelesaikan studinya tidak asing lagi dengan berbagai peralatan terbaru yang mungkin ditemui di dunia kerja.

11. Berorientasi siswa

Berorientasi siswa artinya perlu dipertimbangkan kemudahan dan keuntungan apa yang akan diperoleh siswa dengan adanya media tersebut.

2.5 Aspek-Aspek Evaluasi Media Pembelajaran

a. Aspek rekayasa perangkat lunak

Menurut Romi Satria Wahono (2006) terdapat beberapa aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran, yaitu :

- 1) Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran.
- 2) *Reliable* (handal).

- 3) *Maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah).
- 4) Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya).
- 5) Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/*software/tool* untuk pengembangan.
- 6) Kompatibilitas (media pembelajaran dapat di*install*/dijalankan di berbagai *hardware* dan *software* yang ada).
- 7) Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi.
- 8) Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), *trouble shooting* (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program).
- 9) *Reusable* (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain).

b. Aspek desain pembelajaran

- 1) Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistik).
- 2) Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum.
- 3) Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran.
- 4) Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran.
- 5) Interaktivitas.
- 6) Pemberian motivasi belajar.
- 7) Kontekstualitas dan aktualitas.
- 8) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar.
- 9) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.
- 10) Kedalaman materi.
- 11) Kemudahan untuk dipahami.
- 12) Sistematis, runut, alur logika jelas.

13) Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan.

14) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran.

15) Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi.

16) Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi.

c. Aspek komunikasi visual

1) Komunikatif; sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran.

2) Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan.

3) Sederhana dan memikat.

4) Audio (narasi, *sound effect*, *background*, musik).

5) Visual (*layout design*, *typography*, warna).

6) Media bergerak (animasi, *movie*).

7) *Layout Interactive* (tombol navigasi).

Berdasarkan uraian aspek - aspek evaluasi diatas maka penelitian ini difokuskan pada evaluasi media video berdasarkan desain pembelajaran dan komunikasi visual menurut Wahono, (2006).

2.6 Video Tutorial

Jarice Hanson (1987: 23) mengungkapkan pengertian video dalam kutipan sebagai berikut: *“video is a unique form of visual communication that has been influenced by historical factors, technical development, and criticism given to other form 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 form of media. The term „video“ relates to a process, and can denote either the actual visual image.”*

"Video adalah bentuk unik dari komunikasi visual yang telah dipengaruhi oleh faktor sejarah, pengembangan teknis, dan kritik yang diberikan kepada bentuk lain dari media. Mendefinisikan video sulit karena kita telah diperkenalkan ke media melalui sejumlah teknologi yang terkait - yang sebagian besar tumbuh dari perkembangan bentuk media lainnya. Istilah "video" berhubungan dengan proses, dan dapat menunjukkan baik citra visual yang sebenarnya. "

Azhar Arsyad (2011 : 49) menyatakan bahwa video merupakan gambargambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Selanjutnya menurut Cheppy Riyana (2007 : 2) 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.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia video berarti: (1) bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi; (2) rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi” . Sedangkan kata tutorial berarti: “(1) Pembimbingan kelas oleh seorang pengajar (tutor) untuk seorang mahasiswa atau sekelompok kecil mahasiswa; (2) pengajaran tambahan melalui tutor”..

Berdasarkan beberapa pengertian di atas video tutorial dapat diartikan sebagai rekaman suatu kejadian atau peristiwa yang dibuat untuk membimbing proses pembelajaran mahasiswa atau sekelompok mahasiswa dengan tahapan-tahapan tertentu. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara

memberikan daya tarik tersendiri. Video tutorial dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep- konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

2.7 Tujuan Penggunaan Video Dalam Pembelajaran

Ronal Anderson, (1987: 104) mengemukakan tentang beberapa tujuan dari pembelajaran menggunakan media video yaitu mencakup tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga tujuan ini dijelaskan sebagai berikut:

- a. Tujuan Kognitif :
 1. Dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi.
 2. Dapat mempertunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagaimana media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis.
 3. Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya menyangkut interaksi manusiawi.
- b. Tujuan Afektif : Dengan menggunakan efek dan tehnik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.
- c. Tujuan Psikomotorik : Video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak. Dengan alat ini diperjelas baik dengan cara memperlambat ataupun mempercepat gerakan yang ditampilkan. Melalui video siswa langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba keterampilan yang menyangkut gerakan tadi.

2.8 Karakteristik Video dalam Pembelajaran

Menurut Cheppy Riyana (2007:8-11) untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik video pembelajaran yaitu:

1. *Clarity of Massage* (kejelasan pesan) Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memory jangka panjang dan bersifat retensi.
2. *Stand Alone* (berdiri sendiri). Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.
3. *User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya). Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil 23 bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.
4. Representasi Isi Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.
5. Visualisasi dengan media Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau

berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakurasian tinggi.

6. Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rakayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi support untuk setiap spech sistem komputer. 7) Dapat digunakan secara klasikal atau individual Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam setting sekolah, tetapi juga dirumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang bisa dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.

Sedangkan karakteristik media video pembelajaran menurut **Azhar Arsyad (2004: 37-52)** adalah sebagai berikut:

1. Dapat disimpan dan digunakan berulang kali.
 2. Harus memiliki teknik khusus, untuk pengaturan urutan baik dalam hal penyajian maupun penyimpanan.
 3. Pengoperasiannya relatif mudah
 4. Dapat menyajikan peristiwa masa lalu atau peristiwa di tempat lain.
- gunakan secara tepat dan bervariasi.

Menurut **Riyana (2007:11)**, pengembangan video pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa kriteria sebagai berikut:

1. Tipe materi, pada setiap materi pembelajaran tidak semuanya dapat dijelaskan secara baik fenganmenggumakn media video, misal nya materi yang berupa teknis mesin kendaraan bermotor.

2. Durasi waktu, media berbeda dengan film pada umumnya yang berdurasi rata-rata 2 jam dan maksimal 3,5 jam. Media pembelajaran menggunakan video haruslah memiliki durasi 15-40 menit, karena hal ini dikaitkan dengan kemampuan daya ingat manusia dan kekuatan berkonsentrasi cukup terbatas antara 15-29 menit, apabila terlalu lama konsentrasi manusia cenderung terganggu dan mengalami kelelahan. Maka dari itu, selebihnya waktu diisi dengan review dari guru dan siswa.
3. Format sajian video, media video pembelajaran mengutamakan kejelasan dan penguasaan materi yang disesuaikan dengan kurikulum yang ada. Format video yang cocok untuk pembelajaran diantaranya naratif, wawancara, presenter, dan format gabungan.
4. Ketentuan teknis, media video tidak terlepas dari aspek teknis yaitu efek kamera, teknis pengambilan gambar, teknis pencahayaan, editing dan suara. Media pembelajaran yang lebih menekankan pada kejelasan pesan.
5. Penggunaan musik dan soundeffect, musik dan soundeffect menjadi bagian penting dalam sajian video. Video akan lebih menarik dan bermakna jika sajian sound mendukung dan tepat. Beberapa ketentuan tentang musik dan soundeffect adalah sebagai berikut: musik untuk pengiring suara sebaiknya dengan visual dan narator, musik yang digunakan sebagai background sebaiknya musik instrumen. Jangan menggunakan musik dengan lagu yang populer, hal ini akan mengakibatkan buyarnya konsentrasi siswa yang lebih terfokus pada suara alunan lagu, menggunakan soundeffect untuk menambah suasana dan melengkapi sajian visual dan menambah kesan lebih baik. dalam

penelitian ini, media pembelajaran video tutorial akan di evaluasi berdasarkan kriteria desain media pembelajaran berbasis video menurut Cheppy Riana.

2.9 Prosedur Pengembangan Video Pembelajaran

Kerangka (out line) media video

Kerangka dalam pembuatan media video terdiri dari pendahuluan, tayangan pembuka, pengantar, isi video, penutup. Pada sajian pendahuluan perlu disajikan pengantar mengapa materi itu penting, bagaimana kaitan dengan materi-materi lainnya. Hal yang penting juga adalah sajian tujuan pembuatan perlu ditayangkan untuk memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih lanjut. Kegiatan inti berisi uraian materi yang lengkap hal ini dilengkapi dengan uraian contoh, simulasi dan demonstrasi atau peragaan. Kuantitas durasi waktu yang tersedia selama video tersebut berlangsung banyak terdapat pada kegiatan inti ini. Kegiatan penutup diisi dengan kesimpulan atau rangkuman dan juga kegiatan lanjut dari sajian video tersebut yang harus dilaksanakan oleh siswa.

Keterlibatan Tim

Pengembangan video pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa keahlian/keterampilan (*Course Team Aproach*) yang secara sinergi menghasilkan produk media video, sesuai dengan kebutuhan rancangan tersebut. Secara umum pembuatan suatu video membutuhkan kemampuan/keterampilan pada bidang-bidang sebagai berikut:

- a) Ahli Substansi (*subject matter expert*), Yaitu orang yang menguasai materi kompetensi dan bertanggung jawab menulis scrift (naskah) materi.

- b) Ahli Media Instruksional (Media Spesialis), Yaitu orang yang merancang dan mengembangkan spesifikasi media (teks, grafis, animasi, dan audio) yang sesuai dengan materi yang sedang dikembangkan.
- c) Ahli Metode Instruksional (*Instructional Methods Spesialis*), Yaitu orang yang memiliki kemampuan merancang dan menetapkan metode yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran yang dikembangkan.
- d) Sutradara, Yaitu orang yang bertanggung jawab secara konsep dan teknis terhadap jalannya kegiatan produksi. Baik buruknya hasil video tergantung peran sutradara.
- e) Ahli Komputer Editing Video dan Desain Grafis (*Computer Graphics Specialist*), Yaitu orang yang memiliki kemampuan mengedit video menyusunnya sehingga menjadi sajian yang utuh juga bertugas merancang, menetapkan, dan membuat grafis yang tepat untuk materi pembelajaran yang dikembangkan.
- f) Sound Director, Yaitu orang yang bertanggung jawab untuk menghasilkan kualitas suara yang baik, termasuk pemilihan musik. Dalam video pembelajaran, sound amat berperan karena pesan pembelajaran didominasi oleh visual dan suara. Suara cukup berpengaruh terhadap kualitas video.

Cheppy Riyana (2007:17-20).

2.10 Pengembangan Naskah Video Pembelajaran

Menurut Daryanto (2010:104-106) langkah-langkah umum yang lazim ditempuh dalam membuat naskah video pembelajaran adalah:

1. Tentukan ide

Ide yang baik biasanya timbul dari adanya masalah. Masalah dapat dirumuskan sebagai kesenjangan antara kenyataan yang ada dengan apa yang seharusnya ada.

2. Rumuskan tujuan

Rumusan tujuan yang dimaksud disini adalah rumusan mengenai kompetensi seperti apa yang diharapkan oleh kita, sehingga setelah menonton program ini siswa benar-benar menguasai kompetensi yang kita harapkan tadi. Selain itu kita perlu menentukan sasarannya siapa.

3. Melakukan *survey*

Survey ini dilakukan dengan maksud untuk mengumpulkan informasi dan bahan-bahan yang dapat mendukung program akan dibuat.

4. Buat garis besar isi

Bahan/informasi/data yang sudah terkumpul melalui *survey* tentu harus berkaitan erat dengan tujuan yang sudah dirumuskan. Dengan kata lain, bahan-bahan yang akan disajikan melalui program kita harus dapat mendukung tercapainya tujuan yang sudah dirumuskan. Untuk itu susunlah bahan-bahan tersebut dalam bentuk *out-line* (garis besar). Tentunya dengan memperhatikan siapa sasaran kita, bagaimana karakteristik mereka, kemampuan apa yang sudah dan belum dimiliki mereka.

5. Buat sinopsis

Sinopsis ialah ikhtisar cerita yang menggambarkan isi program secara ringkas dan masih bersifat secara umum.

6. Buat *treatment*

Treatment adalah pengembangan lebih jauh dari sinopsis yang sudah disusun sebelumnya. Berbeda dengan sinopsis yang penuturannya masih bersifat *literature*. *Treatment* disusun lebih mendekati rangkaian adegan film. Rangkaian adegan lebih terlihat secara kronologis atau urutan kejadiannya lebih terlihat secara jelas, dengan begitu orang yang membaca *treatment* kita sudah bisa membayangkan secara global visualisasi yang akan tampak dalam program.

7. Buat *storyboard*

Storyboard sebaiknya dibuat secara lembar per lembar, dimana perlembarannya berisi satu *scene* dan *setting*, namun bagi yang masih amatir, dalam setiap lembarannya bisa diisi dengan 2 sampai 3 *scene/setting*. *Story board* ini didalamnya memuat unsur-unsur visual maupun audio, juga istilahistilah yang terdapat dalam video. (Story Board terapat pada tabel 2.1)

8. Menulis naskah

Naskah pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan *storyboard*. Bedanya ialah bahwa urutan penyajian visualisasi maupun audionya sudah pasti dan penuturannya sudah bersifat lebih rinci.

2.11 Mata Kuliah Draping

Draping sebagai salah satu mata kuliah yang wajib diambil oleh mahasiswa program studi Tata Busana yang mempelajari tentang pengetahuan dan keterampilan membuat pakaian dengan metode draping memakai bahan belacu. Sesuai dengan silabus mata kuliah draping Program Studi Pendidikan Tata Busana 1 tahun 2010/2011 bertujuan “Memahami konsep dasar dan membentuk pakaian dengan metode draping memakai bahan Muslin”. Garis besar

materi perkuliahan pada mata kuliah draping ini adalah: (1) Pengertian dan manfaat serta prasyarat metode draping, (2) Membuat pola dasar (badan, rok, dan kerah), (3) Membentuk blus dengan berbagai garis hias (kupunad, princess, dan kerutan), (4) Membentuk berbagai model krah secara draping (krah rebah, krah $\frac{1}{2}$ berdiri, krah setali), (5) menciptakan model pakaian dengan bahan belacu.

Menurut Porrie Muliawan (1990:2) yang dimaksud pola draping yaitu pola yang dibuat dari kain atau kertas yang dilangsaikan pada boneka jahit dan agar bahan yang datar itu dapat mengikuti bentuk badan perlu dibuat beberapa lipit. Lilit bentuk yang terjadi disebut lipit kup atau lipit pantas atau lipit kupnat. Kemudian pada tempat-tempat kerung lengan, kerung leher dan garis pinggang digunting tepat menurut bentuknya. Sambungan pada bahu dan sisi disebut garis bahu dan garis sisi. Jiplakan bentuk badan ini menjadi dasar pola pakaian.

“Draping is the process of transforming a clothing design into a three-dimensional form” (Madame Gres,Inspect her draping work). Drapig adalah suatu proses transformasi disain pakaian kedalam bentuk tiga dimensi.

Mode draping adalah metode tertua yang digunakan sejak abad ke-18. Saat ini al tersebut dianggap menjadi bagian penting dalam fashion desain. Metode menyampirkan adalah proses memposisikan dan menyematkan kain pada dressform dalam bentuk gaun ukuran standar untuk mengembangkan struktur desain pakaian. Banyak jenis dan ukuran bentuk gaun untuk wanita, pria dan anak-anak yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan (*Balakumar,University of fashion draping*).

Media untuk draping biasanya adalah bahan muslin (blacu), yaitu suatu kain tipis setengah jadi hasil tenunan. Suatu tipe blcu adalah tenunan yang kasar

dengan berat sedang yang enak oleh pemula sebab aar pola mudah dikenali. Arh pebuatn pola mudah terlihat, dan reltif murah sehing memungkinkan kebebasan berekspermen dan menembangkan diri. Belacu dapat ditandai dengan garis-garis pensil, dan pola blacu yang sudah jadi, yang mana merupakan produk ahir dari draping dapat digunakan berulang kali. Walaupun bahan dalam bentuk pkaian biasanya sudah terhias, tetapi pada pola blacu menambah atau membubuhi bersamaan dapat pula digunakan untuk menyesuaikan ukuran tubuh manusia. Apabila prinsip-prinsip mendraping telah dikuasai, sang disainer bebas untuk menerjemahkan variasi-variasi ide yang dimilikinya menjadi pakaian jadi.

berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa Pola draping (*draping pattern*) adalah teknik membuat pola busana dengan cara menyampirkan (*to drape*) dan menyematkan kain pada dess form dengan tujuan untuk membuat pola dasar sesuai dengan disain yang di inginkan kedalam bentuk 3 dimensi. Berikut adalah perbedaan membuat pola dengan teknik draping dan pola dengan teknik konstruksi.

Tabel. 2.1 Perbedaan Teknik Draping dan Teknik Konstruksi
(Sumbertabel:Sri Wening, 2014. *Modul Draping*. Universitas Negeri Yogyakarta).

No	Teknik Draping	Teknik Konstruksi
1.	Menggunakan kain blacu (muslin), kertas singkong	Menggunakan kertas pola
2.	Langsung dibuat pada dress form	Memerlukan tempat yang datar, rata, keras dan licin
3.	Bentuk tiga dimensi	Bentuk dua dimensi
4.	Tidak membuat pola dasar terlebih dahulu, disain dapat langsung dibuat pada dress form	Memerlukan pola dasar untuk dirubah sesuai disain yang diinginkan
5.	Tidak memerlukan ukuran tubuh si pemakai (model)	Mengambil ukuran tubuh si pemakai (model)
6.	Tidak menggunakan rumus pola	Menggunakan rumus-rumus pola dasar
7.	Tidak membutuhkan waktu yang lama	Membutuhkan waktu yang cukup lama

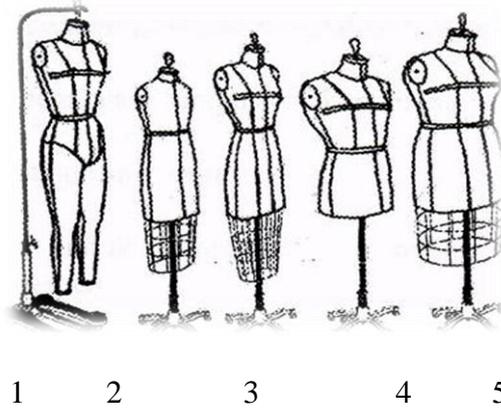
2.12 Alat dan Bahan

Untuk membuat pola sistem draping harus disiapkan alat-alat khusus penggunaan alat yang tepat dan sesuai akan memperlancar proses pembuatan pola dan dapat menghasilkan pola yang baik. Berikut merupakan Alat yang digunakan untuk pembuatan pola dengan teknik draping:

Bahan dan alat yang dibutuhkan dalam membuat pola draping

1. *Dress form* atau dummy atau paspop, yaitu tiruan bentuk badan manusia mulai dari leher sampai ± 20 cm di bawah panggul atau paha dengan ukuran standar S, M, L. *Dress form* berlapis kain muslin merupakan bentuk dress form yang paling umum digunakan dalam pembuatan pola dengan teknik draping, karena sisi kanan dan kiri dress form tersebut hampir sama, kuat, tidak merusak jarum,

mudah dipindah-pindahkan, dan mudah disesuaikan dengan bentuk tubuh manusia. Jenis-jenis *dress form* yang dapat digunakan dalam pembuatan pola dengan teknik draping dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar.2.2 Jenis- jenis *dress form*
(Sumbergambar:<https://www.jenis+dressform&biw=manekin&imgre>)

1. *Surf form*
 2. *Children's form*
 3. *Junior form*
 4. *Men's form*
 5. *Large woman's form*
2. Jarum pentul tanpa kepala dengan ukuran yang panjang dapat menggunakan jarum pentul paling kecil nomor 4, berujung runcing dan tajam serta tidak mudah berkarat. Jarum ini digunakan untuk menyemat busana yang sedang didraping pada dress form agar tidak mudah bergeser-geser dan berubah bentuknya..



Gambar. 2.3 Jarum pentul tanpa kepala
(Sumbergambar:dokumen pribadi)

3. Bantalan jarum, dipakai pada pergelangan tangan untuk menyimpan dan menahan jarum pentul agar tetap pada tempatnya.



Gambar.2.4 Bantalan jarum
(Sumbergambar:dokumen pribadi)

4. Pita Ukur yang ukuran panjangnya 60 inci, dapat digunakan bolak balik, fleksibel, tipis, dan lemas. Digunakan untuk mengukur, membentuk busana, serta kain muslin.



Gambar. 2.5 Pita Ukur
(Sumbergambar:dokumen pribadi)

5. Gunting kain besar dan kecil, terbuat dari stainless steel dengan ukuran panjang gunting masing-masing 4-8 inci untuk gunting besar, dan 3-6 inci untuk gunting kecil. Digunakan untuk menggunting dan meratakan bagian-bagian kain yang tidak perlu. Gunting berpegangan sempurna akan mempermudah dan membantu ketepatan dalam menggunting kain.



Gambar. 2.6 Gunting kain

(Sumbergambar:dokumen pribadi)

7. Pensil harus 2B atau 5H, untuk menggambar garis dan tanda pola.



Gambar.2.7 Pensil 2B

(Sumbergambar:dokumen pribadi)

Bahan yang digunakan untuk pembuatan pola dengan teknik draping yaitu kain Blacu, kain yang tidak mahal dan tidak tebal, digunakan untuk mendraping. Pilih belacu yang sesuai dengan kebutuhan, belacu yang halus digunakan untuk membuat suatu model/disain yang bergaris lembut, sengan belacu yang menengah digunakan untuk disain yang maskulin, belacu yang kasar digunakan

untuk mendraping model yang menggunakan bahan wool. Sebelum kita memulai mendraping, kita harus memasang pita pada bagian bagian penting pada boneka. Pita tersebut merupakan patokan garis-garis pola yang sangat diperlukan dalam pembuatan pola dasar dengan teknik draping. Garis-garis tersebut dibagi dua, yaitu :

1. Garis tegak (vertikal)

- garis tengah muka
- garis tengah belakang
- garis sisi

2. Garis mendatar (horizontal)

- garis leher
- garis bahu
- garis puncak dada
- garis pinggang
- garis pinggul

Cara menandai boneka dengan pita

a. Garis horizontal

1. Pasang pita dari garis pinggang, yaitu dari pinggang depan sampai ke belakang, dan pada tengah belakang diturunkan 1 cm
2. Pasang pita pada garis panggul, pada bagian panggul yang terbesar (pada bagian tengah belakang)
3. Pasang pita pada garis puncak dada, dipasang pas pada garis puncak dada, perhatikan posisi pita harus lurus dari sisi dress form

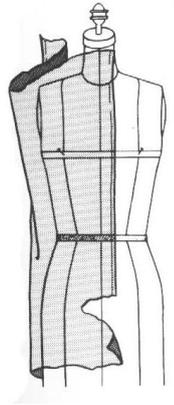
4. Pasang pita pada garis kerung leher, ukur 36-38 cm dari pinggang ke atas untuk menentukan garis leher depan, 40-43 untuk garis leher belakang.
5. menentukan lebar muka, ukur 7 cm dari garis dada ke atas, sedangkan untuk lebar punggung 11 cm dari garis dada ke atas.
6. Pasang pita dari garis bahu
 - b. Garis vertikal
 1. Pasang pita dari aris tengah muka dari tengah kerung leher sampai ke bagian panggul
 2. Pasang pita pada garis tengah belakang sampai ke panggul
 3. Garis sisi, ukur dari tengah muka ke tengah belakang pada pita puncak dada dan pada pita pinggang, kemudian dibagi dua dan ditambah 1 cm. Kemudian pasang pita dari kerung lengan, pinggang, panggul sampai ke ujung bawah boneka.
 4. Garis lengan, garis kerung lengan dibentuk dari titik yang sudah dibentuk sebelumnya. Setelah selesai memberi tanda pada dressform, jelujurlah pita-pita tersebut dengan benang yang berwarna dengan pita dengan jarak jelujur 0,5 cm.

2.13 Langkah-Langkah Membuat Pola Dasar Blus

Pola dasar badan bagian depan dan belakang menggunakan kupnat agar pola pas pada tubuh. Kupnat adalah kunci untuk membuat suatu pola yang pas dengan bentuk tubuh wanita. Disain yang menekankan sebuah bentuk siluet tentu menggunakan kupnat pada bagian pinggang. Pola dasar juga dapat digunakan untuk membuat macam-macam pecah pola dan rancangan bahannya. Hal tersebut sangatlah penting, oleh karena itu, sebaiknya pola dibuat dengan sangat

hati-hati dan dengan ukuran yang akurat. Berikut ini merupakan langkah-langkah mendraping pola dasar blus menurut Connie Amaden.

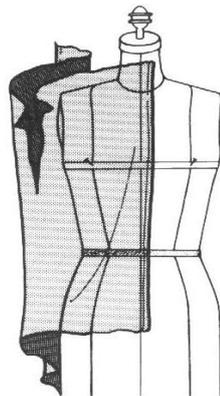
1. Mempersiapkan bahan untuk pola dasar bagian depan



Gambar. 2.8 mengukur panjang muka dress form

2. Mengukur panjang mukadress form

Letakkan kain muslin dengan posisi serat kain tegak lurus dari pangkal tulang leher sampai ke garis pinggang, lalu berilah kampuh sebesar 10 cm. Guntinglah dan robek kain muslin sesuai dengan panjang yang diperlukan.

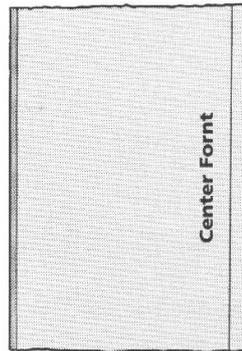


Gambar 2.9 mengukur lebar muka dress form

3. Mengukur lebar muka dress form

Setelah mengukur panjang muka dengan posisi kain yang sama, ukurlah dari tengah muka dress form berapa jarak garis leher menuju ke garis dada

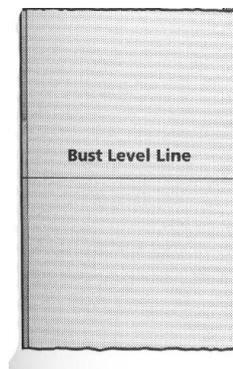
dress form kemudian berilah tanda dengan menggunakan spidol. Setelah itu, ukur lebar muka dari tengah muka dress form melewati puncak dada sampai ke sisi ketiak dress form, berilah kampus sebesar 10 cm kemudian berilah tanda pada kain. Gunting dan robek kain sesuai lebar yang dibutuhkan.



Gambar.2.10 memindahkan ukuran pada bahan

3. Memindahkan ukuran pada bahan muslin

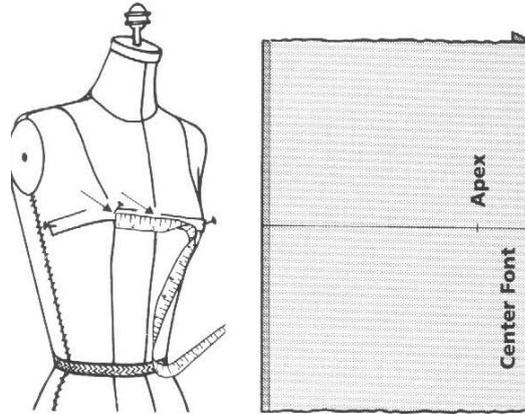
Bentangkan bahan yang telah di bentuk sesuai ukuran dress form, ukurlah sebesar 2,5 cm masuk ke dalam pada tepi bahan (pingiran kain). Beri tanda dan buatlah aris lurus memanjang sesuai arah serat kain. Lipatlah pingiran kain sesuai dengan garis yang telah dibuat, lalu tekan-tekan dengan kuku agar serat bahan tidak bergeser.



Gambar. 2.11 membuat garis dada

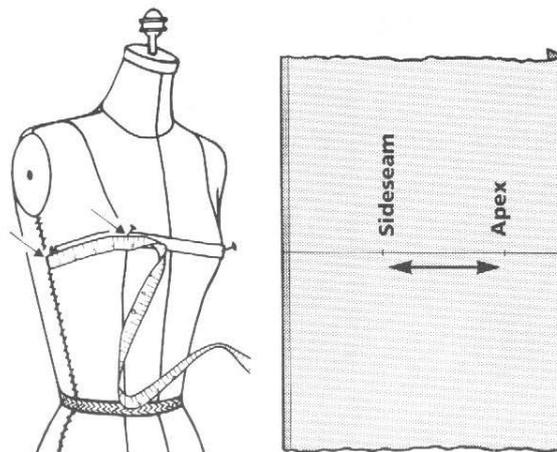
4. Membuat garis puncak dada

Buatlah garis lurus melebar dengan menggunakan penggaris L dari tengah muka melewati puncak dada sampai ke sisi bawah ketiak pada bahan.



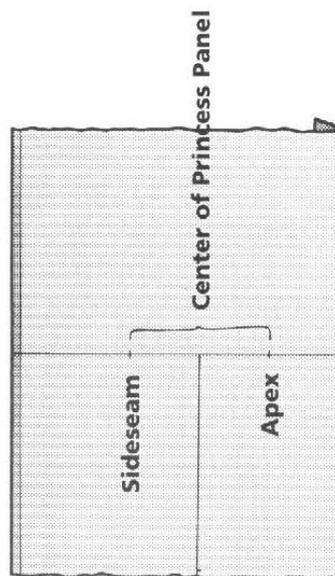
Gambar. 2.12 mengukur puncak dada

5. Ukurlah jarak dari tengah muka pada aris dada dress form menuju ke puncak dada. Pindahkan ukuran tersebut pada kain, dimulai dari tengah muka.



Gambar 2.13 membuat titik garis princess

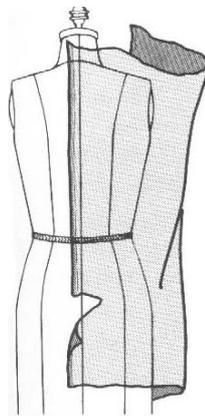
6. Ukurlah dari titik puncak dada sampai ke bagian sisi dress form. Pindahkan ukuran tersebut pada bahan dan berilah tanda sesuai dengan ukuran yang telah diambil.



Gambar. 2.14 menentukan garis princess

7. Buatlah garis princess pada pertengahan antara titik puncak dada dan sisi badan pada bahan. Buatlah garis lurus yang membagi dua posisi, menjadi bentuk persegi di bawah garis puncak dada. Gunakan penggaris lurus.

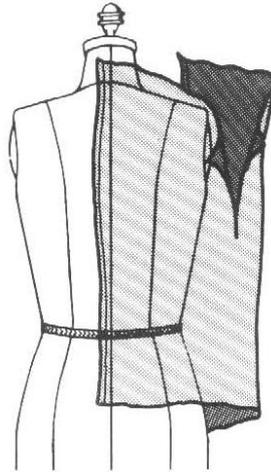
Mempersiapkan bahan untuk pola dasar bagian belakang



Gambar. 2.15 mengukur panjang punggung

8. Mengukur panjang punggung dress form

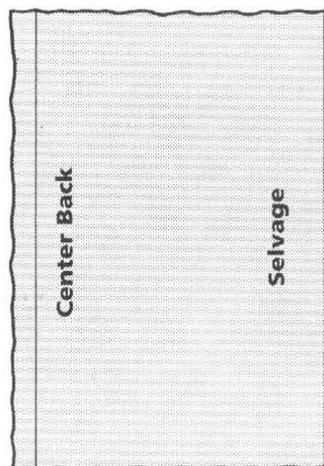
Letakkan kain tegak lurus dari pangkal tulang leher belakang sampai ke pinggang dan beri kelebihan 10 cm. Gunting dan robek bahan sesuai panjang yang diperlukan.



Gambar 2.16 mengukur lebar punggung

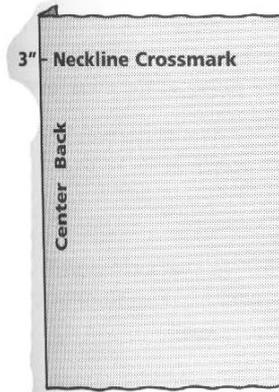
9. Mengukur lebar punggung dress form

Setelah mengambil ukuran panjang punggung dress form, ukurlah lebar punggung dress form dengan posisi bahan yang sama. Ambil ukuran mulai dari tengah belakang menuju ke ketiak dan berilah kampuh sebesar 10 cm. Gunting dan robek kain sesuai lebar yang dibutuhkan.



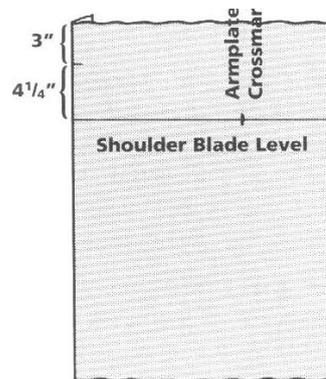
Gambar 2.17 memindahkan ukuran pada bahan

10. Buatlah garis tengah belakang sebesar 2,5 cm dari tepi bahan (pinggiran kain ke arah dalam. Lipatlah sesuai tanda garis dan tekan-tekan.



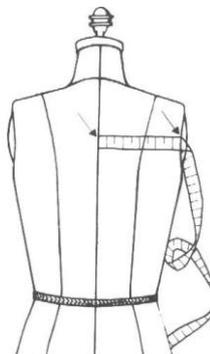
Gambar 2.18 menentukan garis leher

11. Tentukan garis leher belakang dengan cara mengukur mulai dari ujung bahan sebesar 7 cm ke arah dalam kemudian beri tanda dengan spidol.



Gambar 2.19 menentukan lebar punggung

12. Tentukan lebar punggung dengan cara mengambil ukuran dimulai dari tanda 7 cm, turun ke bawah sebesar 9 cm dan beri tanda. Buatlah garis lurus ke samping pada posisi 9 cm.

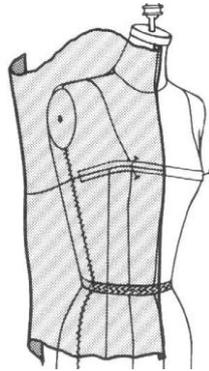


Gambar 2.20 menentukan garis princess badan belakang

13. Ukurlah jarak dari tengah belakang menuju ke arah ketiak, bagi menjadi dua bagian. Garis princess berada di tengah.

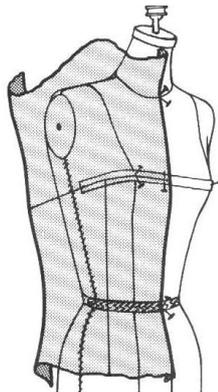
Langkah – langkah mendraping pola dasar blus bagian depan:

1. Letakkan bahan pada dress form dengan posisi yang sama sesuai tanda yang ada pada bahan muslin. Sematlah bahan pada dress form di bagian titik puncak dada.



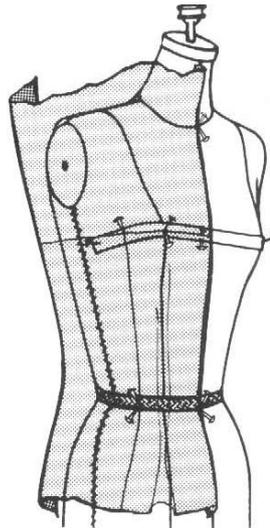
Gambar. 2.21 semat puncak dada

2. Sematlah bahan pada dress form sepanjang garis tengah muka sampai ke garis pinggang.



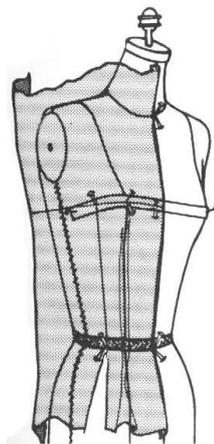
Gambar. 2.22 semat tengah muka

3. Sematlah dress form pada bagian tengah di antara garis princess dan garis sisi badan, perhatikan serat kain, sematlah garis pinggang dan garis princess pada pinggang sehingga mengakibatkan kelebihan bahan.



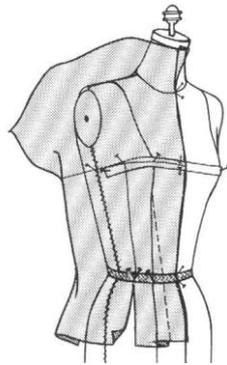
Gambar. 2.23 semat sisi dressform

4. Sematlah kelebihan bahan lurus dengan posisi jarum mengarah ke bawah (bukan mengarah ke puncak dada). Alasan menyemat garis princess adalah untuk memeriksa apakah kelebihan bahan sudah sempurna dan selaras. Periksa arah serat bahan lurus pada tengah muka.
5. Guntinglah garis tengah antara garis princess dan sisi dengan posisi dari bagian bawah bahan dirobek menuju ke garis pinggang (tidak melewati garis pinggang).



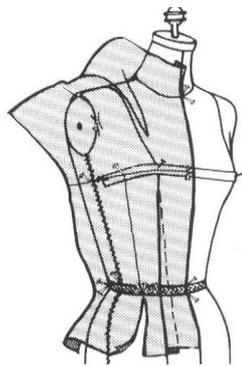
Gambar. 2.24 menggantung kampuh pinggang

6. Semat dan pulirlah bahan untuk kupnat pinggang bagian depan. Kelebihan bahan yang jatuh antara tengah muka dan garis princess di bagian pinggang akan menjadi kupnat pinggang. Hati-hati jangan terlalu ketat pada area puncak dada dan pinggang. Haluskan bahan dari tengah muka ke arah garis princess pada garis pinggang. Sematlah kupnat jangan sampai melewati puncak dada.



Gambar. 2.25 membuat kupnat pinggang

7. Haluskan dan pulirlah sisa bahan pada garis pinggang. Haluskan arah serat kain di pinggang mengarah ke sisi badan. Sematlah bahan sesuai arah serat dari pinggang sampai ke sisi/sudut pinggang, jangan sampai melewati bagian badan belakang dress form.

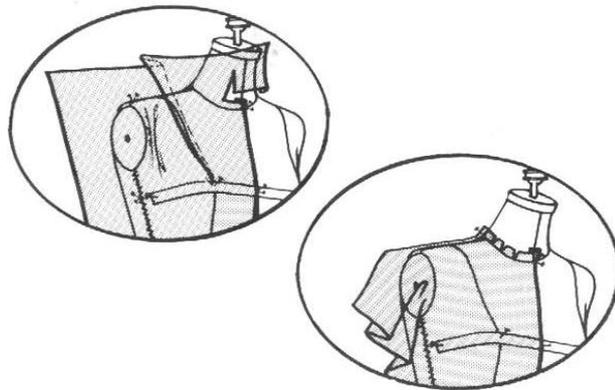


Gambar. 2.26 menghaluskan bagian pinggang

8. Potong dan untinglah kampuh dengan posisi gunting te lurus pada leher dress form. Licinkan bahan sampai ke garis bahu. Hati-hati jangan sampai

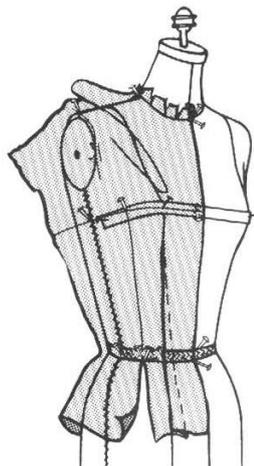
bahan melewati garis bahu. bagian pangkal bahu sampai ke sisi bahu dress form. Hati - hati jangan sampai serat kain mengarah ke bagian belakang badan. Licinkan bahan dari pangkal bahu dan dari puncak lengan ke arah tengah.

9. Potong dan guntinglah garis leher dengan posisi gunting tegak lurus. Licinkan kelebihan bahan di sekitar garis leher.



Gambar. 2.27 menggunting kampuh leher

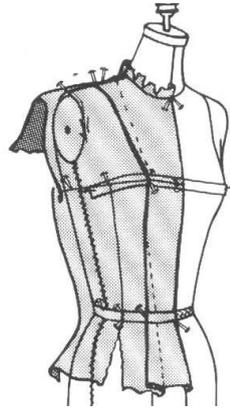
10. Mendraping dan melicinkan bahan ke arah garis bahu dan garis leher pada dress form. Semat di bagian garis bahu. Berilah tanda garis princess dan garis bahu.



Gambar.2.28 menghaluskan bagian bahu

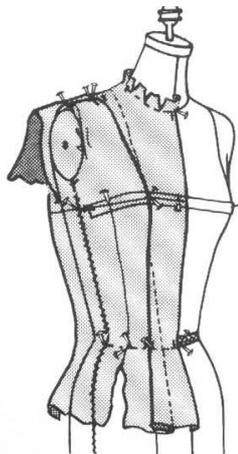
11. Mendraping kupnat bahu bagian depan

Kelebihan bahan yang jatuh diantara bahu/garis leher dan bahu area lubang lengan akan menjadi kupnat. Dada yang besar, akan menghasilkan kupnat yang besar, begitu pula sebaliknya. Lipat bahan pada bahu/princess yang telah diberi tanda. Semat kelebihan bahan pada princess meruncing ke arah puncak dada.



Gambar. 2.29 mendraping kupnat bahu

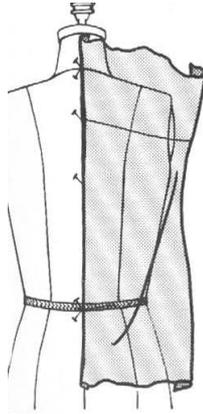
12. Berilah tanda pada bahan di semua area yang telah ditandai pada dress form. Seperti garis leher, garis bahu, puncak dada, garis pinggang, sisi, kupnat, dan lubang lengan.



Gambar. 2.30 memberi tanda pola

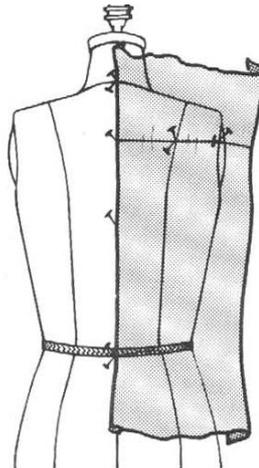
Langkah-langkah mendraping pola badan bagian belakang :

13. Letakkan bahan dengan posisi teak lurus. Ukurlah baian pangkal batan leher dress form sampai ke pinggang. Sematlah garis tengah belakang dengan posisi bahan telah dilipat ke arah dalam.



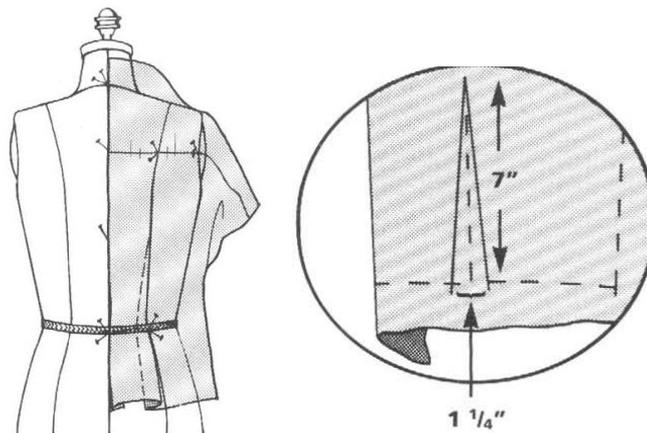
Gambar. 2.31 meletakkan bahan bagian belakang

14. Ukurlah lebar punggung dress form dan semat di aris lebar punggung.
15. Sematlah dan pulir sesuai arah serah bahan melebar untuk lebar punggung pada dress form. Semat pada area pangkal lubang lengan dan beri tanda 1,5 cm di area lubang lengan.



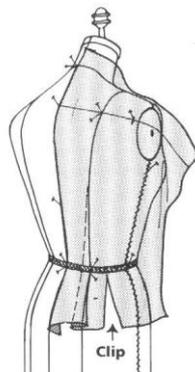
Gambar. 2.32 menentukan lebar punggung

16. Sematlah dan pulirlah kupnat pada garis pinggang. Licinkan bahan dari arah tengah belakang ke arah garis princess, lalu semat dengan jarum. Licinkan bahan dari arah sisi badan menuju ke tengah garis princess lalu semat dengan jarum. Lipat kupnat bagian pinggang ke arah dalam.



Gambar. 2.33 menyemat garis pinggang

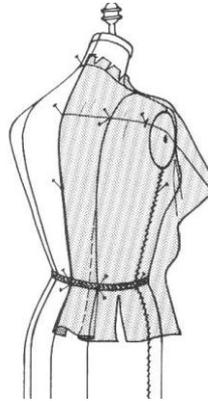
17. Guntinglah pertengahan garis princess dari arah bawah tepi kain yang di robek menuju garis pinggang (tidak melewati garis pinggang). Licinkan bahan dan sematlah pada bagian sudut garis pinggang.



Gambar.2.34 menggunting kampuh pinggang

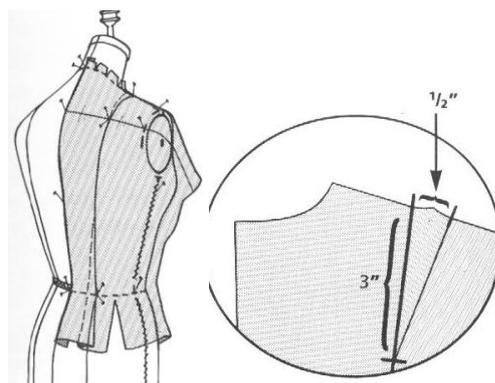
18. Pulir bagian sisi belakang. Licinkan bahan mengarah ke sisi dress form. Hati-hati jangan sampai melewati area bagian belakang.

19. Semat, licinkan, dan pulir garis leher belakang. Hati-hati bila menggunting kelebihan bahan di area leher. Licinkan bahan ke arah luar bahu/area leher pada dress form kemudian semat dengan jarum.



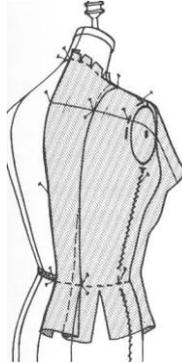
Gambar. 2.35 membuat kupnat pinggag

20. Pulirlah kupnat bahu bagian belakang. Licinkan bahan dari arah garis leher menuju ke arah garis princess, kemudian beri tanda dan semat. Ukurlah dari lingkaran lubang lengan 1,5 cm di garis princess di bahu (lebar kupnat bahu) dan beri tanda. Lipatlah kupnat bahu pada garis princess yang telah diberi tanda sebesar 1,5 cm dan tandai. Panjang kupnat yang lancip sebesar 7,5 cm.

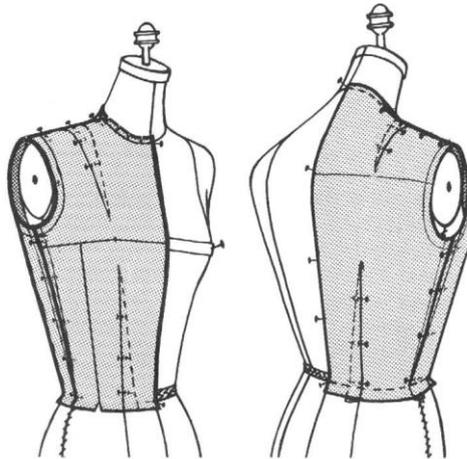


Gambar. 2.36 membuat kupnat bahu

21. Beri tanda di semua area dress form pada bahan. Seperti garis leher, kupnat bahu, kupnat pinggang, garis punggung, garis pinggang, sisi, dan lubang lengan.



Gambar. 2.37 memberi tanda pola



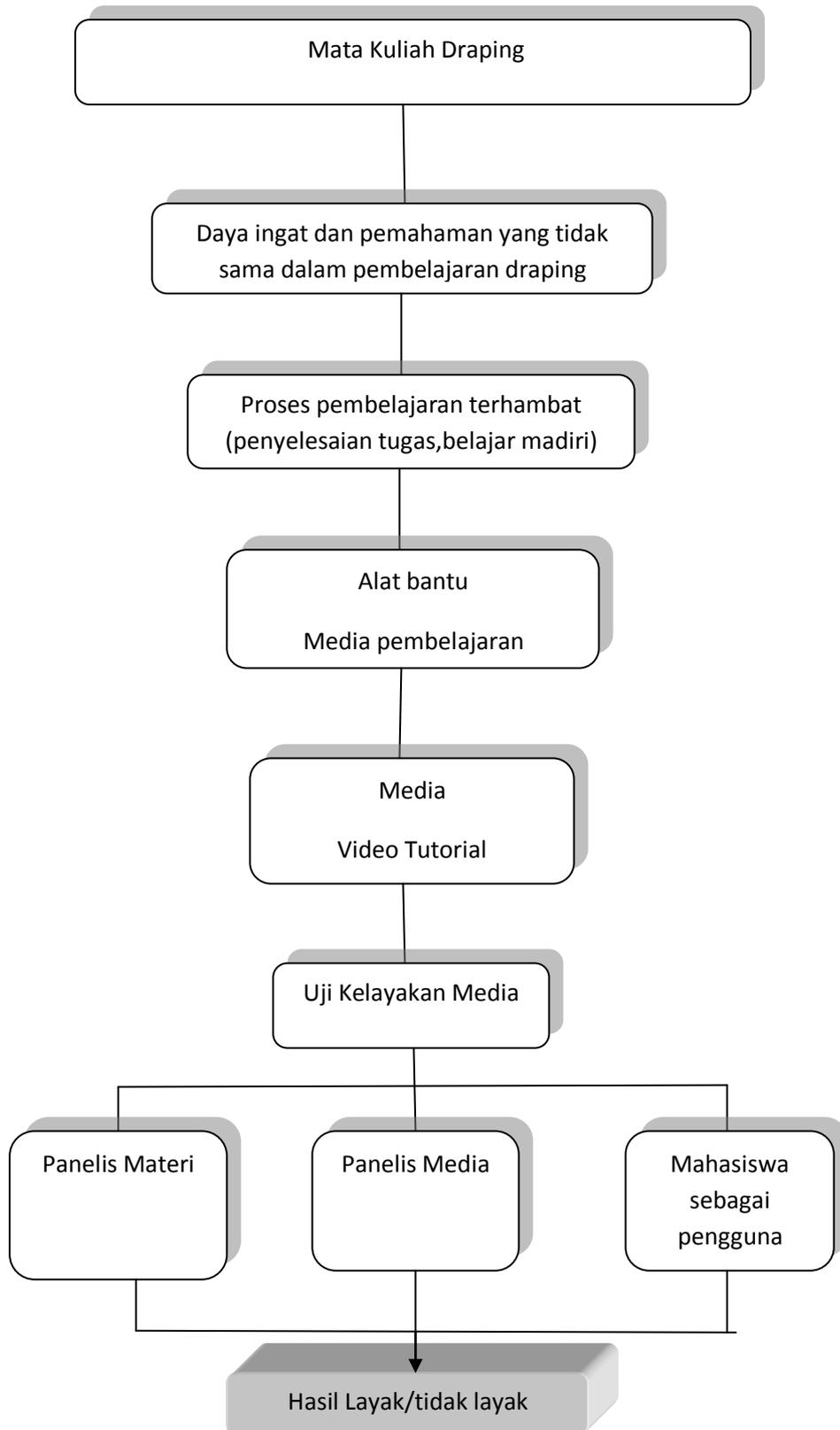
Gambar. 2.38 Hasil draping pola dasar blus

Hasil Draping Pola Dasar Blus

- Garis arah serat benang memanjang dan serat benang melebar harus ditahapan yan benar dan sesuai denan desain. Desain tersebut tidak ada gintiran atau tarikan.
- Kelonggaran yan dihasilkan harus pas dan dibutuhkan dalam desain.

- Proporsi draping harus sesuai dengan sketsa.
- Bentuk desain pada dress form harus sesuai dengan desain yang ada di sketsa seperti banyaknya lipatan, banyaknya tarikan, kerah yang sesuai, dan lengan yang sesuai.
- Memeriksa banyaknya kampuh yang diinginkan, semua aris harus licin dan bersih.
- Semua semat berada pada sudut kanan garis bentuk.
- Draping selesai dan rapihkan

2.14 Kerangka Berfikir



Gambar. 2. 39 Keangka Berfikir

Draping merupakan salah satu mata kuliah dasar pada Program Studi Tata Busana, Universitas Negeri Jakarta. Tujuan pembelajaran mata kuliah tersebut, salah satunya adalah dapat membuat pola dasar busana langsung pada tubuh model atau yang disebut dengan teknik *Draping*. Mahasiswa menemukan kesulitan mengingat materi pelajaran pada saat mengerjakan tugas diluar jam pelajaran tanpa bimbingan dosen pengajar sehingga menghambat mahasiswa dalam menyelesaikan tugas dengan tepat waktu walaupun materi telah disampaikan dengan sangat baik dan benar oleh dosen pengajar dalam satu kali pertemuan. Sehingga mahasiswa harus menunggu pertemuan berikutnya untuk membahas kembali ataupun melanjutkan tugas mereka pada materi tersebut. Sedangkan dosen pengajar tidak mungkin untuk mengulang ulang kembali materi yang sama dalam setiap pertemuan yang dapat menyebabkan terhambatnya pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dibuat. Untuk itu, diperlukan alat bantu yang dapat mempermudah menyampaikan materi pembelajaran *draping* pola blus yang fleksibel dalam penggunaannya, sehingga dapat membantu kendala yang dihadapi oleh dosen pengajar dan mahasiswa.

Media pembelajaran dalam bentuk video merupakan solusi yang baik dalam mengatasi masalah tersebut sebagai alat bantu untuk pengajar dalam menyajikan materi pembelajaran pembuatan pola blus dengan teknik *draping*. Sebab, video menyajikan materi dengan lebih menarik dan pengguna dapat dengan mudah mengulangi materi yang tidak dimengerti. Materi pembelajaran yang disajikan secara tutorial dapat membuat peserta didik memahami tiap langkah – langkah dalam mendraping pola blus. Media pembelajaran ini dikemas dalam bentuk CD sehingga dapat mempermudah pengguna untuk membawanya

kemanapun dan menggunakannya dimanapun dengan bantuan media pendukung berupa laptop atau komputer.

Penilaian kualitas media pembelajaran berupa video ini, dilakukan dengan teknik wawancara dan angket kepada panelis ahli berdasarkan : aspek media, dan aspek pembelajaran. Setelah penilaian terhadap panelis ahli, media pembelajaran video tutorial juga di uji cobakan terhadap pengguna media dan pengguna tersebut akan memberikan pendapatnya terhadap video tutorial yan ditayangkan melalui angket.

Diharapkan dengan adanya media pembelajaran video tutorial ini dapat membantu memenuhi tujuan pembelajaran agar pengguna atau mahasiswa dapat membuat pola dasar blus menggunakan teknik draping, serta dapat belajar dengan lebih mandiri dan tidak tergantung pada dosen dalam mengerjakan tugas.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tujuan Operasional Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh dan menganalisa data evaluasi media pembelajaran video tutorial pada mata kuliah draping dengan materi bus berdasarkan karakteristik evaluasi pembelajaran yang mencakup aspek materi, aspek desain pembelajaran dan aspek media.

3.2 Tempat dan waktu penelitian

Penelitian dilakukan di program studi pendidikan tata busana, jurusan ilmu kesejahteraan keluarga, fakultas teknik. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan oktober 2016.

3.3 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pre-eksperimental. Karena masih terdapat variable luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variable dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variable dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variable independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variable control, dan sample tidak dipilih secara random (sugiyono, 2013: 109)

Bentuk pre-eksperimental yang digunakan dalam penelitian ini adalah one-shot case study. Paradigma dalam penelitian model ini dapat digambarkan sebagai berikut :



X = Treatment (variable independen)

O = Observasi (variable dependen)

Terdapat suatu kelompok yang diberikan treatment/perlakuan dan selanjutnya diobservasi hasilnya. (sugiyono, 2013: 110). Dalam penelitian ini peneliti memberi perlakuan media pembelajaran berupa video pada mata kuliah draping dengan materi blus. Setelah itu diobservasi hasilnya.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan (sugiyono 2013: 60). Pada penelitian ini variabel yang diteliti yaitu evaluasi media pembelajaran pada mata kuliah draping dengan materi blus.

3.5 Definisi Konsep Penelitian

Definisi konsep penelitian ini yaitu :

1. Evaluasi merupakan suatu proses yang sistematis yang sengaja dilakukan untuk memperoleh informasi atau data, berdasarkan data tersebut kemudian dicoba membuat keputusan.
2. Media pembelajaran adalah teknologi pembawaan pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.
3. Video tutorial adalah tampilan gambar gerak yang dibuat untuk membimbing mahasiswa sesuai dengan tahapan tertentu.
4. Draping merupakan teknik membuat suatu desain busana menjadi bentuk tiga dimensi.

3.6 Definisi Operasional Variabel Penelitian

Berdasarkan definisi konsep yang telah dijabarkan maka disimpulkan bahwa definisi operasional evaluasi media pembelajaran adalah suatu media

pembelajaran berupa teknologi informasi yang di buat dalam bentuk video tutorial pada mata kuliah draping dikatakan baik dengan penilaian berdasarkan karakteristik evaluasi pembelajaran yan mencakup aspek materi, aspek desain pembelajaran dan aspek media.

3.7 Subjek Penelitian

Penelitian ini menggunakan subjek penelitian yang terdiri dari dua dosen yang berkaitan dengan mata kuliah draping sebagai ahli materi, dua dosen sebagai ahli media serta 39 mahasiswa sebagai pengguna media.

3.8 Intrumen Penelitian

Pada penelitian ini yang diukur yaitu kualitas media pembelajaran pada mata kuliah draping. Dalam penelitian ini istrumen yang digunakan yaitu kuisisioner. Kuisisioner dilakukan dengan pedoman berdasarkan dua aspek, yaitu aspek media video pembelajaran menurut Cheppy Ryana (2007:8-11) , dan Aspek pembelajaran menurut Romi Satria Wahono (2006) . Kisi-kisi instrument diukur menggunakan *Rating Scale* untuk para ahli dengan data mentah yang berupa angka kemudian ditafsirkan dalam bentuk kualitatif. Sedangkan untuk mahasiswa menggunakan skala *Likert* yang berupa variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel kemudian indikator tersebut dijadikan titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Untuk Ahli Media

Aspek Yang Dinilai	Indikator	Deskripsi
Aspek Media Video	1. Kejelasan	Kejelasan materi dalam video, kejelasan gambar dan ukuran font yang digunakan
	2. Durasi waktu	Durasi untuk video pembelajaran adalah 15 sampai 40 menit
	3. Format sajian video	Kejelasan dan penguasaan materi oleh narator/presenter
	4. Ketentuan teknis	Efek kamera, teknik pengambilan gambar, pencahayaan, dan suara narator
	5. Back sound/musik latar	Musik latar sebaiknya menggunakan musik instrumen
Aspek Komunikasi Visual	1. Komunikatif	Pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik
	2. Sederhana dan memikat	Media pembelajaran yang dibuat sederhana dan memikat
	3. Audio	Kejernihan suara narator
	4. Visual	Keserasian layout dan warna
	5. Video	Kualitas media gerak atau video

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Untuk Ahli Materi

Aspek Yang Dinilai	Indikator	Deskripsi
Aspek Desain Pembelajaran	1. Kejelasan tujuan pembelajaran	Kesesuaian tujuan pembelajaran pada media pembelajaran video dengan silabus yang berlaku dan disampaikan dengan jelas.
	2. Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran	Ketetapan penggunaan media video sebagai strategi pembelajaran.
	3. Interaktivitas	Penyampaian isi dapat diterima dengan baik oleh pengguna
	4. Pemberian Motivasi Belajar	Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar pengguna.
	5. Kontekstualitas Dan Aktualitas	Kebenaran informasi secara konteks, informasi tidak menimbulkan penafsiran yang salah dan penjelasan langsung pada inti materi.
	6. Kelengkapan Dan Kualitas Bahan Bantuan Belajar	Kelengkapan kualitas dan materi baik.
	7. Kesesuaian Materi Dengan Tujuan	Kesesuaian materi pada multimedia dengan tujuan pembelajaran yang berlaku

	Pembelajaran	
	8. Kemudahan Untuk Dipahami	materi yang disampaikan mudah dipahami
	9. Sistematis Dan Runut	Materi yang disampaikan tersusun secara sistematis dan runut.
	10. Kejelasan Uraian, dan pembahasan	Kejelasan uraian materi, dan pembahasan materi

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Untuk Mahasiswa

Indikator	Sub Indikator	Deskripsi
Media Video	1. Kejelasan	Kejelasan materi dalam video, kejelasan gambar dan ukuran font yang digunakan
	2. Durasi waktu	Durasi untuk video pembelajaran adalah 15 sampai 40 menit
	3. Format sajian video	Kejelasan dan penguasaan materi oleh narator/presenter
	4. Ketentuan teknis	Efek kamera, teknik pengambilan gambar, pencahayaan, dan suara narator
	5. Back sound/musik latar	Musik latar sebaiknya menggunakan musik instrumen
	6. Komunikatif	Pesan yang disampaikan dapat diterima

		dengan baik
	7. Sederhana dan memikat	Media pembelajaran yang dibuat sederhana dan memikat
	8. Audio	Kejernihan suara narator
	9. Visul	Keserasian layout dan warna
	10. Video	Kualitas media gerak atau video
Desain Pembelajaran	11. Kejelasan tujuan pembelajaran	Kesesuaian tujuan pembelajaran pada media pembelajaran video dengan silabus yang berlaku dan disampaikan dengan jelas.
	12. Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran	Ketetapan penggunaan media video sebagai strategi pembelajaran.
	13. Interaktivitas	Penyampaian isi dapat diterima dengan baik oleh pengguna
	14. Pemberian Motivasi Belajar	Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar pengguna.
	15. Kontekstualitas Dan Aktualitas	Kebenaran informasi secara konteks, informasi tidak menimbulkan penafsiran yang salah dan penjelasan langsung pada inti materi.
	16. Kelengkapan Dan Kualitas Bahan Bantuan	Kelengkapan kualitas dan meteri baik.

	Belajar	
	17. Kesesuaian Materi Dengan Tujuan Pembelajaran	Kesesuaian materi pada multimedia dengan tujuan pembelajaran yang berlaku
	18. Kemudahan Untuk Dipahami	materi yang disampaikan mudah dipahami
	19. Sistematis Dan Runut	Materi yang disampaikan tersusun secara sistematis dan runut.
	20. Kejelasan Uraian, dan pembahasan	Kejelasan uraian materi, dan pembahasan materi

3.9 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuisisioner kepada empat penelis, yaitu dua ahli media dan dua ahli materi serta 39 pengguna. Kuisisioner merupakan teknik pengumpul data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (sugiyono, 2013: 199). Penelitian memberikan kuisisioner kepada para penelis untuk memperoleh data mengenai evaluasi media pembelajaran pada mata kuliah draping.

3.10 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dariseluruh responden atau sumber data lain terkumpul (sugiyono, 2013: 207). Teknik analisi data yang digunakan yaitu statistik dekriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang

digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskriptifkan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (sugiyono, 2013: 207).

Data statistik yang dianalisis yaitu hasil koensoner dari para penelis berupa data interval yang dapat dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban responden. Jumlah skor ideal dinyatakan dalam bentuk persen(%) dan penjasana digambarkan secara kontinum.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi Pembuatan Media Pembelajaran Video Tutorial

Untuk menambah sumber belajar baru dalam pembelajaran draping materi pola dasar blus maka dibuat suatu media pembelajaran video tutorial. Media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan *software adobe premiere*. Isi dalam video ini didapat dari berbagai sumber seperti buku dan modul untuk materi serta memanfaatkan internet sebagai sumber untuk video, dan background.

Proses awal dalam pembuatan media pembelajaran film berbasis video tutorial ini yaitu menentukan tema, menyiapkan materi pola dasar blus pada mata kuliah draping yang dibutuhkan sesuai silabus, membuat naskah dan storyboard, dan setelah itu dilanjutkan dengan pembuatan media pembelajaran film berbasis video pada mata kuliah draping. Dalam proses pembuatan video dimulai dari proses pengambilan gambar hingga proses editing video, penelitian menggunakan jasa programmer video pembelajaran agar media yang dihasilkan sesuai rancangan, video tutorial ini dibuat dengan tampilan yang sederhana agar dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna video.

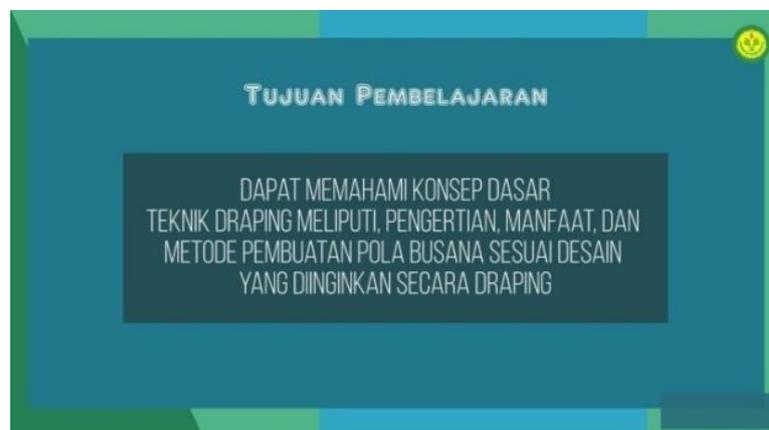
4.1.2 Deskripsi Hasil Tampilan Media Pembelajaran Video Tutorial

Media pembelajaran video tutorial ini memiliki tampilan yang sederhana. Berikut gambar dari media pembelajaran video tutorial materi pola dasar blus pada mata kuliah draping.



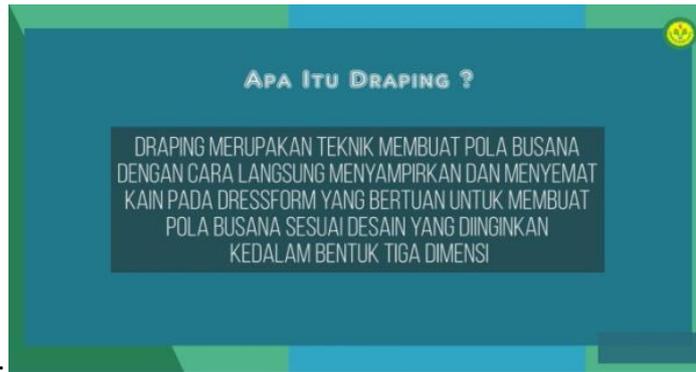
Gambar 4.1 *Opening*

Pada gambar 4.1 tampak tampilan awal berupa slide pembukaan sebelum masuk ke dalam materi media pembelajaran video tutorial. Pada tampilan awal tersebut terdapat judul materi yang akan dibahas di dalam media pembelajaran video tutorial.



Gambar 4.2 Tujuan Pembelajaran

Gambar 4.2 merupakan tampilan slide tujuan pembelajaran , pada tampilan ini terdapat deskripsi tujuan pembelajaran yang dibuat sesuai silabus yang berlaku.



Gambar 4.3 Pengertian *Draping*
Gambar 4.3 menunjukkan tampilan slide yang berisi deskripsi pengertian draping.



Gambar 4.4 Slide Alat & Bahan
Gambar 4.4 merupakan tampilan slide sebelum menjelaskan alat dan bahan yang digunakan pada materi draping pola dasar blus.



Gambar 4.5 Memersiapkan Bahan Bagian Depan

Gambar 4.5 merupakan tampilan video tutorial mempersiapkan bahan untuk mendraping pola bagian depan



Gambar 4.6 Memersiapkan Bahan Bagian Depan

Gambar 4.6 merupakan tampilan video tutorial mempersiapkan bahan untuk mendraping pola bagian belakang



Gambar 4.7 Pola

Pada gambar 4.7 menunjukkan tutorial awal mendraping pola dasar blus bagian meletakkan bahan pada tengah muka dressform.



Gambar 4.8 Cara Membuat kupnat pinggang

Gambar 4.8 terlihat cara membuat kupnat pinggang untuk bagian depan.



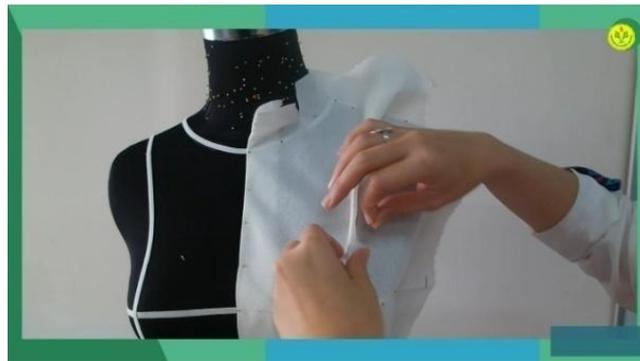
Gambar 4.9 Cara Mengurangi ketegangan bahan pada pinggang

Gambar 4.9 terlihat cara menggunting kampuh dengan tujuan mengurangi ketegangan bahan yang terdapat pada pinggang.



Gambar 4.10 Cara Mengurangi ketegangan bahan pada leher

Gambar 4.10 terlihat cara menggantung kampuh di bagian leher dengan tujuan mengurangi ketegangan bahan yang terdapat pada leher.



Gambar 4.11 cara membuat kupnat bahu

Gambar 4.11 merupakan tampilan cara membuat kampuh pada bahu



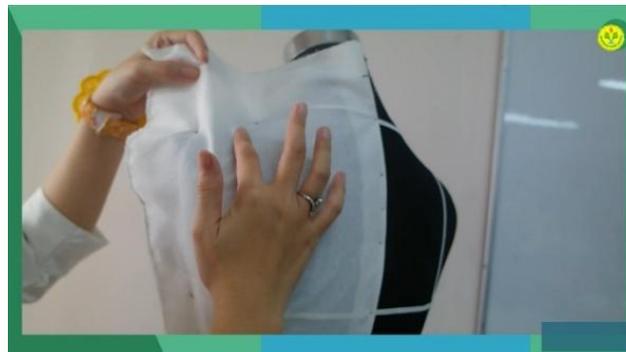
Gambar 4.12 Meletakkan bahan bagian belakang

Gambar 4.12 merupakan tutorial meletakkan bahan pada tengah belakang



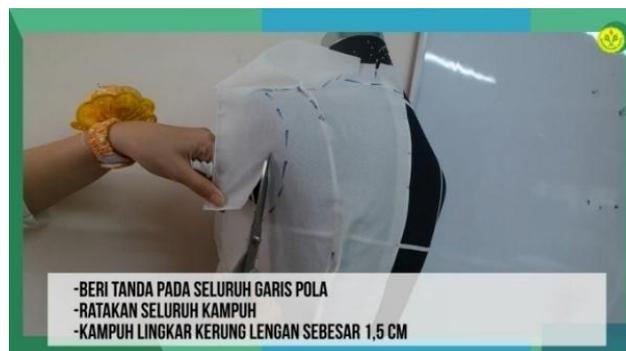
Gambar 4.13 Meletakkan bahan bagian belakang

Gambar 4.13 merupakan tutorial membuat kupnat pinggang bagian belakang



Gambar 4.14 Membuat kupnat bahu belakang

Gambar 4.14 merupakan tutorial membuat kupnat Bahu bagian belakang



Gambar 4.15 menggunting kampuh kerung lengan

Gambar 4.15 merupakan cara membuat lingkaran kerung lengan dan meratakan seluruh kampuh



Gambar 4.16 fitting pola yang telah dijelujur

Gambar 4.16 merupakan tampilan video pada saat akan mengepaskan kembali pola yang telah dijelujur pada dressform.



Gambar 4.17 fitting pola yang telah dijelujur

Gambar 4.17 merupakan tampilan slide yng berisi kesimpulan berdasarkan materi yang telah dibahas pada media pembelajaran berbasis video tutorial.

4.2 Analisis Hasil Penilaian

Untuk menambahkan media pembelajaran pada mata kuliah draping maka dibuatlah suatu media pembelajaran dalam bentuk video. Media tersebut menggabungkan beberapa komponen seperti teks, suara, gambar dan video. Berikut akan dijelaskan evaluasi pendapat media pembelajaran yang dilakukan ahli materi, ahli media serta mahasiswa sebagai pengguna media pembelajaran.

4.2.1 Evaluasi Media Pembelajaran Video Tutorial Berdasarkan Ahli Materi

Media pembelajaran video tutorial dievaluasi oleh dua ahli materi, yaitu: Dra. Wesnina, M.Sn selaku Ketua Program Studi Pendidikan Tata Busana dan Dra.Suryawati, M.Si selaku Dosen Busana Wanita di Universitas Negeri Jakarta. Kedua ahli materi telah menilai isi materi pada video. Penilaian tersebut didasari oleh kriteria penilaian dalam aspek desain pembelajaran (Wahono). Penilaian ini dilakukan dengan memberikan pertanyaan berupa angket tertutup sebanyak 10 pernyataan. Berikut adalah data yang diperoleh:

Tabel 4.1 Hasil Angket Tertutup Dengan Ahli Materi

No.	Pernyataan	SB	B	TB	STB
		4	3	2	1
1	Kejelasan tujuan pembelajaran pada vidio.		1		
		2			
2	Penggunaan video sebagai strategi pembelajaran.	1			
			2		

3	Penyampaian isi materi.		1		
			2		
4	Pemberian motivasi belajar.	1			
		2			
5	Kebenaran informasi dan penjelasan langsung pada inti materi.		1		
			2		
6	Kelengkapan kualitas isi materi.		1		
			2		
7	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran.		1		
			2		
8	Kemudahan materi.		1		
			2		
9	Susunan materi sistematis dan runut.		1		
			2		
10	Kejelasan uraian materi dan pembahasan materi dalam video.	1			
			2		

a. Interpretasi Data Pada Aspek Desain Pembelajaran

Dari hasil angket tertutup yang diberikan kepada dua orang penalis ahli materi, diketahui untuk aspek desain pembelajaran pada indikator kejelasan tujuan pembelajaran yang dibuat pada video sudah baik. Dimana tujuan pembelajaran draping agar mahasiswa dapat memahami konsep dasar teknik draping yang meliputi pengertian draping, manfaat, serta metode pembuatan pola blus, rok, pola lengan dan pola kerah secara draping dan implikasinya terhadap pengembangan

desain busana. Tujuan pembelajaran sudah dipaparkan pada tampilan dalam video sehingga pengguna mengetahui kearah mana pembelajaran yang akan dijalani.

Pada indicator ketepatan, penggunaan video sebagai strategi pembelajaran menurut panelis sudah baik. Media pembelajaran ini dapat membantu dalam proses pembelajaran dan lebih fleksibel terhadap waktu dan penggunaan sehingga mahasiswa yang kurang memahami penjelasan dosen, ataupun lupa dapat memahami dan mengingat kembali materi tentang membuat pola dasar blus secara draping ini dirumah. Pada video ini sudah tersusun materi membuat pola dasar blus secara draping seperti pengertian, alat dan bahan yang digunakan dalam proses mendraping, dan dilengkapi pula dengan tutorial pembuatan pola dasar blus secara draping sehingga dapat menjadi salah satu pedoman bagi mahasiswa pada saat berlatih dirumah.

Pada indicator interaktivitas, media video ini dinilai cukup baik oleh panelis. Media yang baik adalah media yang dapat memberikan interaksi dua arah secara interaktif. Semua kegiatan pembelajaran yang akan diberikan oleh guru tentu memerlukan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut.

Pada indicator pemberian motivasi belajar, Penalis menyatakan bahwa pembelajaran yang dibuat dapat memberikan motivasi belajar. Motivasi belajar adalah keseluruhan penggerak yang ada dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar. Dilihat pula dari kemudahan pengoprasian serta kesederhanaan isi, media pembelajaran ini mampu membuat mahasiswa sebagai pengguna memahami dengan mudah materi yang di paparkan sehingga mampu memberikan motivasi belajar yang baik.

Dalam indikator kontekstualitas dan aktualitas media ini dinilai sudah baik. Kontekstualitas adalah usaha menempatkan sesuatu dalam konteksnya. Media pembelajaran video ini memiliki konteks yang jelas berfokus pada pola dasar bus serta memiliki materi yang dipaparkan langsung pada intinya sehingga tidak menimbulkan kesalahan penafsiran.

Untuk indikator kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar, penulis menilai kelengkapan dan kualitas materi ajar sudah baik. Kelengkapan dan kualitas bahan ajar dinilai baik apabila semua komponen dalam mencapai tujuan pembelajaran sudah tersajikan. Semua point yang dibutuhkan dalam memahami materi dan pembuatan pola dasar bus sudah tersedia dalam media pembelajaran yang telah dibuat tetapi masih ada beberapa masukan agar materi yang disajikan dapat lebih lengkap, misalnya menurut penalis 2 pada penjelasan garis tubuh/body line akan lebih baik jika diberikan tutorial pemasangan pita untuk membentuk garis-garis tubuh dengan menggunakan pita atau pita satin yang berukuran kecil. Namun secara keseluruhan menurut panelis media pembelajaran video sudah cukup baik.

Pada indikator kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dinilai materi dalam media pembelajaran ini sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang berlaku. Dimana materi dalam video ini sudah mencakup seluruh hal yang diperlukan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Indikator selanjutnya yaitu kemudahan untuk dipahami menurut para panelis secara umum materi dalam media sudah cukup baik dan dapat dipahami. Materi yang disajikan dalam sebuah video harus mudah dipahami, hal ini tidak

lepas dari sifat media pembelajaran yang disajikan harus mudah dipahami oleh pengguna (mulyanta, 2009: 3).

Berdasarkan penilaian panelis, media pembelajaran video ini sudah tersusun secara sistematis dan runut. Dalam media yang dibuat semua dijelaskan secara teratur mulai dari tujuan pembelajaran, pengertian draping, alat dan bahan yang digunakan, isi materi pembuatan pola dasar blus hingga kesimpulan pada akhir materi. Pada indikator kejelasan uraian, pembahasan, dan praktik panelis menilai sudah cukup baik. Namun, secara keseluruhan para panelis memberikan respon yang positif terhadap setiap indikator yang diberikan dalam instrument.

Tabel 4.2 Skor Aspek Desain Pembelajaran

Aspek	Indikator	Panelis 1	Panelis 2
Desain Pembelajaran	1	3	4
	2	4	4
	3	3	3
	4	4	4
	5	3	3
	6	3	3
	7	3	3
	8	3	3
	9	3	3
	10	4	3
Jumlah Soal 10		33	32
		Jumlah Skor = 66	

Jumlah Skor Kriteria

Kategori = Bobot nilai x Nilai soal x Jumlah panelis

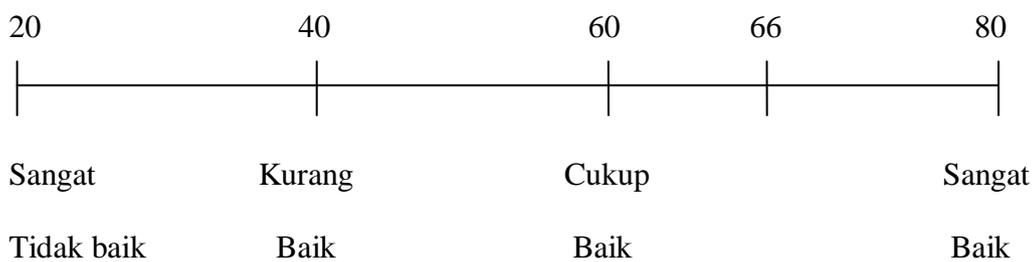
Sangat Baik (SB) = $4 \times 10 \times 2 = 80$

Cukup Baik (CB) = $3 \times 10 \times 2 = 60$

Kurang Baik (KB) = $2 \times 10 \times 2 = 40$

Sangat Tidak Baik (STB) = $1 \times 10 \times 2 = 20$

Jumlah skor hasil pengumpulan data = 66. Dengan demikian evaluasi media pembelajaran video tutorial materi pola dasar blus pada mata kuliah draping menurut ahli materi berdasarkan aspek desain pembelajaran yaitu $66 : 80 = 82\%$ diasumsikan cukup memenuhi kesesuaian materi . Secara kontinum dapat dibuat kategori sebagai berikut.



Berdasarkan hasil angket pada aspek desain pembelajaran didapatkan skor 66, sehingga lebih mendekati sangat baik (sb) pada skala penilaian atau mendapatkan hasil penilaian 82% dari yang diharapkan (100%). 82% diasumsikan telah memenuhi kriteria kesesuaian materi.

4.2.2 Evaluasi Media Pembelajaran Video Tutorial Berdasarkan Ahli Media

Media pembelajaran video tutorial yang dibuat diujikan pada dua orang ahli yang memiliki kompetensi dibidang media pembelajaran. Para ahli yaitu : Bapak Cecep Kustandi, M.Pd. selaku dosen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang memiliki kompetensi dibidang media dan pembelajaran dan Abdul Aziz selaku programer media video. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan pertanyaan berupa angket tertutup sebanyak 10 pertanyaan. Berikut adalah data yang diperoleh dari angket tertutup dengan kedua ahli media :

Tabel 4.3 Hasil Angket Tertutup Dengan Ahli Media

No.	Pernyataan	SB	B	TB	STB
		4	3	2	1
1	Kejelasan gambar dan ukuran <i>font</i> yang digunakan	1			
		2			
2	Durasi waktu (15 – 40 menit)	1			
		2			
3	Format sajian dalam video	1			
		2			
4	Ketentuan teknis		1		
		2			
5	<i>Back sound</i> /musik latar	1			
		2			
6	Dapat diterima atau sesuai dengan sasara	1			
		2			
7	Sederhana dan memikat	1			
		2			
8	Kejernihan audio suara narator		1		
			2		
9	Keseserasian warna layout yang digunakan	1			
		2			
10	Kualitas video	1			
		2			

a. Interpretasi Data Pada Aspek Media Video dan Komunikasi Visual

para ahli media menilai media pembelajaran ini melalui dua aspek yang pertama aspek media video pembelajaran yang terbagi menjadi lima indikator yaitu kejelasan, durasi waktu, format sajian video, ketentuan teknis, dan *background*/musik latar. indikator pertama dalam aspek media video adalah kejelasan. Dikatakan jelas jika tampilah huruf dan gambar dalam video dapat terbaca dengan baik. Pada indikator kejelasan panelis menilai bahwa media pembelajaran ini sangat baik dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran.

Pada indikator selanjutnya yaitu durasi waktu. Media pembelajaran ini sudah sangat baik dan sesuai standar karena durasi waktu untuk media pembelajaran adalah 15 sampai 40 menit. Indikator selanjutnya yaitu format sajian video, dalam hal ini yang termasuk format sajian video yaitu penguasaan materi oleh presenter yang dinilai oleh kedua panelis sudah baik.

Dalam indikator ketentuan teknis, panelis menilai sudah baik. Penilaian ketentuan teknis terdiri dari teknik pengambilan gambar, pencahayaan, dan efek kamera yang digunakan dalam pembuatan video. Pada indikator *background*/musik latar panelis menilai bahwa musik yang digunakan sudah sangat baik dan tepat digunakan untuk media pembelajaran video.

Aspek kedua yaitu aspek komunikasi visual terdiri dari lima indikator, kelima indikator tersebut adalah komunikatif, sederhana dan memikat, audio(suara narator), visual (layout desain dan warna), dan media gerak (video). Pada indikator komunikatif atau dapat didefinisikan media yang dibuat mudah dipahami sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Para ahli

menilai video ini sesuai dengan pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Para ahli menilai video ini sesuai dengan pesan dan dapat diterima atau sejalan dengan keinginan sasaran sehingga media yang dibuat dapat diterima cukup baik. Pada indikator selanjutnya yaitu sederhana dan memikat, para ahli melihat tampilan pada video sudah cukup mewakili pada indikator sederhana dan memikat dan dinilai sudah baik.

Pada indikator audio yang meliputi kejernihan suara narator dan *background* pada angket yang diberi para ahli menilai cukup baik. Karena *background* yang dipilih dalam media pembelajaran yang dibuat baik dan tidak mengganggu pengguna dalam memahami materi yang disajikan. Selanjutnya adalah indikator visual yang meliputi keserasian layout desain dan warna para ahli menilai sudah baik. Indikator selanjutnya yaitu media gerak atau video. Dalam media pembelajaran ini video yang digunakan sudah jelas dan memiliki resolusi yang cukup tinggi, ahli media menilai dari segi media gerak atau video media pembelajaran ini sudah baik.

Tabel 4.4 Skor Aspek Media Video dan Komunikasi Visual

Aspek	Indikator	Panelis 1	Panelis 2
Media Video Komunikasi Visual	1	4	4
	2	4	4
	3	4	4
	4	3	4
	5	4	4
	6	4	4
	7	4	4
	8	3	3
	9	4	4
	10	4	4
Jumlah Soal 10		38	39
		Jumlah Skor = 78	

Jumlah Skor Kriteria

Kategori = Bobot nilai x Nilai soal x Jumlah panelis

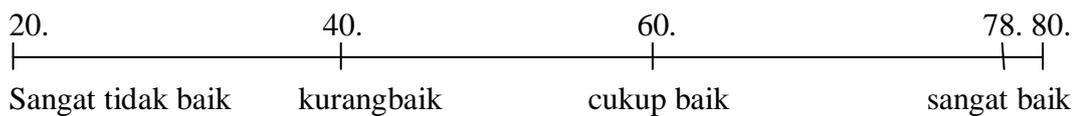
Sangat Baik (SB) = $4 \times 10 \times 2 = 80$

Cukup Baik (CB) = $3 \times 10 \times 2 = 60$

Kurang Baik (KB) = $2 \times 10 \times 2 = 40$

Sangat Tidak Baik (STB) = $1 \times 10 \times 2 = 20$

Jumlah skor hasil pengumpulan data = 78. Dengan demikian evaluasi media pembelajaran video tutorial materi pola dasar blus pada mata kuliah draping menurut 2 ahli media yaitu $78 : 80 = 97\%$ dari kriteria yang ditetapkan. Secara kontinum dapat dibuat kategori sebagai berikut.



Skor 78 termasuk dalam kategori diantara "cukup baik dan sangat baik". Skor ini lebih mendekati pada sangat baik.

4.2.3 Pendapat Pengguna Video Tutorial

Media pembelajaran video tutorial yang dibuat juga diujikan kepada mahasiswa untuk mengetahui pendapatnya sebagai target pengguna. Untuk mengetahui pendapat pengguna, penelitian menggunakan angket yang dibagikan kepada 39 mahasiswa tata busana universitas negeri jakarta yang mengikuti mata kuliah draping yang memiliki 2 indikator yaitu media pembelajaran video tutorial yang terdiri dari sepuluh sub indikator dan materi pola dasar blus yang terdiri dari sepuluh sub indikator. Berikut adalah pemaparan yang akan dibahas berdasarkan indikator dan sub indikator yang digunakan :

a . Interpretasi Data Pada Indikator Media Pembelajaran Video Tutorial

Media pembelajaran merupakan sarana fisik atau alat bantu komunikasi yang dapat membantu menyaurkan isi pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya sekedar menjadi alat bantu pembelajaran melainkan juga merupakan strategi dalam pembelajaran. Berikut adalah pemaparan berdasarkan sub indikator media pembelajaran video tutorial:

Table 4.5 Hasil Sub Indikator Kejelasan

		Kejelasan Huruf			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	20	51.3	51.3	51.3
	sangat setuju	19	48.7	48.7	100.0
	Total	39	100.0	100.0	

Hasil yang didapat adalah pada sub indikator kejelasan bahwa rata-rata dari mereka merasa huruf dan gambar yang digunakan dalam video sudah jelas terbukti dari 51,3% responden menjawab sangat setuju dan 48,7% lainnya menjawab setuju. Mereka berpendapat bahwa huruf atau teks yang terdapat dalam video dapat dibaca dengan jelas sehingga pesan yang disampaikan dapat dibaca dengan baik.

Tabel 4.6 Hasil Sub Indikator Durasi Waktu

		Durasi Waktu			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	13	33.3	33.3	33.3
	sangat setuju	26	66.7	66.7	100.0
	Total	39	100.0	100.0	

Sebagain besar responden berpendapat bahwa media pembelajaran yang dibuat sederhana dan memikat dengan presentase setuju 33,3% atau 13 responden, dan menjawab sangat setuju sebanyak 26 responden atau 66,7%.

Table 4.7 Hasil Sub Indikator Sajian Video

Format Sajian Video					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	18	46.2	46.2	46.2
	sangat setuju	21	53.8	53.8	100.0
	Total	39	100.0	100.0	

Dari hasil yang didapat dapat disimpulkan pada sub indikator sajian video sebagai besar dari mahasiswa merasa bahwa materi yang disajikan cukup jelas. Dilihat dari presentase hasilnya 21 responden atau 53,8% menjawab sangat setuju dan lain nya 18 responden atau 46.2% menjawab setuju. Mereka berpendapat bahwa materi yang disajikan cukup jelas dan dimengerti.

Tabel 4.8 Hasil Sub Indikator Ketentuan Teknis

Ketentuan Teknis					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	15	38.5	38.5	38.5
	sangat setuju	24	61.5	61.5	100.0
	Total	39	100.0	100.0	

Pada sub indikator ketentuan teknis sebanyak 24 responden atau 61,5% menjawab sangat setuju dan 15 responden atau 38,5% menjawab setuju. Meraka berpendapat bahwa pengambilan gambar pada video sudah tepat sehingga dapat dilihat dengan jelas saat ditayangkan.

Tabel 4.9 Hasil Sub Indikator *Backsound*

Backsound					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	11	28.2	28.2	28.2
	sangat setuju	28	71.8	71.8	100.0
	Total	39	100.0	100.0	

Hasil yang didapat pada sub indikator backsound sudah cukup baik. Sebagian besar responden berpendapat media pembelajaran yang dibuat pada sub indicator ini sudah sangat baik dengan 28 responden atau 71,8% menjawab sangat baik, da 11 responden atau 28,2% menjawab baik. Dilihat dari backsound/musik latar yang digunakan dalam media pembelajaran ini sudah baik dan tidak mengganggu pembelajaran.

Tabel 4.10 Hasil Sub Indikator komunikatif

		Komunikaif			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	10	25.6	25.6	25.6
	sangat setuju	29	74.4	74.4	100.0
	Total	39	100.0	100.0	

Hasil yang didapat pada sub indikator komunikatif sudah cukup baik. Sebagian besar responden berpendapat media pembelajaran yang dibuat pada sub indicator ini sudah sangat baik dengan 29 responden atau 74,4% menjawab sangat baik, da 10 responden atau 25,6% menjawab baik.

Tabel 4.11 Hasil Sub Indikator Sederhana dan Memikat

		Sederhana & Memikat			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	23	59.0	59.0	59.0
	sangat setuju	16	41.0	41.0	100.0
	Total	39	100.0	100.0	

Pada sub indikator sederhana dan memikat sebanyak 16 responden atau 41% menjawab sangat setuju dan 23 responden atau 59% menjawab setuju. Meraka berpendapat bahwa tampilan video tutorial ini cukup sederhana dan memikat sehingga mempermudah pengguna dalam penggunaannya.

Tabel 4.12 Hasil Sub Indikator Audio

		Audio			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	25	64.1	64.1	64.1
	sangat setuju	14	35.9	35.9	100.0
	Total	39	100.0	100.0	

Pada sub indikator audio sebanyak 14 responden atau 35,9% menjawab sangat setuju dan 25 responden atau 64,1% menjawab setuju. Meraka berpendapat bahwa kejernihan suara narator cukup baik sehingga informasi yang disampaikan oleh narator dapat didengar dengan jelas.

Tabel 4.13 Hasil Sub Indikator Visual

		Visual			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	28	71.8	71.8	71.8
	sangat setuju	11	28.2	28.2	100.0
	Total	39	100.0	100.0	

Tampilan layout dan keserasian warna yang termasuk dalam sub indikator visual dirasa sudah cukup baik, terbukti dari sebanyak 11 responden atau 28,2% menjawab sangat setuju dan 28 responden atau 71,8% menjawab setuju.

Tabel 4.14 Hasil Sub Indikator Gambar Gerak

		Gambar Gerak / Video			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	9	23.1	23.1	23.1
	sangat setuju	30	76.9	76.9	100.0
	Total	39	100.0	100.0	

Pada sub indikator Gambar gerak atau video sebanyak 30 responden atau 76,9% menjawab sangat setuju dan 9 responden atau 23,1% menjawab setuju. Meraka berpendapat bahwa media video pembelajaran ini sudah sangat baik.

Berdasarkan keterangan di atas, dapat disimpulkan bahwa presentase terendah terdapat pada sub indikator audio dimana hanya 14 dari 39 responden yang sangat setuju bahwa audio atau suara narator dapat di dengar sangat jelas dan jernih sedangkan presentase tertinggi terdapat pada sub indicator gambar gerak/video yang mana sebanyak 30 dari 39 responden merasa bahwa kualitas video pada media pembelajaran in sudah sangat baik. Berikut adalah tabel hasil penilain berdasarkan indicator media pembelajaran video tutorial :

Table 4.15 Hasil Indikator Media Pembelajaran Video Tutorial

Video				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid sangat tinggi	39	100.0	100.0	100.0

b. Interpretasi Data Pada Indikator Materi Pola Dasar Blus

Pada indikator materi pola dasar blus terdiri dari sepuluh sub indikator yaitu kejelasan materi, ketepatan strategi, interaktivitas, memotivasi, kontekstual, kualitas materi dan bahan ajar, kesesuaian dengan tujuan, sistematis dan runut, kejelasan uraian dan pembahasan. Indicator ini diperlukan untuk melihat bagaimana pendapat pengguna terhadap materi yang disajikan dalam media pembelajaran yang dibuat. Berikut pemaparan terhadap sub indikator materia pola dasar blus.

Table 4.16 Hasil Sub Indikator Kejelasan Materi

Kejelasan Materi				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Setuju	13	33.3	33.3	33.3
sangat setuju	26	66.7	66.7	100.0
Total	39	100.0	100.0	

Sebagian besar responden merasa materi yang disajikan dalam video sudah cukup jelas. Dilihat dari hasil pada sub indicator ini bahwa 66,7% atau 26 responden menjawab sangat baik dalam kejelasan materi diikuti dengan 13 responden lainnya atau 33,3% yang menjawab baik.

Table 4.17 Hasil Sub Indicatori Ketepatan Strategi

Ketepatan Strategi					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	9	23.1	23.1	23.1
	sangat setuju	30	76.9	76.9	100.0
	Total	39	100.0	100.0	

Media video pembelajaran materi pola dasar blus ini menurut responden sudah tepat jika digunakan pada mata kuliah draping. Hal ini terbukti dari hasil yang didapat bahwa 30 responden atau 76,9% responden menjawab sangat setuju dan 9 responden atau 23,1% menjawab setuju.

Table 4.18 Hasil Sub Indicator Interaktivitas

Interaktivitas					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	20	51.3	51.3	51.3
	sangat setuju	19	48.7	48.7	100.0
	Total	39	100.0	100.0	

Dari hasil yang didapat menyatakan bahwa media pembelajaran yang dibuat sudah memenuhi indicator interaktivitas, dilihat dari 19 responden atau 48,7% menjawab sangat setuju dan 20 responden atau sekitar 51,3% menjawab setuju.

Table 4.19 Hasil Sub Indicator Motivasi
Motivasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	14	35.9	35.9	35.9
	sangat setuju	25	64.1	64.1	100.0
	Total	39	100.0	100.0	

Pada sub indicator ini responden menilai bahwa media pembelajaran yang dibuat dapat meningkatkan motivasi belajar. Oleh karena itu, sebanyak 25 responden atau 64,1% memilih jawaban sangat setuju dan 14 responden atau 35,9% memilih setuju dalam sub indicator ini.

Table 4.20 Hasil Sub Indicator Kontekstual

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak setuju	2	5.1	5.1	5.1
	Setuju	24	61.5	61.5	66.7
	sangat setuju	13	33.3	33.3	100.0
	Total	39	100.0	100.0	

Materi yang disampaikan pada media pembelajaran yang dibuat dirasa para responden cukup baik sehingga tidak menimbulkan penafsiran yang salah. Terbukti dari hasil yang didapat bahwa sebagian sebesar 13 responden atau 33,3% menjawab sangat setuju, 24 responden atau 61,5% menjawab setuju dan 2 responden atau 5,1% menjawab tidak setuju dalam indicator ini.

Table 4.21 Hasil Sub Indikator Kelengkapan Kualitas Materi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak setuju	3	7.7	7.7	7.7
	Setuju	22	56.4	56.4	64.1
	sangat setuju	14	35.9	35.9	100.0
	Total	39	100.0	100.0	

Hasil yang didapatkan pada sub indikator kelengkapan kualitas materi responden berpendapat bahwa materi yang disajikan dalam video sudah cukup lengkap. Sebanyak 14 responden atau 35,9% menyatakan sangat setuju diikuti dengan 22 responden atau 56,4% dan 3 oran responen menyatakan tidak setuju karena dirasa materi dalam media pembelajaran ini belum lengkap.

Tabel 4.22 Hasil Sub Indikator Kesesuaian

		Kesesuaian			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	14	35.9	35.9	35.9
	sangat setuju	25	64.1	64.1	100.0
	Total	39	100.0	100.0	

Pada indikator kesesuaian sebagian besar responden berpendapat bahwa materi yang digunakan juga sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang berlaku. Hal ini dapat dilihat dari presentase yang tercantum pada tabel yaitu sebesar 25 responden atau 64,1% dari 39 responden sangat setuju dan 14 responden sebesar 35,9% lainnya menyatakan setuju bahwa pada indicator ini materi yang dugunakan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Tabel 4.23 Hasil Sub Indikator Kemudahan

		Kemudahan			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	21	53.8	53.8	53.8
	sangat setuju	18	46.2	46.2	100.0
	Total	39	100.0	100.0	

Dalam sub indicator kemudahan sebesar 18 responden atau 46,2% menyatakan sangat setuju dan 21 responden atau 53,8% menyatakan setuju bahwa materi yang diberikan mudah dipahami.

Tabel 4.24 Hasil Sub Indikator Sistematis dan Runut

		Sistematis dan runut			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	18	46.2	46.2	46.2
	sangat setuju	21	53.8	53.8	100.0
	Total	39	100.0	100.0	

Sebesar 21 responden atau 53,8% menyatakan sangat setuju dan 18 responden atau 46,2% menyatakan setuju bahwa materi yang terdapat dalam video tersusun secara sistematis dan runut sehingga mudah dipahami oleh pengguna.

Tabel 4.25 Hasil Sub Indikator Uraian dan Pembahasan

		Uraian dan pembahasan			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	22	56.4	56.4	56.4
	sangat setuju	17	43.6	43.6	100.0
	Total	39	100.0	100.0	

Pada indicator kejelasan uraian dan pembahasan, sebesar 17 responen atau 43,6% menyatakan sangat setuju dan 22 responden atau 56,4% menyatakan setuju bahwa uraian materi dan pembahasan materi dalam video ini sudah cukup jelas.

Tabel 4.26 Hasil Sub Indikator Materi Pola Dasar Blus

		Materi			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tinggi	39	100.0	100.0	100.0

Berdasarkan keterangan di atas, dapat dilihat pada sub indikator ketepatan strategi mendapatkan presentase tertinggi, pada sub indikator ini terbukti bahwa

30 dari 39 responden memilih sangat setuju bahwa media pembelajaran video sudah tepat digunakan pada mata kuliah draping materi pola dasar blus. Sedangkan presentase terendah pada sub indikator kontekstual 2 responden memilih jawaban tidak setuju dan pada indikator kelengkapan materi 3 responden memilih tidak setuju. Namun, secara keseluruhan pada indicator materi pola dasar blus sebagian besar responden berpendapat bahwa materi yang digunakan sudah cukup baik. Hal ini dapat dilihat dari persentase yang tercantum pada tabel 4.26 yang menyatakan rata rata 39 responden setuju bahwa pada indicator ini materi yang digunakan sudah baik.

4.3 Pembahasan

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti buku, film, video dan sebagainya. Media pembelajaran video dapat membantu pendidik dalam proses kegiatan belajar mengajar proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran video tutorial materi pola dasar blus yang akan dijadikan alternatif sumber belajar untuk mata kuliah draping dibuat dengan memasukan materi pembelajaran draping sesuai dengan silabus yang berlaku dengan menggabungkan teks, gambar, audio, dan video. Pembuatan media pembelajaran ini melalui beberapa tahapan mulai dari menentukan tema, merumuskan tujuan, melakukan survey untuk menyiapkan materi pola dasar blus pada mata kuliah draping, membuat garis besar isi, membuat sinopsis, membuat treatment, membuat story board, pengambilan gambar dan proses editing video.

Media pembelajaran ini dibuat dengan tampilan yang sederhana dan langsung pada inti materi yang dipilih. Dengan tampilan sederhana ini diharapkan pengguna dapat dengan mudah menggunakan media pembelajaran video tutorial yang dibuat.

Pada setiap proses pembelajaran media diperlukan sebagai alat bantu untuk mengatasi keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran dan setiap pembuatan media mempunyai tujuan yang berbeda-beda. Pada mata kuliah draping dengan menggunakan media pembelajaran ini mempunyai tujuan agar mahasiswa dapat memahami materi pola dasar blus dengan baik dan menjadi pedoman bagi mahasiswa saat belajar di rumah yang dikemas dalam bentuk compact disk dan dapat digunakan di perangkat komputer.

Dari penjelasan tersebut maka media pembelajaran video tutorial materi pola dasar blus yang telah dibuat akan melalui uji panelis dari segi aspek desain pembelajaran untuk menilai materi pola dasar blus yang tersaji dalam media pembelajaran yang dibuat serta aspek media pembelajaran video dan komunikasi visual untuk menilai media pembelajaran yang dibuat.

Pada saat proses evaluasi dengan ahli materi, yaitu Dr. Wesnina, M.Sn dan Dra. Suryawati, M.Si terdapat beberapa masukan diantaranya adalah pada materi pola dasar blus dengan teknik draping akan lebih baik jika diberikan penjelasan dan tutorial pemasangan pita untuk membentuk garis – garis tubuh yang diperlukan pada dressform, menambahkan penjelasan mengenai bahan muslin dan keregangan bahan. Masukan-masukan yang berasal dari panelis ahli materi ini dimaksudkan agar media yang dibuat dapat lebih baik lagi dalam segi materi.

Berdasarkan hasil evaluasi melalui angket tertutup kepada dua ahli materi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dibuat sudah baik dalam hal kejelasan tujuan pembelajaran, ketepatan penggunaan strategi pembelajaran, interaktivitas, pemberian motivasi belajar, dan kejelasan uraian materi. Dalam hal kontekstualitas dan aktualitas, kelengkapan dan kualitas bahan bantu ajar, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kemudahan untuk dipahami, dan susunan yang sistematis dan runtut menurut panelis sudah cukup baik. Namun secara keseluruhan panelis menilai bahwa media pembelajaran video tutorial yang dibuat sudah mendekati baik. Hal ini dapat dilihat dari presentase hasil penilaian dengan para ahli materi.

Begitu pula dengan para ahli media menilai bahwa sebagian besar komponen yang dilihat dalam bentuk aspek media video pembelajaran seperti kejelasan teks dan gambar, durasi waktu, format sajian video, ketentuan teknis, *background*, serta dalam aspek komunikasi visual seperti komunikatif, sederhana dan memikat, audio, visual, dan media gerak sudah baik hal ini terbukti dengan presentase para ahli media. Namun ada sedikit masukan dari panelis. Mereka berpendapat bahwa akan lebih baik jika suara narator dibuat secara dubbing atau voice over agar suara narator dapat lebih jernih.

Sedangkan mahasiswa sebagai pengguna berpendapat bahwa dalam segi media pembelajaran mahasiswa merasa bahwa media video tutorial ini sudah sangat baik dan materi pola dasar bus pada media pembelajaran video tutorial yang dibuat sudah cukup baik. Hal ini berkaitan dengan pendapat mahasiswa yang menyatakan bahwa masih terdapat kekeliruan pada bagian mempersiapkan bahan untuk mendrapping pola dasar bus sehingga dapat menimbulkan

penafsiran yang salah. Namun terlepas dari hal tersebut secara keseluruhan mahasiswa merasa materi yang disajikan dalam media sudah cukup lengkap dan jelas begitu pula dengan kemudahan pengoperasiannya yang dirasa pengguna praktis dan sederhana.

4.4 Kelemahan Penelitian

Meskipun penelitian ini sudah dilakukan secara optimal yang dimulai dengan menentukan tema, menyiapkan materi pola dasar blus pada mata kuliah draping sesuai silabus, membuat naskah , storyboard, dan setelah itu dilanjutkan dengan pengambilan gambar penilaian terhadap evaluasi media pembelajaran yang dilakukan dua ahli materi dan dua ahli media serta 39 pendapat mahasiswa. Akan tetapi masih terdapat beberapa kelemahan dari penilaian ini yang disebabkan oleh adanya keterbatasan penelitian, kelemahan penelitian ini dipaparkan yaitu sebagai berikut:

1. Keterbatasan kemampuan penelitian dalam membuat media pembelajaran video tutorial ini sendiri sehingga dibutuhkan programmer yang mampu membantu dalam pembuatan media pembelajaran ini.
2. Membutuhkan biaya yang cukup mahal untuk membuat media pembelajaran video tutorial karena hanya orang yang mengerti di bidang multimedia yang dapat membuat media pembelajaran video tutorial tersebut.
3. Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk membuat media pembelajaran video tutorial tersebut.
4. Karena keterbatasan waktu dan dana penelitian ini hanya dapat berlangsung hanya pada proses evaluasi.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN

5.1 kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian evaluasi media pembelajaran video tutorial pada mata kuliah draping, penilaian produk media pembelajaran yang dilakukan oleh 4 orang panelis dan uji kelayakan pengguna media oleh 39 responden bahwa media video tutorial yang dibuat sudah cukup baik.

Pada data angket menurut panelis yang menilai aspek media, pada indikator kejelasan, durasi waktu, format sajian, *backsound*, *interaktivitas*, sederhana, tampilan layout dan kualitas video sudah sangat baik. Namun, pada indikator ketentuan teknis dan audio menurut panelis masih perlu diperbaiki. Panelis merasa akan lebih baik jika pencahayaan pada gambar gerak lebih ditingkatkan lagi dan audio atau suara narator sebaiknya di rekam menggunakan voice over agar suara terdengar lebih jernih.

Pada data angket menurut panelis yang menilai aspek desain pembelajaran, pada indikator kejelasan tujuan, ketepatan strategi, pemberian motivasi, dan kejelasan uraian sudah sangat baik. Pada indikator *interaktivitas*, kontekstualitas, kelengkapan bahan ajar, kesesuaian, kemudahan dan susunan materi menurut panelis sudah cukup baik. Panelis merasa akan lebih baik jika ditambahkan tutorial pemasangan penterban untuk membentuk garis-garis tubuh (*bodyline*).

Pada data angket yang diperoleh dari mahasiswa sebagai pengguna dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dibuat untuk mata kuliah draping ini sudah cukup baik dan sudah memenuhi kebutuhan materi yang diperlukan

pada saat perkuliahan. Namun, mahasiswa merasa bahwa masih terdapat kekeliruan pada bagian mempersiapkan bahan untuk mendraping pola dasar blus sehingga dapat menimbulkan penafsiran yang salah.

Dari hasil penilaian dari empat panelis ahli dan 39 mahasiswa sebagai pengguna dapat disimpulkan media pembelajaran video tutorial ini sudah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah draping. Media pembelajaran video tutorial dapat menarik minat dan perhatian mahasiswa terhadap penggunaan video dalam proses pembelajaran draping dan penggunaan media pembelajaran video tutorial juga dapat mendorong motivasi mahasiswa untuk kreatif dan mandiri dalam proses pembelajaran.

5.2 Implikasi

- a. Media pembelajaran video tutorial ini diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi dan proses pembuatan pola dasar blus pada mata kuliah draping.
- b. Pembuatan media pembelajaran video tutorial ini merupakan suatu usaha untuk menambah atau memperkaya media pembelajaran dalam perkuliahan draping.
- c. Dengan adanya media pembelajar ini diharapkan mahasiswa dapat melakukan proses belajar dengan mandiri tanpa sepenuhnya bergantung pada dosen, sehingga dosen hanya sebagai fasilitator.
- d. Media pembelajaran video tutorial ini diharapkan dapat menjadi alternatif sumber pembelajaran untuk mata kuliah draping

- e. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa atau penelitian selanjutnya untuk membuat media pembelajaran yang lebih baik pada penelitian selanjutnya.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka terdapat beberapa saran, yaitu:

- a. Bagi penelitian selanjutnya untuk dapat membuat media pembelajaran dari segi efektifitas dan efisiensi media sehingga dapat dilihat hasil belajar mahasiswa.
- b. Implikasi media pembelajaran terhadap mata kuliah draping
- c. Perhitungan waktu pengerjaan penelitian karena proses pengerjaannya memakan waktu yang cukup lama. akan lebih baik jika semua komponen dalam video yang akan dibuat sudah matang, baik dalam segi materi maupun tampilan.
- d. Teliti dalam pemilihan sumber, carilah sumber materi yang tepat. Untuk pembuatan video perhatikanlah resolusinya, gunakanlah gambar atau video dengan resolusi tinggi agar hasilnya maksimal.
- e. Perhatikan kebutuhan mahasiswa dalam menyusun materi dan membuat video pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti. 2010. *Modul Drapin:Persiapan Pola Draping*, Bandung: Fakultas Teknologi Pendidikan Tata Busana Universitas Pendidikan Indonesia.
- Cecep Kustandi dkk. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Diital*.Bogor: Ghalia indonesia.
- Conie Amaden. 1998. *The Art Of Fashion Draping.America*: United States.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Fathurohman Muhammad. 2012. *Penggunaan Multimedia Dalam Proses Pembelajaran*.Diambildari:[www.http//muhfathurrohman.wordpress.com/2012/10/04](http://muhfathurrohman.wordpress.com/2012/10/04) dan [www.http//pengertianahli.com/2013/10](http://pengertianahli.com/2013/10) .
- Francessa Sterlacci. 2013. *Fashion Education*. Diambil dari [www.http//blog.universityoffashion.com](http://blog.universityoffashion.com) .
- Hamdani. 2011. *Stratei Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Indriana Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Yoyakarta: Diva Press.
- Meyta Pritandhari,Triani Ratnawuri. 2015. *Evaluasi Penggunaan Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Semester IV Proram Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro*. Jakarta: Jurnal Penelitian Ekonomi Vol.3,No.2:11-20.
- Munadi Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Ciputat: Gaung Persada Press.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT.Rajarafindo.
- Sadiman Arif. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajarafindo Persada.
- Sri Wening. 2014. *Modul Teknik Draping*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.