



## Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pembuatan Kerah dengan Teknik Kait pada Mata Kuliah Cipta Busana

Yuliarma<sup>1</sup>, Nadia Ihsania<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan,  
Universitas Negeri Padang, Indonesia

E-mail: [nadiaisn12@gmail.com](mailto:nadiaisn12@gmail.com), [yuliarmaincim@yahoo.com](mailto:yuliarmaincim@yahoo.com)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2022-08-11 Revised: 2022-09-22 Published: 2022-11-05  <b>Keywords:</b> <i>Learning Media; Fashion Creation Course; Crochet.</i>	The focus of this research is the development of video learning media tutorials for making collars with crochet in the fashion creation course at the Department of Family Welfare of UNP. The purpose of this development is to help students with difficulties in making and applying crochet to clothing collars. The purpose of this study is to describe the validation and practicality of this learning media. The method used is Research and Development (R&D). The results of this media development validation are: the percentage score of media expert 1 is 91.53%, the percentage score of media expert 2 is 83.07%, the percentage of material expert 1 is 86.67%, and the percentage score of material expert 2 is 88.33%. Meanwhile, the percentage result of the practicality of this media development is 87.12%. So it can be concluded that this media is feasible to use and develop.
Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2022-08-11 Direvisi: 2022-09-22 Dipublikasi: 2022-11-05  <b>Kata kunci:</b> <i>Media Pembelajaran; Mata Kuliah Cipta Busana; Teknik Kait.</i>	Fokus penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran video tutorial pembuatan kerah dengan teknik kait pada mata kuliah cipta busana di Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga UNP. Maksud pengembangan ini untuk membantu kesulitan mahasiswa dalam pembuatan dan pengaplikasian teknik kait pada kerah busana. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan validasi dan praktikalitas dari media pembelajaran ini. Metode yang digunakan adalah pengembangan ( <i>Research and Development</i> ). Hasil validasi pengembangan media ini adalah: persentase skor ahli media 1 sebesar 91,53%, persentase skor ahli media 2 sebesar 83,07%, persentase ahli materi 1 sebesar 86,67%, dan persentase skor ahli materi 2 sebesar 88,33%. Sedangkan hasil persentase praktikalitas pengembangan media ini 87,12%. Jadi dapat disimpulkan media ini layak untuk digunakan dan dikembangkan.

### I. PENDAHULUAN

Teknik kait dalam bahasa Inggris disebut *crochet*. Kata *crochet* sebenarnya berasal dari bahasa Prancis *croc* yang berarti kaitan. Menurut Poespo (2018:114) *crochet* merupakan seni kerajinan dekoratif dengan membuat sengkeli menggunakan jarum atau pena pengait khusus. Sedangkan menurut Irma, dkk (2019:55) *crochet* merupakan teknik rajut menggunakan alat seperti jarum besar, yang pada ujungnya ada pengait. Jadi dapat disimpulkan *crochet* atau kaitan adalah teknik mengait benang menggunakan satu alat khusus (*hook*), untuk menghasilkan karya seni dekoratif. D3 Tata Busana UNP memiliki kurikulum yang terdiri dari matakuliah teori dan mata kuliah praktek. Salah satu dari mata kuliah praktek yang dipelajari mahasiswa D3 Tata Busana UNP yaitu mata kuliah Cipta Busana. Secara spesifik matakuliah cipta busana mem-pelajari empat teknik dalam menciptakan busana, dalam penelitian ini akan difokuskan tentang menciptakan busana dengan teknik kait.

Berdasarkan hasil wawancara kepada 10 orang mahasiswa D3 Tata Busana UNP 2020 tanggal 13 April 2022 yang mengikuti mata kuliah Cipta Busana, mereka menyatakan bahwa membuat kerah busana dengan teknik kait adalah pekerjaan yang paling sulit. Mahasiswa juga menyatakan membuat macam-macam tusuk teknik kait serta memahami simbol-simbol pola tusukan teknik kait juga merupakan hal yang rumit. Dalam belajar membuat teknik kait mahasiswa memerlukan media yang dapat membantu mahasiswa dalam belajar. Seperti pendapat Alwi (2017:151) media pembelajaran secara umum merupakan alat bantu yang dipakai dalam proses belajar mengajar. Oleh sebab itu mahasiswa memerlukan media yang mudah digunakan dan dipahami untuk belajar. Berdasarkan hasil wawancara kepada sepuluh orang mahasiswa D3 Tata Busana UNP 2020 pada tanggal 13 April 2022, jumlah waktu belajar membuat teknik kait pada mata kuliah Cipta Busana hanya 1 kali pertemuan (2 sks). Selama ini media pembelajaran yang digunakan oleh

dosen dalam belajar membuat teknik kait pada matakuliah Cipta Busana dengan *PowerPoint* dan demonstrasi langsung. Kemudian materi yang dijelaskan pada *PowerPoint* sangat terbatas dan demonstrasi langsung juga masih kesulitan bagi mahasiswa untuk mengembangkan bentuk produk inovatif. Sementara teknik kait sangat sulit untuk dipahami dan membutuhkan waktu yang lama untuk mempelajarinya. Jadi untuk memudahkan mahasiswa dalam belajar membuat teknik kait dan mengembangkan ke produk inovatif memerlukan media pembelajaran yang fleksibel.

## II. METODE PENELITIAN

Jenis metode yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Pada penelitian ini peneliti melakukan penelitian pengembangan tentang Pengembangan Model Media Pembelajaran Video Tutorial Pembuatan Kerah Teknik Kait pada Mata Kuliah Cipta Busana untuk Mahasiswa D3 Tata Busana FPP UNP. Pengembangan tersebut dilakukan untuk membantu kesulitan mahasiswa dalam belajar membuat teknik kait (*crochet*), terutama dalam belajar membuat kerah dengan teknik kait (*crochet*). Lokasi penelitian ini yaitu di Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang. Sedangkan subjek penelitian ini merupakan mahasiswa D3 Tata Busana UNP. Dalam prosedur penelitian Pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4-D (*Four D*). Menurut Sutarti, dkk (2017:12) model pengembangan 4-D yang dijabarkan oleh Thiagarajan terdiri atas 4 langkah pengembangan, yaitu pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*), dan penyebaran (*Disseminate*). Akan tetapi peneliti belum dapat melakukan penyebaran (*Disseminate*) karena keterbatasan peneliti. Jenis data dalam penelitian ini adalah data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari validator, dan mahasiswa yang diambil melalui angket pengujian validitas dan praktikalitas. Sumber data dalam penelitian ini adalah data validitas media dan data praktikalitas media. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan observasi dan pengumpulan angket atau kuesioner.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Tinjauan Ahli Materi

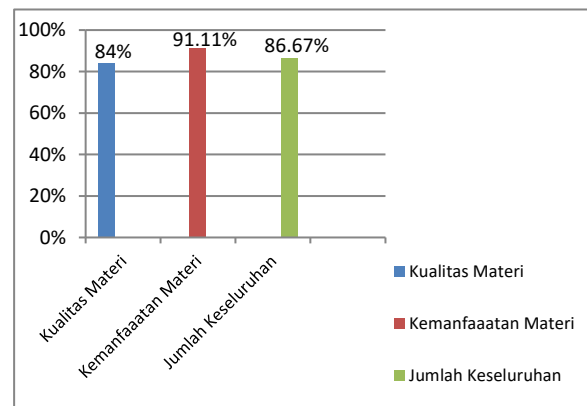
#### a) Ahli Materi 1

Angkat penilaian ahli materi 1 terdiri dari dua aspek yaitu aspek kualitas materi

dan aspek kemanfaatan materi. Data hasil validasi ahli materi 1 dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.** Skor Penilaian Ahli Materi 1

No	Aspek	Frekuensi					$\Sigma$ Skor	$\Sigma$ Butir	Bobot Max	%
		1	2	3	4	5				
1	Kualitas Materi	0	0	0	48	15	63	15	75	84
2	Kemanfaatan Materi	0	0	0	16	25	41	9	45	91,11
Jumlah							104	24	120	86,67



**Gambar 1.** Diagram Persentase Hasil Penilaian Ahli Materi 1

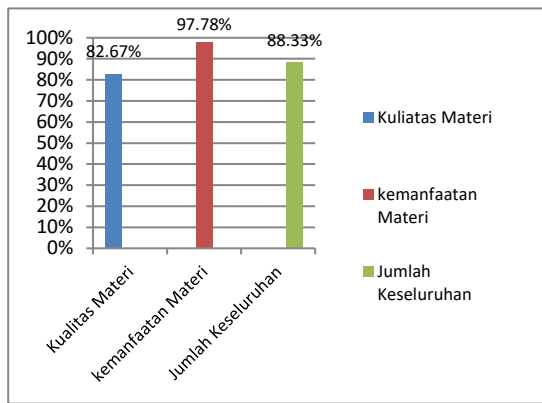
Hasil penilaian ahli materi 1 ini ditinjau dari aspek kualitas materi dan dan kemanfaatan materi. Untuk aspek kualitas materi diperoleh skor 63 dengan presentase 84% dan untuk aspek kemanfaatan materi diperoleh skor 41 dengan presentase 91,11%. Secara keseluruhan tingkat validasi materi pembelajaran video tutorial di-peroleh skor 104 dengan persentase 86,67%. Yang mana menurut Iwan (2019:85) 86,67% masuk dalam kategori sangat valid.

#### b) Ahli Materi 2

Tinjauan dari ahli materi 2 meliputi dua aspek, diantaranya yaitu aspek kualitas materi dan aspek kemanfaatan materi. Data hasil validasi ahli materi 2 dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2.** Skor Penilaian Ahli Materi 2

No	Aspek	Frekuensi					$\Sigma$ Skor	$\Sigma$ Butir	Bobot Max	%
		1	2	3	4	5				
1	Kualitas Materi	0	0	0	52	10	62	15	75	82,67
2	Kemanfaatan Materi	0	0	0	24	20	44	9	45	97,78
Jumlah							106	24	120	88,33



**Gambar 2.** Diagram Persentase

Hasil penilaian ahli materi 2 ini ditinjau dari aspek kualitas materi memperoleh skor 62 dengan persentase 82,67% dan dari aspek kemanfaatan materi memperoleh skor 44 dengan persentase 97,78%. Secara keseluruhan tingkat validasi materi pembelajaran video tutorial memperoleh skor 106 dengan persentase 88,33%. Sehingga skor 106 yang diperoleh dari ahli materi 2 dengan persentase mencapai 88,33% berada pada skala 1. Jadi media pembelajaran ini dari segi materinya sangat valid digunakan dengan revisi. Yang mana menurut Iwan (2019:85) 88,33% masuk dalam kategori sangat valid. Dari penilaian ahli materi 1 dan ahli materi 2 di atas dapat disimpulkan media pembelajaran ini dari segi materinya sangat valid digunakan dengan revisi. Hal tersebut didukung oleh pendapat Rusman (2012:220) kelebihan media video yaitu dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh siswa. Dan menurut Halimatus (2022:31) salah satu kelebihan media video yaitu dapat memperkaya penyajian serta penjelasan secara efektif dan efisien.

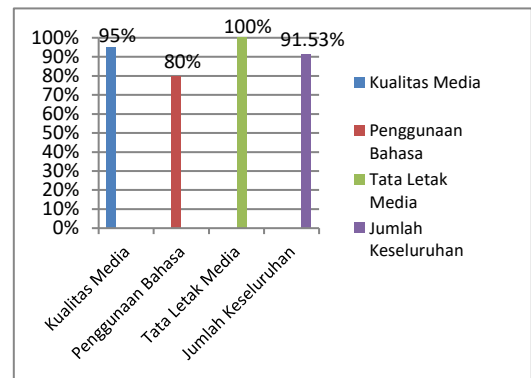
## 2. Tinjauan Ahli Media 1

### a) Ahli Media 1

Validasi ahli media 1 meliputi tiga aspek yaitu aspek kualitas media, aspek penggunaan bahasa, aspek tata letak media. Data hasil validasi ahli media 1 dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.** Skor Penilaian Ahli Media 1

No	Aspek	Frekuensi					Σ Skor	Σ Butir	Bobot Max	%
		1	2	3	4	5				
1	Kualitas Media	0	0	0	12	45	57	12	60	95
2	Penggunaan Bahasa	0	0	0	12	20	32	8	40	80
3	Tata Letak Media	0	0	0	0	30	30	6	30	100
Jumlah							119	26	130	91,53



**Gambar 3.** Diagram Persentase Hasil Penilaian Ahli Media 1

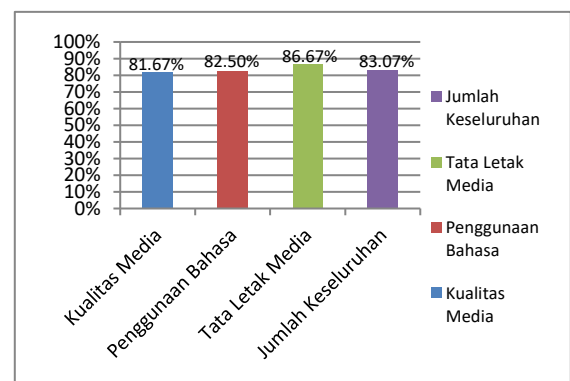
Hasil penilaian ahli media 1 ini ditinjau dari aspek kualitas media memperoleh skor 57 dengan persentase 95%, kemudian dari aspek penggunaan bahasa memperoleh skor 32 dengan persentase 80%, dan dari aspek tata letak media memperoleh skor 30 dengan persentase 100%. Secara keseluruhan tingkat validasi media video tutorial dari ahli media 1 memperoleh skor 119 dengan persentase 91,53%. Yang mana menurut Iwan (2019:85) 86,67% masuk dalam kategori sangat valid.

### b) Ahli Media 2

Validasi dari ahli media 2 meliputi tiga aspek yaitu aspek kualitas media, aspek penggunaan bahasa dan aspek tata letak media. Data hasil validasi ahli media 2 dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.** Skor Penilaian Ahli Media 2

No	Aspek	Frekuensi					Σ Skor	Σ Butir	Bobot Max	%
		1	2	3	4	5				
1	Kualitas Media	0	0	0	44	5	49	12	60	81,67
2	Penggunaan Bahasa	0	0	0	28	5	33	8	40	82,5
3	Tata Letak Media	0	0	0	16	10	26	6	30	86,67
Jumlah							108	26	130	83,07



**Gambar 4.** Diagram Persentase Hasil Penilaian Ahli Media 2

Hasil penilaian ahli media 2 ditinjau dari aspek kualitas media memperoleh skor 49 dengan persentase 81,67%, ditinjau dari aspek penggunaan bahasa memperoleh skor 33 dengan persentase 82,5% dan ditinjau dari aspek tata letak media memperoleh skor 26 dengan persentase 86,67%. Secara keseluruhan tingkat validasi media video tutorial dari ahli media 2 memperoleh skor 108 dengan persentase 83,07%. Yang mana menurut Iwan (2019:85) 86,67% masuk dalam kategori valid. Dari penilaian ahli materi 1 dan ahli materi 2 di atas dapat disimpulkan media pembelajaran ini dari segi medianya valid digunakan dengan revisi. Hal tersebut didukung oleh pendapat Menurut Sri, dkk (2022:101) salah satu manfaat menggunakan video pembelajaran yaitu mebantuan tenaga pengajar dalam mencapai keefektifan proses belajar teh kusus untuk mata pelajaran praktek dan dalam waktu yang singkat dapat maksimal dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kemudian hal yang serupa juga dijelaskan oleh Deo, dkk (2021:4-5) salah satu manfaat dari media video dalam pembelajran yaitu dapat membantu pendidik dalam mencapai efektifitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran prkatek sehingga tujuan pembelajaran dapat maksimal dicapai dalam waktu yang singkat.

c) Data praktikalitas Mahasiswa

Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran video tutorial terhadap maha-siswa, maka video tutorial ini dinilai oleh 10 orang mahasiswa D3 Tata Busana yang telah mempelajari mata kuliah Cipta Busana. masing-masing mahasiswa diminta untuk melihat video tutorial, kemudian diminta untuk mengisi angket penilaian yang telah disediakan. Hasil penilaian dari kesepuluh mahasiswa disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 5.** Skor Penilaian oleh Mahasiswa

No	Aspek	Frekuensi					Σ Skor	Σ Butir	Bobot Max	%
		1	2	3	4	5				
1	Tampilan	0	0	6	200	140	346	8	400	86,5
2	Pengoperasian	0	0	3	68	60	131	3	150	87,33
3	Kemanfaatan	0	0	6	104	110	220	5	250	88
Jumlah							697	16	800	87,12

Hasil penilaian mahasiswa ditinjau dari aspek tampilan memperoleh skor 346 dengan persentase 86,50%, dari aspek

pengoperasian memperoleh skor 131 dengan persentase 87,33% dan dari aspek kemanfaatan memperoleh skor 220 dengan persentase 88%. Secara keseluruhan penilaian terhadap mahasiswa video tutorial ini memperoleh skor 697 dengan persentase 87,12%. Yang mana menurut Iwan (2019:85) 87,12% masuk dalam kategori sangat valid. Jadi dapat disimpulkan praktikalitas dari media pembelajaran video tutorial ini sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran.

### 3. Pembahasan

a) Proses Perancangan Video Tutorial

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini yaitu video tutorial pembuatan kerah dengan teknik kait pada matakuliah cipta Busana. Proses pembuatan video tutorial terdiri dari beberapa tahap yaitu tahap pendefinisian (*Define*) dan tahap perancangan (*Design*). Pada tahap pen-defenisian (*Define*), penelitian ini diawali dengan mengidentifikasi masalah dasar yang dialami mahasiswa dalam mata kuliah Cipta Buana. Hesial dari mengidentifikasi maslah yang digunakan oleh peneliti untuk memilih tema penelitian. Setelah menentukan tema penelitian kemudian dilanjutkan dengan analisis kebutuhan mahasiswa. Baik itu kebutuhan mahasiswa akan media ataupun kebutuhan mahasiswa akan materi. Setelah tahap pendefinisian lanjut ketahap perancangan (*Design*). Tahap perancangan ini mencakup proses pembuatan video dari awal sampai ahir yang terdiri dari 3 tahap yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Pada tahap pra produksi kegiatan yang dilakukan yaitu menentukan materi dan konsep video tutorial yang akan dibuat. Kemudian tahap produksi atau tahap merekam video. Kemudian setelah video direkam lanjut ketahap pasca pro-duksi, dimana pada tahap ini video yang telah direkam diedit menjadi satu video tutorial pembelajaran.

b) Kelayakan Video Tutorial

Setelah melakukan tahap perancanga (*Design*), tahap selanjutnya yang akan dilakukan yaitu tahap *develop* (pengembangan). Pada tahap pengembangan ini dilakukan validasi terhadap video tutorial yang telah di buat. Validasi ini dilakukan oleh 2 orang ahli media, dan 2 orang ahli materi. Kemudian peneliti melakukan per-

baik sesuai dengan saran para ahli. Kemudian baru lah video tutorial ini siap untuk di uji praktikalitasnya. Uji praktikalitas penggunaan video tutorial ini dilakukan kepada 10 mahasiswa D3 Tata Busana yang telah mengikuti mata kuliah Cipta Busana. Mahasiswa diminta untuk menonton video tutorial yang telah diperbaiki sesuai saran para ahli. Kemudian mahasiswa diminta menilai video dari aspek kemanfaatan, tampilan dan pengoperasian.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media video tutorial pembuatan kerah dengan teknik kait dilakukan dengan 3 tahap yaitu tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), dan tahap pengembangan (*Develop*).
2. Materi yang disajikan pada video tutorial pembuatan kerah dengan teknik kait ini adalah sebagai berikut:
  - a) Konsep dasar teknik kait
  - b) Pengenalan alat dan bahan teknik kait
  - c) Pengenalan tusuk-tusuk teknik kait
  - d) Cara membuat tusuk-tusuk teknik kait
  - e) Cara membuat kerah dengan teknik kait.
3. Penilaian kelayakan media video tutorial pembuatan kerah dengan teknik kait ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan 10 orang mahasiswa D3 Tata Busana yang telah mengikuti mata kuliah cipta busana. Persentase skor kelayakan yang diperoleh secara rinci dijelaskan sebagai berikut:
  - a) Persentase skor kelayakan berdasarkan penilaian dari ahli media 1 sebesar 91,53% termasuk dalam kategori sangat valid, sedangkan persentase skor kelayakan dari ahli media 2 sebesar 83,07% termasuk dalam kategori valid.
  - b) Persentase skor kelayakan berdasarkan penilaian dari ahli materi 1 sebesar 86,67% termasuk dalam kategori sangat valid, sedangkan persentase skor kelayakan dari ahli materi 2 sebesar 88,33% juga termasuk dalam kategori sangat valid.
  - c) Persentase skor kelayakan berdasarkan penilaian dari 10 orang mahasiswa D3 Tata Busana yang telah mengikuti mata

kuliah cipta Busana sebesar 87,12% termasuk dalam kategori sangat valid.

Jadi berdasarkan hasil persentase skor kelayakan yang diperoleh dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video tutorial pembuatan kerah dengan teknik pada mata kuliah cipta busana ini layak untuk digunakan dan di kembangkan.

##### B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pembuatan Kerah dengan Teknik Kait pada Mata Kuliah Cipta Busana.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Deo Demonta, dkk. (2021). *Pembuatan Media Video Pembelajaran Fisika SMA dengan Whiteboard Animation*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Goet Poespo. (2018). *A to Z istilah Fashion*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Halimatus Sakdiah. (2022). *Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Virtual di Masa Pandemi Covid 19*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Irma Hadisurya, dkk. (2019). *Kamus Mode Indonesia*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Iwan Herman. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif & Mixed Methode*. Kuningan: Hidayatul Quran.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Said Alwi. (2017). Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran. (<https://ejurnal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/view/107>).
- Sri Hardianti Sartika, dkk. (2022). *Teknologi dan Media dalam Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Tatik Sutarti dkk. (2017). *Kita Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: CV Budi Utama.