

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN  
TEKNOLOGI MENJAHIT MATERI KAMPUH KELAS X DI SMKN**

Panji Rizka Romadlona<sup>1</sup>, Agus Salim<sup>2</sup>, Adrie Satrio<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Lambung Mangkurat

<sup>1</sup>panjirzka@gmail.com, <sup>2</sup>agus.salim@ulm.ac.id, <sup>3</sup>adrie.satrio@ulm.ac.id

**Abstract**

*The use of technology-based learning media becomes an obligation for teachers in the learning process in the era of the industrial revolution 4.0. But this has not been achieved because there are still many teachers who do not have knowledge and insight about technology and lack of teacher skills in making technology-based media in the era of the industrial revolution 4.0. The objectives of the study were (1) to find out the development of appropriate sewing technology learning videos for the types of seams and how to make them for class X, (2) Create a sewing technology learning medium that is otherwise feasible for use in the learning process. This type of research uses Research & Development (R&D) with an adaptation development from Alessi & Trolip. The stages of adaptation development from Alessi & Trolip are Planning, Design, and Development. The result is that the learning video is suitable for use in the learning process of technology subjects sewing powerful materials and recommended for teacher use in teaching as a learning medium.*

**Keywords:** *Development, Learning Videos, Sewing Technology.*

**Abstrak**

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi kewajiban bagi guru dalam proses pembelajaran di era revolusi industri 4.0. Namun hal ini belum tercapai karena masih banyak guru yang belum memiliki pengetahuan dan wawasan tentang teknologi serta kurangnya keterampilan guru dalam membuat media berbasis teknologi di era revolusi industri 4.0. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui proses pengembangan video pembelajaran teknologi menjahit yang layak untuk materi jenis-jenis kampuh dan cara pembuatannya kelas X dan untuk embuat media pembelajaran teknologi menjahit yang layak untuk digunakan pada proses pembelajaran. Jenis penelitian ini menggunakan Research & Development (R&D) dengan model pengembangan adaptasi dari Alessi & Trolip. Tahapan pengembangan adaptasi dari Alessi & Trolip yaitu Perencanaan (planning), desain (design), pengembangan (development). Hasilnya bahwa video pembelajaran tersebut layak digunakan pada proses pembelajaran mata pelajaran teknologi menjahit materi kampuh dan direkomendasikan untuk digunakan guru dalam mengajar sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci :** Pengembangan, Video Pembelajaran, Teknologi Menjahit.

## Pendahuluan

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan ialah upaya sadar dan terencana menciptakan proses pembelajaran dan suasana belajar supaya siswa dapat mengembangkan potensi dirinya. Beberapa aspek dalam pendidikan yang berpengaruh pada proses belajar yaitu tujuan pendidikan, pendidik dan peserta didik. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut, pemerintah telah mewujudkannya kepada berbagai lembaga pendidikan, diantaranya adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Salah satu dari berbagai program studi keahlian pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yaitu Tata Busana. Mempersiapkan peserta didik agar mampu berkarir, gigih, dan ulet serta memiliki kompetensi, beradaptasi dilingkungan dunia kerja, membekali siswa agar mampu mengembangkan diri baik secara pribadi maupun melalui tingkat pendidikan lebih tinggi. Terkait dengan tujuan kompetensi keahlian, maka untuk mewujudkannya dengan mengusahakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk membangkitkan minat dan semangat siswa belajar sehingga penyampaian informasi dan ilmu pengetahuan dari pendidik dapat diterima dengan baik. Salah satu usaha nyata yang diterapkan pendidik dalam proses pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media dalam proses pembelajaran (Mansur, H., Rafiudin, R., 2020, p.39).

Salah satu cara yang bisa diterapkan guna mendorong siswa belajar adalah menggunakan media pembelajaran (Satrio, A., Gafur, A., 2017, p.3). Dengan adanya media pada proses belajar diharapkan dapat meningkatkan keberhasilan belajar peserta didik. Salah satu mata pelajaran pokok dan mendasar yang harus dikuasai para siswa kelas di Indonesia adalah mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit. Salah satu kompetensi belajar yang harus dicapai pada mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit adalah membuat macam-macam kampuh. Teknik dasar menjahit harus dikuasai pembelajar sebelum pada praktek membuat busana lainnya. Pihak SMK di Indonesia telah menyediakan fasilitas untuk menunjang

proses belajar mengajar, salah satunya dengan menyediakan LCD (proyektor) dan sarana komputer yang memadai.

Seorang pendidik yang profesional dituntut untuk meningkatkan kemampuannya yang selaras dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), serta selaras dengan keperluan dalam masyarakat terutama pada tuntutan terhadap kebutuhan sumber daya manusia yang berkualitas dan memiliki kemampuan yang dapat bersaing pada kancah nasional dan internasional (Widiyanto, F. 2020, p.76). Guru merupakan tiang utama bangsa dan negara. Guru sebagai ujung tombak dalam *transformasi*. Harapan tumbuhnya generasi bagi sebuah bangsa dan negara dipercaya oleh masyarakat umum akan lahir dari sentuhan tangan para guru (Aziz, 2016, p. 2). Para guru belum terlalu menguasai dan memanfaatkan teknologi dalam membuat media pembelajaran yang inovatif. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan kurang dilengkapi dengan teknologi yang dapat menarik minat belajar. Namun hal ini terkendala karena masih kurangnya guru yang menggunakan media pembelajaran berbentuk audio, video dan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi lainnya (Sulasmianti, 2018, p.144).

Dari hasil survei mulai tanggal 15 September s.d. 20 Oktober 2020 bertempat di SMK Negeri 4 Banjarmasin. Didapatkan beberapa temuan video pembelajaran yang kurang interaktif, terlalu datar/monoton, dan tidak ada peran atau karakter pendidikan yang mengakibatkan kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran teknologi menjahit, pra-survei dilakukan secara acak pada siswa Jurusan Tata Busana. Video adalah serangkaian gambar gerak yang disertai audio dan membentuk suatu kesatuan yang dirangkai menjadi alur, dengan pesan-pekan didalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran (Arsyad, 2011, p.36). Sebagai berikut hasil dari wawancara yang telah dilakukan meliputi mata pelajaran teknologi menjahit merupakan salah satu jenis mata pelajaran yang wajib dikuasai dalam Jurusan Tata Busana. Pada saat pandemi Covid-19, praktikum yang dilakukan tidak bisa dilaksanakan dengan baik dan semua kegiatan belajar mengajar bagi siswa mengalami kesulitan. Mulai dari waktu yang minim untuk

praktek, keterbatasan pemahaman tanpa adanya pembelajaran tatap muka dan sulitnya guru dalam monitoring siswa untuk penggarapan tugas serta kurangnya media yang bervariasi dalam pembelajaran termasuk dalam masalah utama.

Media video adalah salah satu dari media audio visual yang bisa menggambarkan objek bergerak yang di padukan dengan suara (Widiyanto, F. 2020, p.76). Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Dwi Hendra Kusuma, Sri Wahyuni, dan Leny Noviani (2015, p.1) menunjukkan bahwa penilaian ahli materi yang menyatakan bahwa media pembelajaran video tutorial memenuhi kriteria baik sekali dengan persentase sebesar 91%. Teknik Pengolahan Audio dan Video merupakan teoritis dan praktis yang dirancang untuk mempelajari teknik, pemrosesan dan pengeditan audio dan video (Likmalatri, 2019, pp.37-43). Dengan demikian, peneliti akan menggunakan media pembelajaran berbentuk video tutorial dalam proses pembelajaran membuat macam-macam kampuh. Diharapkan dengan penggunaan media video tutorial, dapat memberikan variasi yang berbeda dalam proses pembelajaran dan siswa merasa nyaman dan lebih tertarik dalam proses pembelajaran serta aktif macam-macam kampuh secara mandiri.

Berdasarkan latar belakang tersebut, untuk menyelesaikan masalah pembelajaran yang dialami oleh siswa di masa pandemi Covid-19. Perlu dikembangkan video tutorial cara pembuatan kampuh. Video memungkinkan siswa untuk melihat objek aktual dan pemandangan realistis, untuk melihat urutan dalam gerakan, dan mendengar narasi (Zhang,D et.al, 2006,p.17). Maka, peneliti membuat judul penelitian “Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Teknologi Menjahit Materi Kampuh Untuk Kelas X Di SMK Negeri 4 Banjarmasin”. Penelitian ini dibatasi pada mengetahui pengembangan video pembelajaran dan mengetahui tingkat kelayakan video pembelajaran. Diharapkan dapat menyelesaikan masalah belajar dan meningkatkan minat belajar siswa.

## Metode Penelitian

### Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Metode Penelitian pengembangan Video pembelajaran ini adalah jenis *Research and Development (R&D)*. Metode yang digunakan untuk penelitian yang menghasikan produk tertentu, dan menguji keefektifitasan produk tersebut (Sugiyono, 2015, p. 407-408). Peneliti mengembangkan video pembelajaran pada mata pelajaran teknologi menjahit materi kampuh kelas X yang divalidasi oleh ahli bahasa (naskah), ahli materi, dan ahli media.

Peneliti menggunakan model penelitian dan pengembangan adaptasi dari Alessi & Trollip (2001, pp. 409-414) dengan langkah-langkah sebagai berikut: Perencanaan (Planning), Desain (Design), Pengembangan (Development).



Gambar 1 Prosedur Pengembangan

Tahap perencanaan (*planning*) terdiri dari (1) Mendefinisikan ruang lingkup (*define the scope*), (2) Mengidentifikasi karakter peserta didik (*identify learner characteristic*), (3) Menentukan dan mengumpulkan sumber-sumber (*determine and collect*), (3) Melakukan brain-storming (*conduct intial brain-storming*). Tahap kedua desain (*design*) terdiri dari (1) Mengebangkan ide konten pembelajaran, (2) Analisis konsep dan tugas, (3) Mendeskripsikan program pendahuluan (*do a preminary program description*), (4) Penyusunan story board dan naskah. Tahap ketiga pengembangan (*development*) yang terdiri dari (1) Mengembangkan video pembelajaran, (2) Melakukan uji coba produk video pembelajaran, (3) Melakukan revisi produk video pembelajaran, (4) Revisi akhir. Metode dan model ini digunakan untuk menghasilkan produk akhir video

pembelajaran yang baik dan dapat menyelesaikan permasalahan belajar pada mata pelajaran teknologi menjahit materi kampuh kelas X di SMKN 4 Banjarmasin.

Tahapan-tahapan telah dilakukan oleh peneliti untuk menghasilkan produk video pembelajaran. Hasnunidah (2017, p.89) angket adalah daftar pertanyaan atau pernyataan terkait topik tertentu yang diberikan pada subyek, baik secara individual atau kelompok, untuk memperoleh informasi tertentu, Produk video pembelajaran akan di uji cobakan kepada ahli media dan ahli materi menggunakan angket dengan kriteria hasil penilaian sebagai berikut:

Tabel 9 Kriteria dan Tingkat Validitas Media

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
76% - 100%	Sangat Valid
51% - 75%	Cukup Valid
26% - 50%	Kurang Valid
0% - 25%	Sangat Tidak Valid

Sumber : Hasnunidah (2017, p.89)

Produk video pembelajaran yang telah diuji cobakan akan mendapatkan hasil dan hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan dengan menggunakan 4 kriteria diatas.

### Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian pengebangan ini berupa video pembelajaran teknologi menjahit materi kampuh sebagai media pembelajaran di SMK Negeri 4 Banjarmasin. Pemilihan materi kampuh karena peserta didik diharapkan mampu menguasai kompetensi dasar yang diharapkan tampilan dari video pembelajaran ini berupa teks, audio, visual dan simulasi caria pembuatan jenis-jenis kampuh.



Gambar 2 Proses perekaman video

Pengembangan video pembelajaran ini dilakukan beberapa tahapan yang di sesuaikan dengan tahapan pengembangan model yang dikebangkan Stephen M. Alessi & Stanley R. Trollip 2001. Hasil penelitian ini dilakukan beberapa tahapan dan pengembangan akan dijelaskan. tahap pertama perencanaan (*planning*): menetapkan ruang lingkup kajian digunakan untuk mengetahui kendala yang sedang dihadapi ketika kegiatan pembelajaran, melakukan identifikasi peserta didik agar dapat mengetahui kegiatan belajar atau pembelajaran daring yang diminati oleh peserta didik, mendapatkan dan menentukan sumber-sumber yang digunakan dalam beberapa buku dan jurnal teknologi menjahit yang sesuai dengan topik pembahasannya, mendapatkan hasil untuk menentukan fokus pembelajaran, ketercapaian kompetensi, langkah kegiatan pembelajaran dan keluasan materi. Tahap kedua desain (*design*): Ide konten pembelajaran yang dikumpulkan dari berbagai sumber buku RPP dan Silabus Pembelajaran Teknologi Menjahit, menentukan ide atau gagasan, membuat naskah dan *story-board*, tahap produksi dimulai dengan menyiapkan alat, alat yang digunakan seperti kamera DSLR, *tripod*, *mic rode*, dan *memory card*. Setelah semua alat siap langsung memulai *take* video mengikuti *storyboard* yang sudah dibuat.

Hasil penilaian dari 3 ahli bahasa (naskah) memberikan penilaian yang disesuaikan dari naskah media pembelajaran sebelum dilakukannya proses produksi media video pembelajaran kampuh.

Tabel 1 Rerata Skor Hasil Ahli Bahasa

No	Aspek	Hasil Penilaian			Total
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3	
1	Kesesuaian Narasi	15	16	14	45
2	Kejelasan Narasi	7	7	7	21
3	Bahasa dan Komunikasi	19	22	18	59
4	Konten Video	16	14	11	41

	<b>Jumlah</b>	<b>57</b>	<b>59</b>	<b>50</b>	<b>166</b>
Sumber : Data Primer					
Berdasarkan perhitungan dengan rumus skala likert, hasil yang didapat adalah 86,4% yang dikategorikan “Sangat Valid”.					
Sedangkan hasil validasi dari 3 ahli media diperoleh hasil berikut					
Tabel 2 Rerata Skor Hasil Ahli Media					
No	Aspek	Hasil Penilaian			
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3	Total
1	Presentasi Teks	15	12	10	34
2	Penilaian Kelayakan Aspek Penyajian	11	11	11	22
3	Presentas Video	8	8	8	24
4	Presentasi Audio	7	8	7	22
5	Penilaian aspek media video terhadap strategi pembelajaran	16	15	15	46
6	Penilaian aspek program media video pembelajaran	7	7	8	22
7	Pendahuluan Video	12	8	10	30
8	Pengguna (Peserta didik)	15	15	15	45
<b>Jumlah</b>		<b>88</b>	<b>84</b>	<b>84</b>	<b>256</b>

Sumber : Data Primer

Dari beberapa aspek penilaian dari ahli media dapat disimpulkan bahwa hasil yang didapat adalah 92,7%. Maka dari itu, hasil yang diperoleh dapat dikategorikan “Sangat Valid”.

Sedangkan hasil validasi dari 3 ahli materi diperoleh hasil berikut

Tabel 3 Rerata Skor Hasil Ahli Materi

No	Aspek	Hasil Penilaian			
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3	Total
1	Desain	24	24	24	72

Pembelajaran					
2	Isi Materi	20	20	20	60
3	Bahasa dan Komunikasi	24	24	24	72
4	Pemanfaatan Media	8	8	8	24
5	Penyajian/Pre sentasi	15	15	14	45
<b>Jumlah</b>		<b>91</b>	<b>91</b>	<b>90</b>	<b>273</b>

Sumber : Data Primer

Dari beberapa aspek penilaian dari ahli materi dapat disimpulkan bahwa hasil yang didapat adalah 94,7%. Maka dari itu, hasil yang diperoleh dapat dikategorikan “Sangat Valid”.

### Simpulan

Penelitian pengembangan media video pembelajaran mata pelajaran teknologi menjahit materi kampuh kelas X di SMKN 4 Banjarmasin menghasilkan produk akhir berbentuk video pembelajaran dengan format Mp4. Pengembangan media video pembelajaran mata pelajaran teknologi menjahit materi kampuh dikembangkan menggunakan model dari adaptasi Alessi & Trollip yang terdiri dari 3 tahapan yaitu (a) *Planning* (perencanaan), (b) *Design* (desain), dan (c) *Development* (pengembangan).

Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa (naskah) pada pengembangan media video materi kampuh dinyatakan dalam kategori “Sangat Valid”, sedangkan hasil penilaian ahli media memperoleh hasil pada kategori “Sangat valid”, sedangkan hasil yang diperoleh dari ahli materi dinyatakan dalam kategori “Sangat valid”.

### Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian ini dan penilaian-penilaian yang diperoleh, peneliti juga memberikan saran kepada peneliti selanjutnya agar dilakukannya tahapan penilaian yang telah di uji cobakan kepada peserta didik dan pemilihan tempat pengambilan video disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Sedangkan saran dari peneliti kepada pengajar bahwa media pembelajaran ini sudah dinyatakan sangat layak agar dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar mandiri untuk peserta didik.

### DAFTAR PUSTAKA

Alessi, S.M., & Trollip S.R. (2001).

- Multimedia for Learning, Methods and Development (3rd ed)*. Massachusetts: Pearson Education Inc.
- Arsyad, Azhar. (2011) *Media Pembelajaran*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Aziz, A. A. (2016). *Guru Profesional Berkarakter*. Cempaka Putih.
- Hasnunidah, N. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Media Akademi. (78-94).
- Kusuma, H., Wahyuni, S., Noviani, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemasaran Online Di Smk Negeri 3 Surakarta. *Journal Pendidikan Bisnis dan Ekonomi*, 1(1), 1-12.
- Likmalatri, Lita (2019). *Teknik Pengolah Audio dan Video*. Surakarta: Putra Nugraha.
- Mansur, Hamsi, and Rafiudin Rafiudin. "Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 4.1 (2020): 37-48.
- Satrio, A., & Gafur, A. (2017). Pengembangan visual novel game mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah menengah pertama, *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 1-12.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulasmianti, N. (2018). Pemanfaatan Blog Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Teknodik*, 144-147.
- Widiyanto, F. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iii Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Intructional Technology*, 1(2), 75-80.
- Zhang, D., Zhou, L., Briggs, R. O., & Nunamaker Jr, J. F. (2006). Instructional video in e-learning: Assessing the impact of interactive video on learning effectiveness. *Information & management*, 43(1), 15-2.