

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Pembuatan *Slashquilt*

Development of Video Based Learning Media for Making Slashquilt

Athsani Aqsa Madani¹, Sukriati Firman^{2*}, dan Hamidah Suryani³

^{1,2,3} Universitas Negeri Makassar
Makassar, Indonesia
sukriati_firman@yahoo.com

ABSTRAK – Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D), yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis video pembuatan *slashquilt* pada mata kuliah kriya tekstil. Penelitian ini dilaksanakan di Laboratorium Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Luther yang terdiri dari lima tahapan yaitu konsep (*concept*), desain (*design*), pengumpulan data (*material collecting*), penggabungan (*assembly*), dan uji coba (*testing*). Instrumen pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi, wawancara, dan kuisioner (angket). Dengan jumlah populasi 10 orang mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga angkatan 2019 dan 2020 yang telah melulusi mata kuliah Kriya Tekstil. Teknik analisis data yang digunakan yaitu kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini yaitu: Kelayakan media pembelajaran berbasis video pembuatan *slashquilt* mencapai kategori sangat layak dari hasil validasi ahli materi dengan presentase sebanyak 94,5% dan 89,1%, dari hasil validasi ahli media memperoleh presentase sebanyak 95% dan 89% dengan kategori sangat layak, dari responden mahasiswa mendapatkan presentase 91,2% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan keseluruhan hasil presentase penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis video pembuatan *slashquilt* termasuk dalam kategori sangat layak, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah kriya tekstil.

Kata kunci - Pengembangan, Media Pembelajaran, Video, *Slahsquilt*

ABSTRACT – This research is a type of development research which aims to determine the feasibility of video based learning media in making *slashquilt*. This research was carried out at the Family Welfare Education Laboratory, Faculty of Engineering, Makassar State University. This research uses a development model developed by Luther which consists of five stages, namely concept, design, material collecting, assembly and testing. The data collection instruments used were observation, interviews and questionnaires. With a population of 10 Family Welfare Education students class of 2019 and 2020 who have passed the Textile Crafts course. This research uses qualitative and quantitative data analysis techniques. The results of this research are: The feasibility of video-based learning media for making *slashquilts* reached the very feasible category from the validation results of material experts with a percentage of 94.5% and 89.1%, from the results of validation media experts obtained a percentage of 95% and 89% with the category very worthy, of the student respondents the percentage was 91.2% in the very worthy category. Based on the overall percentage results of the feasibility assessment of video-based learning media, *slashquilt* making is included in the very feasible category, so it can be used as a learning medium in textile craft courses.

Keywords – Development, Learning Media, Video, *Slashquilt*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kunci terbentuknya sumber daya manusia yang kompeten dalam membangun bangsa. Undang-undang nomor. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pada saat ini perkembangan revolusi industri membawa perubahan, pendidikan digunakan untuk menggambarkan berbagai cara untuk mengintegrasikan teknologi baik secara fisik maupun tidak ke dalam pembelajaran, salah satunya adalah dengan pengembangan media pembelajaran berbasis video.

Media pembelajaran berbasis video adalah suatu media pembelajaran yang berfungsi merangsang dan melatih kemampuan berpikir peserta didik terhadap materi dalam bentuk *audio visual*. (J. Julia, dkk, 2021). Media pembelajaran dengan menggunakan video dapat menyajikan objek belajar secara realistis melalui alur penayangannya, bersifat *audio visual*, mengatasi keterbatasan waktu dan tempat pada proses pembelajaran serta mudah untuk didistribusikan.

Teknik *slashquilt* merupakan salah satu teknik yang terdapat pada kriya tekstil yang dibuat dengan tujuan menambahkan nilai keindahan karena memiliki nilai seni yang tinggi. Karakteristik teknik *slashquilt* yaitu tekstur bulu yang didapat dari hasil jahitan kain yang ditumpuk beberapa lapis kemudian digunting dan disikat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu dosen pengampuh mata kuliah Kriya Tekstil menyatakan bahwa pada proses pembelajaran kriya tekstil khususnya *slashquilt*, masih menggunakan materi berupa modul, dimana media pembelajaran tersebut dirasa masih kurang detail. Dengan adanya video pembelajaran ini diharapkan lebih membantu dosen dalam menyampaikan materi dan mampu mempermudah mahasiswa dalam pembuatan berbagai macam produk *slashquilt*. Berdasarkan hasil penelitian (Anggareni, 2019) bahwa video pembelajaran dapat digunakan berulang-ulang sehingga mahasiswa dapat belajar mandiri di rumah.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video

pada Pembuatan *Slashquilt*".

2. METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilaksanakan ini adalah jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2015). Prosedur pengembangan yang digunakan pada penelitian ini menggunakan prosedur penelitian Luther (1994) yang disempurnakan oleh (Ariesto Hadi Sutopo, 2003) prosedur pengembangan terbagi menjadi lima tahap, yakni: (1) *concept*, (2) *design*, (3) *material collecting*, (4) *assembly*, (5) *testing*, yang bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbasis video pada pembuatan *slashquilt*.

Media yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini akan melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi. Serta respon mahasiswa terhadap media pembelajaran. Dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan kuesioner.

Teknik analisis yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif berupa saran dan kritik yang diberikan oleh ahli validasi media dan ahli validasi materi, sedangkan data kuantitatif berupa data kelayakan.. Berdasarkan data angket validasi yang diperoleh, untuk mengolah data/tanggapan para ahli materi, ahli media dan mahasiswa dengan presentase menggunakan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2008):

Rumus data per item

$$P = \frac{X}{X1} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase

X : Jawaban responden dalam 1 item

X1 : Jumlah skor ideal dalam 1 item

100% : Konstanta

Rumus untuk mengolah data secara keseluruhan item

$$P = \frac{\sum X}{\sum X1} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase

$\sum X$: Jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum X1$: Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam 1 item

100% : Konstanta

Penentuan kriteria interpretasi skor angket dapat dilihat pada tabel berikut:

Bobot	Kategori
5	Sangat Valid
4	Valid
3	Cukup Valid
2	Kurang Valid
1	Tidak Valid

Tabel 1 Bobot Pertanyaan Instrumen Penelitian

Kategori	Skor Presentase	Kualifikasi	Ekuivalen
A (5)	80% - 100%	Sangat Baik	Sangat Layak
B (4)	61% - 80%	Baik	Layak
C (3)	41% - 60%	Cukup Baik	Cukup Layak
D (2)	21% - 40%	Kurang Baik	Kurang Layak
E (1)	0% - 20%	Tidak Baik	Tidak Layak

Tabel 2 Kriteria Tingkat Pencapaian Kelayakan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis video pada pembuatan *slashquilt* diperoleh data-data yaitu ahli materi, ahli media, dan responden mahasiswa jurusan PKK. Adapun tahapan dari proses pengembangan media pembelajaran yang dilakukan sebagai berikut.

3.1. Prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis video pembuat *slashquilt*

3.1.1 Konsep (Concept)

Konsep adalah tahap awal dalam pembuatan media pembelajaran berbasis video yang meliputi beberapa hal, yaitu:

3.1.1.1 *Identifikasi masalah*, pada tahap ini dilakukan analisis terhadap kurikulum pembelajaran (RPS) untuk mengetahui hambatan-hambatan dan media pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan salah satu dosen pengampu mata kuliah Kriya Tekstil, bahwa pada mata kuliah Kriya Tekstil khususnya pada pembuatan *slashquilt* sudah menggunakan media pembelajaran berupa modul, namun di dalam modul belum menjelaskan secara rinci tentang pembuatan macam-macam *slashquilt* sehingga media pembelajaran video sangat membantu dalam proses pembelajaran, karena dengan media mahasiswa dapat

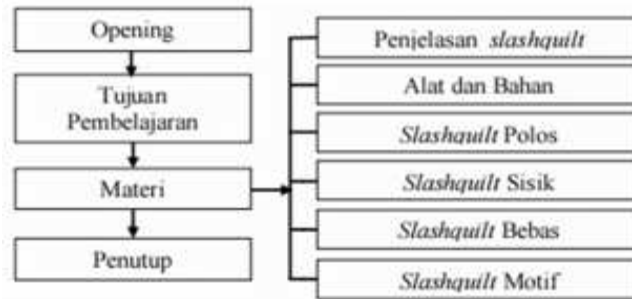
melihat tahapan dan mendengar penjelasan bacaan narasi serta tidak ada keterbatasan waktu dan tempat.

3.1.1.2 *Analisis kebutuhan mahasiswa*, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan mahasiswa bahwa proses pembelajaran masih kurang maksimal karena mahasiswa masih cukup asing dengan teknik *slashquilt*. Mahasiswa membutuhkan bahan ajar yang menarik sehingga memudahkan mahasiswa memahami materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran.

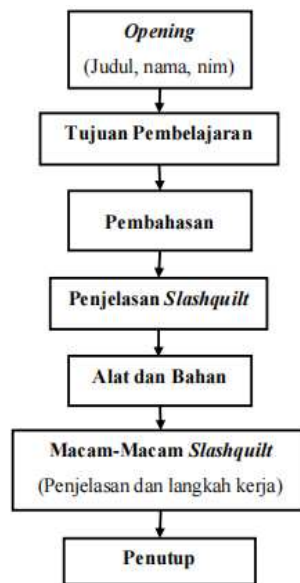
3.1.1.3 *Analisis capaian pembelajaran pada mata kuliah (CP-MK)*, hasil analisis yang dilakukan peneliti terhadap kompetensi minimal yang harus dicapai yaitu mahasiswa mampu membuat produk *slashquilt*.

3.1.2 Desain (design)

Pada tahap ini peneliti membuat konsep desain (*Flowchart*) dan pembuatan desain produk (*storyboard*). *Flowchart* merupakan gambaran ilustrasi dalam bentuk diagram air yang menggambarkan proses secara mendetail seperti gambaran proses pembuatan *slashquilt*. *Storyboard* merupakan sketsa yang disusun secara berurutan untuk menggambarkan secara umum tampilan media pembelajaran yang akan dibuat berdasarkan *flowchart*, yang terdiri dari pembuka, tujuan pembelajaran, pembahasan, pengertian *slashquilt*, alat dan bahan, proses pembuatan, serta penutup.



Gambar 1 Flowchart Pembuatan Video



Gambar 2 Storyboard Pembuatan Video

3.1.3 Pengumpulan bahan (material collecting)

Tahap ini peneliti menyiapkan alat untuk merekam (kamera, *tripod*, dan *ring light*), alat dan bahan membuat *slashquilt*, serta perlengkapan mengedit (laptop dan perekam suara).

3.1.4 Penggabungan (assembly)

Pada proses ini peneliti membuat konsep pembuatan video mulai dari persiapan, proses pengambilan video, *dubbing*, hingga pengeditan video dengan memperhatikan durasi, penggunaan efek, dan menambahkan aransemen music. Semua komponen tersebut digabungkan dan di edit menggunakan aplikasi Capcut Premium hingga menjadi video pembelajaran yang sesuai dengan konsep yang ditentukan sebelumnya.

3.1.5 Pengujian (testing)

Tahap pengujian merupakan validasi dari 2 dosen ahli materi, 2 dosen ahli media dan 10 orang mahasiswa dalam uji coba kelompok kecil. Validasi ahli materi menilai aspek kualitas materi, validasi ahli media menilai aspek kualitas media, dan responden

mahasiswa untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap media pembelajaran berbasis video pembuatan *slashquilt*. Validator memberikan penilaian berdasarkan instrumen angket yang telah di validasi oleh 2 validator instrumen.

3.2. Kelayakan media pembelajaran berbasis video pembuatan *slashquilt*

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa kelayakan media video pembelajaran pembuatan pola konstruksi jas sebagai bahan ajar dalam pembelajaran dapat dilihat dari hasil uji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Data yang diperoleh merupakan data kualitatif, Dari hasil data tersebut memberikan gambaran mengenai kelayakan produk yang dikembangkan.

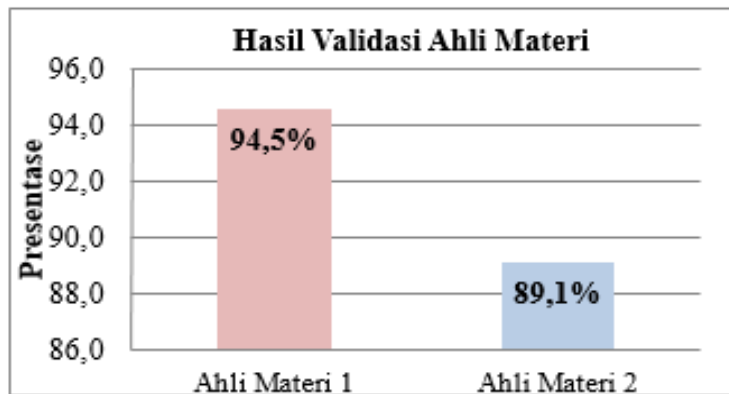
3.2.1 Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dengan penilaian kriteria kelayakan media pembelajaran pembuatan *slashquilt* ditinjau dari dua orang instrumen ahli materi, dengan lembar validasi yang di dalamnya memuat 11 item pernyataan penilaian dari aspek materi yang terdiri dari

kesesuaian dengan RPS, instruksi mudah dipahami, materi yang disampaikan jelas dan sistematis, serta memudahkan dalam mempelajari dan mengingat materi.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi 1 memiliki nilai presentase 94,5% dan ahli materi 2 memiliki nilai presentase 89,1%. Presentase

keseluruhan dari kedua hasil validasi ahli materi diperoleh presentase sebesar 91,8% menandakan kelayakan isi video tersebut pada kategori “Sangat Baik” dengan ekuivalen “Sangat Layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video pembuatan *slashquilt* ditinjau dari aspek materi dianggap sangat valid dan layak untuk diuji cobakan.



Gambar 3 Diagram Hasil Validasi Ahli Materi

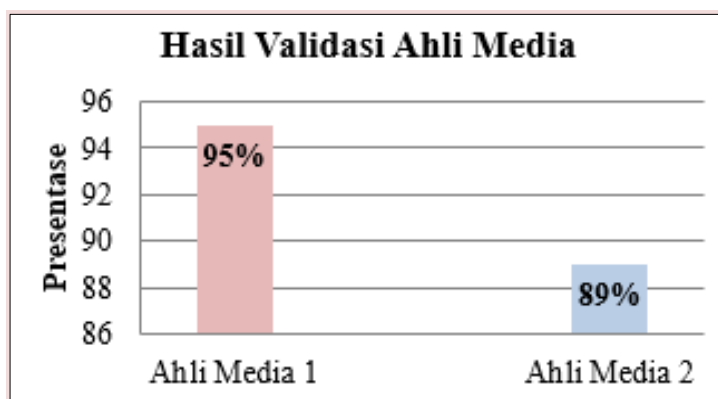
3.2.2 Validasi ahli media

Validasi ahli media dengan penilaian kriteria kelayakan media pembelajaran pembuatan *slashquilt* ditinjau dari dua orang instrumen ahli media, dengan lembar validasi yang di dalamnya memuat 20 item pernyataan penilaian dari aspek media yang terdiri dari keefektifan dan efisiensi penggunaan media, penyajian materi, penggunaan media, tampilan animasi, kesesuaian teks, kejelasan suara (*dubbing*), dan kualitas media.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media 1 memiliki nilai presentase 95% dan ahli media 2 memiliki nilai presentase 89%. Presentase keseluruhan

dari kedua hasil validasi ahli media diperoleh presentase sebesar 92% menandakan kelayakan isi video tersebut pada kategori “Sangat Baik” dengan ekuivalen “Sangat Layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video pembuatan *slashquilt* ditinjau dari aspek media dianggap sangat valid dan layak untuk diuji cobakan.

Hal ini didukung oleh hasil penelitian (Ketut Agustini, 2019) yang telah berhasil mengembangkan media video pembelajaran pembuatan pola dasar badan wanita sistem praktis dengan perolehan nilai ahli materi 100% dan ahli media 85% dengan kualifikasi “Sangat Layak”



Gambar 4 Diagram Hasil Validasi Ahli Media

3.2.3 Responden mahasiswa

Hasil data dari instrumen penilaian respon mahasiswa diperoleh dari hasil uji coba kelompok

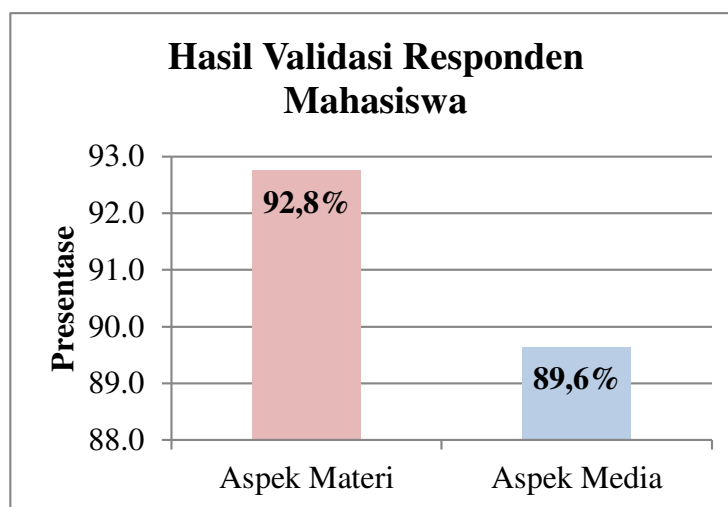
kecil. Penilaian dilakukan dengan membagikan lembar kuisioner *online* kepada 10 orang mahasiswa yang dipilih secara *random* untuk mengetahui tanggapan

mahasiswa sebelum dan sesudah melihat video pembelajaran sebagai bahan ajar, serta untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap kelayakan video pembelajaran pembuatan *slashquilt*.

Berdasarkan pada 19 item pernyataan yang terbagi dalam dua aspek yaitu aspek materi dan aspek media. Penilaian pada aspek materi memuat tentang isi video yang memuat materi mata kuliah Kriya Tekstil, khususnya pada materi pembuatan *slashquilt*. Dari penilaian aspek media memuat tentang tampilan video, gambar, teks, suara, *background*, dan kemudahan dalam penggunaan video.

Dari hasil penilaian respon mahasiswa menunjukkan bahwa kelayakan video ditinjau dari

penilaian mahasiswa dalam uji coba dari aspek materi memiliki nilai presentase 92,8% dan aspek media memiliki nilai 89,6%. Jika dihitung rata-rata dari keseluruhan indikator penilaian dari aspek materi dan aspek media diperoleh nilai presentase 91,2% yang dapat dikategorikan sangat layak, dimana *P* atau skor presentase yang diperoleh lebih besar dari 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video pembuatan *slashquilt* mendapatkan respon positif dari mahasiswa dan telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” dengan ekuivalen “Sangat Layak”. untuk digunakan sebagai media pembelajaran menurut tanggapan mahasiswa.



Gambar 5 Diagram Hasil Validasi Respon Mahasiswa

Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian (Afifathul Khoirunnisa, 2022) yang menunjukkan respon baik terhadap penggunaan media video pembelajaran materi pembuatan pola busana secara digital dengan hasil penilaian peserta didik sebesar 87,5% yang menunjukkan bahwa media video pembelajaran menarik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, serta melihat permasalahan dan rumusan masalah, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

4.1 Prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis video pembuatan *slashquilt* mengacu pada model pengembangan Luther yang disempurnakan oleh Ariesto (2003) yang terdiri 5 tahapan yakni, (1) *concept* (konsep), (2). *Design* (desain), (3) *material collecting* (pengumpulan data), *assembly*

(penggabungan), (5) *testing* (uji coba). Tahap uji coba terdiri dari validasi 2 ahli materi dan 2 ahli media. Uji coba kelompok kecil terdiri dari 10 orang mahasiswa untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap kelayakan media pembelajaran berbasis video.

4.2 Kelayakan media pembelajaran berbasis video pembuatan *slashquilt* yang dikembangkan mendapatkan kategori “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Kriya Tekstil. Hal ini berdasarkan presentasi rata-rata hasil validasi kelayakan dari ahli materi sebesar 91,8%, presentasi rata-rata hasil validasi kelayakan dari ahli media sebesar 92%, dan hasil respon mahasiswa yang dilakukan pada uji coba kelompok kecil mendapatkan respon positif dengan presentase sebesar 91,2% dengan kategori “Sangat Layak”.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Melalui kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada ayahanda Hasanuddin, S.Pd dan ibunda Wa Ode Syarifah Rosfiatun, S.Pd. Terima kasih kepada saudara dan orang terkasih yang telah memberikan semangat dan motivasi selama menempuh pendidikan. Penulis juga mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu jalannya penelitian ini hingga selesai.

6. REFERENSI

Undang-undang, 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Indonesia: Depdiknas.

J. Julia, dkk, 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Musik Berbasis Digital untuk Sekolah Dasar*. Jawa Barat: CV. Caraka Khatulistiwa.

Ariesto Hadi Sutopo, 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Arikunto, 2008. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Karya.

Afifathul Khoirunnisa, 2022. Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Pembuatan Pola Busan Secara Digital pada Mata Pelajaran Pembuatan Busana Industri Kelas XI di SMKN 3 Kediri. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 12(5), pp. 1-7.

Anggareni, 2019. Pengembangan Video Pembelajaran Pembuatan Saku Passepoille Mata Pelajaran Teknologi Menjahit pada Siswa Kelas X Tata Busana SMK Karya Rini Yhi Kowani. *Jurnal Pendidikan Teknik Busana*, 8(7), pp. 1-10.

Ketut Agustini, 2019. Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), pp. 1-17.

Nurhijrah, 2020. Pengembangan kompetensi guru menggunakan aplikasi google classroom pada masa pandemic covid-19.. *Jurnal Media TIK*, 3(2), pp. 32-38.