

Perancangan Video Tutorial Teknik Dasar *Shibori* Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Kriya Tekstil

Shibori Basic Technique Video Tutorial Design as a Learning Medium in Craft Courses Textiles

Hajrah¹, Kurniati^{2*} dan Rosmiaty³

^{1,2,3}Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar
Makassar, Indonesia

E-mail: hajrapolman88@gmail.com

ABSTRAK – Tujuan penelitian untuk mengetahui : (1) untuk mengetahui proses rancangan video tutorial sebagai media pembelajaran teknik dasar *Shibori*. (2) Untuk mengetahui kelayakan video tutorial sebagai media pembelajaran teknik dasar *Shibori* (3) Untuk mengetahui responden mahasiswa terhadap perancangan video tutorial Teknik dasar *Shibori*. Penelitian ini dilaksanakan di Laboratorium Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Dengan jumlah populasi 21 orang mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga angkatan 2019 dan 2020 yang telah memprogram dan melulusi mata kuliah Kriya Tekstil. Adapun hasil penelitian ini yaitu : (1) Proses perancangan media pembelajaran video tutorial ini mengacu pada model pengembangan model Luther yang digunakan untuk mengetahui prosedur dalam pembuatan media yang terdiri dari lima tahapan Konsep (*Concept*), Desain (*Design*), Pengumpulan data (*Material collecting*), Penggabungan (*Assembly*), Uji coba (*Testing*). (2) Kelayakan media pembelajaran video tutorial Teknik Dasar *Shibori* mencapai kategori sangat baik dengan presentasi nilai dari ahli materi 98,18%, dan ahli media sebesar 94,73%. (3) Respon mahasiswa terhadap media pembelajaran video tutorial Teknik Dasar *Shibori* berdasarkan hasil uji kelompok kecil dengan responden 21 mahasiswa mendapatkan respon positif yang memperoleh presentase sebesar 86,83% yang masuk dalam kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video tutorial teknik dasar *Shibori* sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Kriya Tekstil.

Kata kunci - Media Pembelajaran, Video Tutorial, *Shibori*, Mata Kuliah Kriya Tekstil

ABSTRACT – This research is development research which aims to find out: (1) to find out the process of designing video tutorials as a medium for learning basic *Shibori* techniques. (2) To find out the feasibility of video tutorials as a medium for learning basic *Shibori* techniques (3) To find out student respondents regarding designing video tutorials for basic *Shibori* techniques. This research was carried out at the Family Welfare Education Laboratory, Faculty of Engineering, Makassar State University. Data collection techniques through observation, interviews, questionnaires and documentation. This research uses quantitative descriptive data analysis techniques. With a population of 21 Family Welfare Education students class of 2019 and 2020 who have programmed and passed the Textile Crafts course. The results of this research are: (1) The process of designing learning media for this video tutorial refers to the Luther model development model which is used to determine the procedures for making media which consists of five stages Concept, Design, Data collection (*Material collecting*)., Combination (*Assembly*), Testing (*Testing*). (2) The feasibility of the *Shibori* Basic Technique tutorial video learning media reached the very good category with a value presentation from material experts of 98.18%, and media experts of 94.73%. (3) Student responses to the *Shibori* Basic Technique tutorial video learning media were based on the results of small group tests with 21 student respondents who received positive responses with a percentage of 86.83% which was in the very good category. So it can be concluded that the video tutorial media for basic *Shibori* techniques is very suitable for use as a learning medium in Textile Craft courses.

Keywords - Learning Media, Video Tutorials, *Shibori*, Textile Craft Courses

1. PENDAHULUAN

Pendidikan (UU SISDIKNAS No.20 Tahun 2003) adalah usaha 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. Pendidikan merupakan salah satu kunci terbentuknya sumber daya manusia yang kompeten dalam membangun bangsa. Melalui pendidikan, diharapkan mampu menciptakan generasi yang berguna bagi bangsa dan negara serta mampu bersaing di kancah internasional. Pendidikan merupakan faktor penunjang suatu bangsa, sehingga dijadikan sebagai tolak ukur dalam perkembangan dan kemajuan bangsa.

Salah satu cara meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan meningkatkan kemandirian dalam belajar. Kemandirian tercermin dalam kemandirian diri dalam mencapai tujuan yang ingin direalisasikan. Kemandirian juga dapat diartikan sebagai kebebasan seseorang untuk menentukan sendiri masa depannya, hal ini menunjukkan bahwa orang itu dalam merencanakan hidupnya ditentukan oleh dirinya sendiri. Orang yang mandiri akan selalu berusaha untuk mengejar prestasi, penuh ketekunan, merencanakan serta mewujudkan harapannya sebagaimana sikapnya yang progresif dan ulet.

Pembelajaran praktek idealnya mahasiswa paham akan prosedur pembuatan suatu produk. Media penunjang sangat penting untuk memudahkan mahasiswa memahami suatu langkah pembuatan produk secara detail, maka diperlukan media yang memotivasi mahasiswa dalam melakukan pembelajaran praktek. Pengembangan media pembelajaran ini merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan proses pembelajaran. Berbagai bentuk dan bentuk dan jenis media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran akan menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi peserta didik. Pentingnya perancangan media dalam pendidikan sangat diperlukan untuk mengembangkan ide dan kreativitas peserta didik dalam berkarya.

Pendidikan Kesejahteraan Keluarga merupakan salah satu jurusan yang ada di Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar yang dimana memiliki 3 cakupan konsentrasi yaitu Tata Busana, Tata Rias Dan Tata Boga. Pada perancangan kali ini penulis akan

membahas salah satu mata kuliah yang ada pada konsentrasi tata busana yaitu Kriya Tekstil. Menurut (Hadisurya, 2011) *Shibori* adalah Bahasa Jepang yang berasal dari kata kerja '*shiboru*' yang memiliki arti "untuk memeras, diremas, dan ditekan", terjemahan yang paling mendekati yaitu "dibentuk-ditahan celup". *Shibori* mengacu pada teknik menghias kain dengan cara membentuk corak yang dihasilkan dari ikatan, lipatan, jelujuran, dan serutan sebelum dicelup. Proses pembuatan *Shibori* tidak jauh berbeda seperti membatik, dimana batik menggunakan zat lilin sebagai pelindung atau penahan agar zat warna tidak mengenai pola yang sudah digambar, sedangkan pada *Shibori* menggunakan pelindung atau penahan dengan cara beberapa bagian kain diikat, dilipat, dijelujur, dan diserut, agar tidak terkena zat warna dengan menggunakan benang atau karet gelang, sehingga hasil akhir sesuai dengan pola yang telah dibentuk. *Shibori* memiliki lima teknik dasar, diantaranya yaitu *kanoko Shibori*, *arashi Shibori*, *itajime Shibori*, *kumo Shibori*, dan *nui Shibori*. Salah satu teknik yang sering dijumpai dipasaran Indonesia yaitu *kanoko Shibori*.

Berdasarkan hasil observasi di Jurusan PKK FT-UNM ditemukan bahwa untuk menunjang proses pembelajaran, Jurusan telah menyediakan fasilitas yang memadai seperti papan tulis, jobsheet, dan LCD proyektor. Namun pada saat Mata Kuliah Kriya Tekstil Materi Teknik Dasar *Shibori* masih belum mengoptimalkan fasilitas yang ada sehingga mahasiswa masih belum menguasai Teknik Dasar *Shibori* dengan baik. Hasil observasi mengenai tentang mata kuliah kriya terkhusus pada materi dasar *Shibori* pada saat akan praktek kurangnya materi baik dalam bentuk modul maupun video pembelajaran. Pada era sekarang yaitu mahasiswa lebih tertarik untuk belajar menggunakan media pembelajaran dalam bentuk audio visual atau biasa disebut dengan media pembelajaran video, dimana media tersebut akan lebih mudah dipahami serta dapat merangsang dengan cepat minat belajar.

Permasalahan ini mendorong peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul "Perancangan Video Tutorial Teknik Dasar *Shibori* Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Kriya Tekstil Di Jurusan PKK FT UNM". Media pembelajaran dengan memanfaatkan video ini merupakan video tutorial teknik dasar *Shibori* pada materi Kriya Tekstil. Fungsinya diharapkan mampu mempermudah mahasiswa dalam membuat motif *Shibori* dengan mudah dan benar.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilaksanakan ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Education Research and Development* (R&D). Penelitian dan Pengembangan (*Resesach and Development/ R&D*) bertujuan untuk menemukan, mengembangkan dan memvalidasi suatu produk. Penelitian penembangan adalah suatu metode atau strategi peneliti yang terbukti ampuh dalam memperbaiki praktik.

Menurut (Sugiyono, 2016), *Research And Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. *Research and Deveploment* merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Kemudian (Putra, 2015), *Research And Deveploment* (R&D) merupakan metode penelitian secara sengaja, sistematis untuk menemukan, memperbaiki, maupun strategi cara yang lebih unggul baru, efektif , produktif dan bermakna.

Penelitian ini dilakukan di Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik UNM. Populasi dalam penelitian ini yaitu mahasiswa S1 Tata Busana angkatan 2019 atau 2020 yang telah memprogram dan menglulusi mata kuliah Kriya Tekstil dengan waktu yang terhitung dari September 2023 hingga November 2023

3. TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analis data dilakukan dengan menggunakan teknik analis deskriptif kuantitatif yaitu dengan menganalisis data kuantitaif yang dieproleh dari angket uji ahli dan uji lapangan. Proses uji coba dan validasi produk alat pengumpul berupa kuesioner (angket) dengan *Likert*. Menurut (Arikunto, 2021), data kuantitaif yang berupa angka-angka hasil perhitungan atau pengukuran diproses dengan cara dijumlah kemudian dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan sehingga diperoleh persentase kelayakan. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

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 adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase

$\sum X$: Jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum X1$:Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam 1 item
100% : Konstanta

4. HASIL PENELITIAN

Produk pengembangan media video tutorial ini dibuat agar dapat menjadi media pendukung pada bahan ajar pembuatan video tutorial teknik dasar *Shibori*, sekaligus sebagai media bantu bagi dosen terkhusus bagi mahasiswa dalam mempelajari pembuatan motif dasar *Shibori* pada mata kuliah Kriya Tekstil. Produk pengembangan ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar dan latihan serta dapat lebih mudah memahami pembuatan motif dasar *Shibori*. Adapun hasil penelitian pada pengembangan video tutorial sebagai berikut

4.1 Prosedur Perancangan Media Pembelajaran Video Tutorial Teknik Dasar Shibori pada Mata Kuliah Kriya Tekstil.

Proses pengembangan media pembelajaran yang berbasis video tutorial dilakukan dengan menggunakan model pengembangan Luther dengan hasil pengembangan ini produk akhir yakni media pembelajaran video tutorial. Adapun tahapan dari proses pengembangan media pembelajaran yang dilakukan sebagai berikut.

a. Konsep (*Concept*)

Konsep merupakan tahapan awal dalam pembuatan media pembelajaran berbasis video tutorial. Dalam menyusun sebuah konsep media pembelajaran terdapat beberapa hal yang dibutuhkan yakni, identifikasi masalah, analisis kebutuhan mahasiswa dan analisis capaian pembelajaran pada mata kuliah.

b. Desain (*Design*)

1) Konsep Desain (*Flowchart*)

Flowchart merupakan sebuah gambaran ilustrasi dalam bentuk diagram air yang menggambarkan suatu program atau sistem yang dibuat seperti gambaran urutan pembuatan motif dasar *Shibori*

2) Pembuatan Desain Produk (*Storyboard*)

Storyboard menggambarkan secara keseluruhan Media Pembelajaran yang akan dimuat. Fungsi pembuatan *storyboard* ialah sebagai panduan untuk mempermudah proses pembuatan media.

c. Pengumpulan Data (*Material Collecting*)

Pengumpulan data dalam pembuatan video tutorial pembuatan motif dasar *Shibori*, dalam hal ini terdapat beberapa hal yang perlu dipersiapkan termasuk perlengkapan (Laptop, komputer dan perekam suara), alat dan bahan.

Media video tutorial berbentuk MP4, yang didalamnya meliputi penjelasan materi atau langkah-langkah pembuatan motif dasar *Shibori*, suara (*dubbing*), dan gambar pendukung lainnya. Dalam pembuatannya dibuat secara bertahap agar lebih mudah dipahami oleh mahasiswa.

d. Penggabungan (*Assembly*)

Tahap *assembly* merupakan tahap menggabungkan semua bahan atau materi menjadi sebuah media pembelajaran. berikut tahapan penggabungan dari *assembly*.

e. Pengujian (*Testing*)

Tahap pengujian dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dibuat dan dikembangkan. pengujian dilakukan

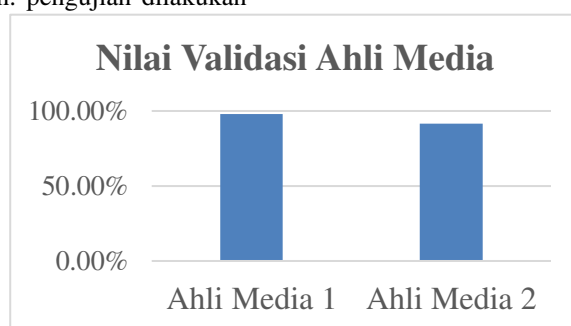
oleh 2 orang dosen ahli media, 2 orang dosen ahli materi dan 21 orang mahasiswa dalam uji coba kelompok kecil.

Validasi ahli media menilai dari aspek kualitas media, aspek penggunaan bahasa, animasi, efek pada video, serta aspek layout media. Selain itu disediakan juga kritik dan saran. Validasi ahli materi menilai dari aspek materi, aspek kesesuaian materi, bahasa dan juga disediakan juga kritik dan saran. Penilaian dilakukan dengan angket yang berdasarkan instrumen angket yang telah divalidasi oleh validator instrumen.

4.2 Kelayakan Media Video Tutorial Pembuatan Motif Dasar *Shibori* pada Mata Kuliah Kriya Tekstil.

a Validasi Ahli Media

Pada tahap ini peneliti melakukan uji validasi terhadap instrumen yang telah disusun. Tujuan dari uji validasi ahli media adalah untuk mengetahui kelayakan produk, yang menghasilkan media pembelajaran berbasis video tutorial pembuatan motif dasar *Shibori*. Uji validasi ahli media melibatkan dua orang ahli media yakni, validator I yaitu Dr.Hamidah Suryani, M.Pd dan validator II Nurhijrah, S.Pd., M.Pd., kedua validator tersebut merupakan dosen yang mempunyai bidang dalam media seperti, tampilan, animasi, *dubbing* pada media.



Gambar 1 : Gambar Nilai Validasi Media

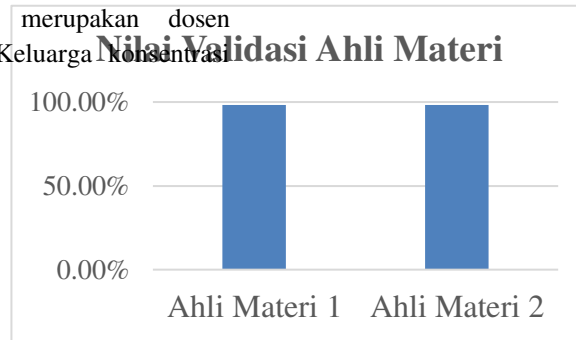
Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media I dengan nilai persentase sebesar 97,89% dan ahli media II dengan nilai persentase sebesar 91,57%, nilai rata-rata dari keseluruhan indikator penilaian dari validasi media adalah sebesar 94,73%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa video tutorial teknik dasar *Shibori* telah dinilai sangat layak dari segi indikator penilaian yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, media ini dianggap valid dan layak untuk diuji coba setelah direvisi sesuai dengan rekomendasi yang mungkin diberikan oleh kedua ahli media tersebut.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi dari segi aspek materi merupakan bagian terpenting dari sebuah media pembelajaran berbasis video tutorial. Oleh karena itu, perlu diberikan pengkajian lebih dalam mengenai konten atau isi materi divalidasi baik oleh validator ahli materi.

Validator ahli materi divalidasi oleh dua orang ahli materi 1 yakni Dra. Asiani Abu, M.Pd. dan Ahli Materi 2 yakni Irmayanti S.Pd, M.Pd.

kedua validator tersebut merupakan dosen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Konsentrasi Tata Busana.



Gambar 2 : Gambar Nilai Validasi Materi

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi I dan ahli materi II yang memberikan nilai persentase sebesar 98,18% secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa video tutorial teknik dasar *Shibori* telah dinilai sangat layak dari segi aspek materi. Nilai presentasi yang diperoleh dari keseluruhan indikator penilaian aspek materi sebesar 98,18% menunjukkan tingkat validitas yang tinggi. Oleh karena itu, media ini dianggap valid dan layak untuk diuji coba setelah direvisi jika ada rekomendasi atau perbaikan yang mungkin diberikan oleh kedua ahli materi tersebut.

4.3. Respon Mahasiswa Terhadap Media Video Tutorial Teknik Dasar *Shibori* pada Mata Kuliah Kriya Tekstil

Berdasarkan tabel 4.9 diartikan bahwa dari Dengan hasil persentase sebesar 85,83% untuk aspek

materi dan 87,83% untuk aspek media dalam uji coba kelompok kecil, dapat disimpulkan bahwa respon dari mahasiswa terhadap media video tutorial teknik dasar *Shibori* sangat positif. Aspek materi mendapatkan persentase 85,83% yang masuk dalam kategori sangat baik, sementara aspek media mendapatkan persentase 87,83% yang juga masuk dalam kategori sangat baik. Dengan rata-rata skor persentase sebesar 86,83%, ini menunjukkan bahwa mahasiswa memberikan respon yang sangat baik terhadap video tutorial tersebut secara keseluruhan. Hal ini mengindikasikan bahwa cara penyampaian materi dalam bentuk video tutorial dan kualitas media yang digunakan berhasil mendapatkan tanggapan positif dari mahasiswa. Selain kualitas media terdapat aspek Kriteria pemilihan media menurut (Arifin, 2012)

No	Indikator	Persentase
1	Aspek Materi	85,83%
2	Aspek Media	87,83%
	Total	86,83%

Tabel 1 : Respon Mahasiswa dari Aspek Materi dan Media

5. PEMBAHASAN

5.1 Prosedur Perancangan Video Tutorial Teknik Dasar *Shibori* Pada Mata Kuliah Kriya Tekstil

Proses pengembangan media pembelajaran video tutorial ini menggunakan prosedur pengembangan

dikemukakan oleh (Sutopo, 2013) yang terbagi dalam 5 langkah. Tahap *concept*, peneliti melakukan proses analisa awal dengan mengidentifikasi masalah, analisis kebutuhan dan analisis capaian pembelajaran pada mata kuliah. Tahap *design* dilakukan dengan dua tahapan yakni pembuatan flowchart dan *storyboard*. Tahap *material collecting* merupakan tahapan yang

paling terpenting dan inti dalam pembuatan media pembelajaran video tutorial. Menurut (Oktaviani, 2019) bawah Pesan yang disampaikan pada video pembelajaran harus jelas agar peserta didik dapat memahami pesan yang disampaikan dan dapat diterima secara utuh. Musik latar yang digunakan perlu disesuaikan, yakni musik yang hanya instrumen dan dapat membangkitkan semangat motivasi belajar. pembuka video atau opening video juga disiapkan, dalam membuat *opening* dan *closing* video melalui aplikasi *CapCut*.

Tahap *assembly* merupakan tahap dimana semua bahan digabungkan dan disatukan sehingga tahap ini juga menjadi penentu kualitas dari sebuah media pembelajaran video tutorial. Tahap *testing* merupakan tahapan untuk memvalidasi media pembelajaran oleh dua orang ahli media, dua orang ahli materi yang setelah dapat diujicobakan kepada mahasiswa pada uji coba kelompok kecil dengan jumlah 21 orang mahasiswa yang telah memprogram dan melulusi mata kuliah Kriya Tekstil.

5.2. Kelayakan Media Video Tutorial Teknik Dasar Shibori Pada Mata Kuliah Kriya Tekstil

Setelah mendapatkan validasi oleh ahli materi dan ahli media, peneliti akan melakukan perbaikan berdasarkan saran-saran yang diberikan oleh para validator ahli. Berikut hasil validasi dari para ahli materi dan ahli media :

- a. Validasi ahli materi dengan penilaian kriteria kelayakan media pembelajaran video tutorial teknik dasar *Shibori* ditinjau dari dua ahli materi, dengan hasil penilaian pada lembar validasi yang didalamnya memuat 11 item pernyataan penilaian dari aspek materi yang terdiri dari kesesuaian materi dengan RPS, instruksi mudah dipahami, materi yang disampaikan jelas dan sistematis, dan kemudahan dalam mempelajari dan mengingat materi. Setiap item pernyataan mendapat skor 5 dan 4. Hasil validasi oleh ahli materi I memperoleh presentase 98,18% dan ahli materi II memperoleh presentase 98,18% sehingga dapat disimpulkan dari kedua hasil validasi ahli materi diperoleh hasil presentasi sebesar 98,18%. Yang dapat dinilai dalam kategori “Sangat Baik” dengan ekuivalen “Sangat Layak” dan layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
- b. Validasi ahli media dengan penilaian kriteria kelayakan media pembelajaran video tutorial teknik dasar *Shibori* ditinjau dari dua ahli media, dengan hasil penilaian pada lembar validasi yang

didalamnya memuat 19 pernyataan penilaian dari segi aspek media, yang memuat penyajian materi, keefektifan dan efisiensi penggunaan media, tampilan animasi, dan kualitas media, kejelasan suara (dubbing). Setiap item pernyataan mendapat skor 5 dan 4. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media I memperoleh presentase 97,89% dan ahli media II memperoleh presentase 91,57% sehingga dapat disimpulkan dari kedua hasil validasi ahli materi diperoleh hasil presentasi sebesar 94,73%. Yang dapat dinilai dalam kategori “Sangat Baik” dengan ekuivalen “Sangat Layak” dan layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran.

5.3. Respon Mahasiswa Terhadap Media Video Tutorial Teknik Dasar Shibori Pada Mata Kuliah Kriya Tekstil

Hasil data instrumen penilaian respon mahasiswa diperoleh dari hasil uji coba kelompok kecil. Dengan membagikan lembar kuesioner secara online (*Google Form*). Kepada mahasiswa konsentrasi Tata Busana Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) UNM angkatan 2019 dan 2020 sebanyak 21 orang mahasiswa yang dipilih secara random, dengan kriteria responden telah melulusi mata kuliah Kriya Tekstil. pengisian kuesioner secara online dilaksanakan karena mengingat pada proses pengambilan data sedang sibuk mengurus skripsi bagi angkatan 2019 kemudian mahasiswa angkatan 2020 juga sedang melaksanakan KKN-PPL. Dari hasil penilaian respon mahasiswa menunjukkan bahwa media pembelajaran video tutorial Teknik Dasar *Shibori* mendapatkan respon positif dari mahasiswa dengan kategori sangat baik dengan perolehan rata-rata skor persentase sebesar 86,83%

6. KESIMPULAN

Prosedur pengembangan media pembelajaran video tutorial Teknik Dasar *Shibori* pada mata kuliah Kriya Tekstil mengacu pada model pengembangan Luther 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 atas validasi ahli materi dan ahli media yang masing-masing terdiri dua orang dosen ahli. Uji coba kelompok kecil untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap media pembelajaran video tutorial yang dilakukan pada 21 orang mahasiswa yang dipilih secara random dan telah melulusi mata kuliah Kriya Tekstil.

Kelayakan media pembelajaran video tutorial Teknik Dasar *Shibori* pada mata kuliah Kriya Tekstil yang dikembangkan mendapatkan kategori “Sangat Baik” untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Kriya Tekstil. Hal ini dinyatakan berdasarkan hasil penilaian kelayakan media pembelajaran oleh validasi ahli materi yang mencapai tingkat kelayakan sebesar 98,18%, sedangkan validasi dari ahli media yang mencapai tingkat kelayakan sebesar 94,73% yang menunjukkan bahwa kedua tingkat keberhasilan hasil uji validasi pada media video tutorial yang telah dikembangkan tergolong dengan dengan ekuivalen”Sangat Layak (Sangat Valid)”.

Hasil respon mahasiswa terhadap media pembelajaran video tutorial teknik dasar *Shibori* pada mata kuliah Kriya Tekstil yang dilakukan pada uji coba kelompok kecil yang mendapatkan respon positif dengan presentase sebesar 86,83% dengan kategori kualifikasi “Sangat Baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa video tutorial sangat baik digunakan dalam media pembelajaran pada mata kuliah Kriya Tekstil di Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar.

7. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima yang setulus-tulusnya penulis sampaikan pada terutama kepada : Ibu Dra. Kurniati M.Si selaku Pembimbing I dan Ibu Rosmiaty S.Pd, M.Pd selaku Pembimbing II,, Bapak Rektor Universitas Negeri Makassar Prof. Dr. Ir. Husain Syam, M.TP.,IPU.,ASEAN Eng., Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar Prof. Dr. Ir. H. Muhammad Yahya, M.Kes., M.Eng,IPU serta civitas akademika Universitas Negeri Makassar yang telah membantu jalannya penelitian ini hingga selesai.

8. REFERENSI

- Arifin, Z., 2012. *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*. Yogyakarta: Skripta .
- Arikunto, S., 2021. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek..* Yogyakarta: skripta.
- Hadisurya, I. d. N. M. P., 2011. *Kamus Mode Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama..

Kurniati, N., 2024. *Kriya Tekstil*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.

Oktaviani, R. T., 2019. Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan dan Pelatihan (Diklat). *MADIKA: Media Informasi Dan 87 Komunikasi Diklat Kepustakawanan*, Volume 5(1), p. 91–94.

Putra, N., 2015. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sisdiknas, 2003. *Tentang pendidikan nasional..* s.l.:Undang-Undang RI No.20 tahun 2003. .

Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sutopo, A. H., 2013. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu.