

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL PEMBUATAN POLA DASAR DRESSMAKING DENGAN SOFTWARE CAD

Chairunnisa Marsal¹, Weni Nelmira²
chairunnisamarsal37@gmail.com¹, weninelmira@yahoo.com²
Universitas Negeri Padang

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa video tutorial pembuatan pola dasar Dressmaking dengan Software Cad pada mata pelajaran Dasar-dasar Busana, serta mendeskripsikan validitas dan praktikalitas pengembangan media pembelajaran video tutorial pembuatan pola dasar Dressmaking dengan Software Cad pada mata pelajaran Dasar-dasar Busana SMKN 3 Kota Solok. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan menerapkan model 4D. Media pembelajaran yang dikembangkan divalidasi oleh 4 orang dosen yang ahli dibidang media dan materi. Pada tahap praktikalitas di nilai oleh dosen pembina mata pelajaran dan siswa kelas X Tata Busana. Instrument yang digunakan berupa lembaran penilaian dengan skala likert. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data deskriptif kuantitatif. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis video tutorial pembuatan pola dasar Dressmaking dengan Software Cad pada mata pelajaran Dasar-dasar Busana dengan hasil uji validasi media diperoleh skor 89%, sedangkan validasi ahli materi memperoleh skor 90% sehingga dapat di peroleh total skor 89,5% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil uji praktikalitas dengan guru pembina mata pelajaran Dasar-dasar Busana memperoleh skor dengan persentase 93%, dan hasil uji praktikalitas berdasarkan respon mahasiswa kelompok kecil dengan jumlah mahasiswa 10 orang memperoleh skor 89% dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil uji coba pada kelompok besar dengan jumlah mahasiswa 25 orang memperoleh skor 84% dengan kategori sangat praktis. **Kata Kunci:** video, pola dasar dressmaking, software cad, dasar-dasar busana.

ABSTRACT

This study aims to produce learning media in the form of video tutorials for making basic Dressmaking patterns with Cad Software in the Basics of Clothing subject, as well as describing the validity and practicality of developing learning media video tutorials for making basic Dressmaking patterns with Cad Software in the subject Basics Clothing at SMKN 3 Solok City. This research uses the Research and Development (R&D) method by applying the 4D model. The learning media developed was validated by 4 lecturers who are experts in the field of media and materials. At the practicality stage, it is assessed by the subject supervisor and Class X Fashion Design students. The instrument used is an assessment sheet with a Likert scale. The data analysis technique used is quantitative descriptive data analysis. The product produced in this research is a video-based learning media tutorial on making basic Dressmaking patterns with Cad Software in the Basics of Clothing subject with media validation test results obtaining a score of 89%, while material expert validation obtained a score of 90% so that a total score can be obtained 89.5% in the very valid category, while the results of the practicality test with the teacher guiding the Basics of Clothing subject obtained a score with a percentage of 93%, and the results of the practicality test based on the responses of small groups of 10 students obtained a score of 89% in the very valid category. practical, while the results of trials in a large group with 25 students obtained a score of 84% in the very practical category.

Keywords: videos, basic dressmaking patterns, CAD software, fashion basics.

PENDAHULUAN

SMKN 3 Kota Solok merupakan salah satu SMK di kota Solok. SMK ini salah satu lembaga pendidikan yang menyiapkan lulusan untuk siap kerja sesuai bidang keahlian yang dipelajari. SMKN 3 Kota Solok mempunyai berbagai jurusan, salah satunya adalah Jurusan Tata Busana. Pada program studi ini siswa mempelajari berbagai ilmu Tata Busana. Salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa yaitu mata pelajaran Dasar-Dasar Busana.

Mata pelajaran Dasar-Dasar Busana ini merupakan mata pelajaran yang dipejari oleh siswa kelas X Tata Busana pada semester 1 dan 2. Berdasarkan kurikulum SMK Merdeka 2023, pada mata pelajaran ini siswa diberikan berbagai pengetahuan dan keterampilan mengenai ilmu dasar dalam program keahlian busana, seperti pengetahuan kewirausahaan dibidang busana, memahami branding dan marketing, mendesain busana, mengetahui dan memahami penerapan perkembangan teknologi digital dalam dunia industri, pembuatan dasar pola, serta mampu membuat busana sesuai dengan teknik jahit dasar yang tepat dan benar. Khusus pada pelajaran dasar pola, siswa diharapkan mampu membuat pola dasar busana baik secara manual dan digital. Dengan jam pelajaran berlangsung 3 x 45 menit dalam satu minggu. Pada pembuatan pola dasar secara digital diharapkan siswa mampu membuat pola menggunakan Software CAD (Computer Aided Design).

Berdasarkan hasil wawancara dengan 9 orang dari 25 siswa kelas X SMKN 3 Kota Solok pada tanggal 20 Mei 2023, berdasarkan pertanyaan penulis tentang kesulitan dalam pembuatan pola dasar secara digital menggunakan Software CAD, diantaranya: 1) Siswa kesulitan dalam memahami penggunaan tools dan fungsinya dalam membuat dasar pola menggunakan Software CAD, hal ini dapat dilihat dari siswa tidak menyelesaikan tugas.; 2) Siswa kesulitan dalam langkah-langkah membuat pola menggunakan Software CAD, dilihat pola yang dihasilkan tidak sesuai dengan ukuran yang diberikan; 3) Masih terbatasnya sumber belajar siswa tentang pembuatan pola dasar menggunakan software CAD, sehingga siswa sulit belajar secara mandiri, siswa tidak mengerjakan tugas tanpa bimbingan guru; 4) Belum tersedianya media berupa video tutorial pembelajaran membuat dasar pola menggunakan Software CAD yang valid, praktis dan efektif.

Dilanjutkan hasil wawancara guru pengampu pelajaran dasar pola tanggal 20 Mei 2023 ibu AR menyatakan, bahwa benar siswa kesulitan dalam pembelajaran pembuatan pola secara digital menggunakan Software CAD, dan juga sumber belajar siswa masih terbatas. Buku yang membahas tentang software CAD khususnya bidang tata busana belum memadai. Umumnya bahan ajar yang digunakan oleh guru dan siswa berupa jobsheet pola dasar dibuat secara manual dan penayangan video yang bersumber dari youtube. Yang mana belum diuraikan secara detail sehingga menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami dan mengikuti pelajaran. Kurangnya media inovasi yang dibuat guru menjadi salah satu kendala guru masih belum mampu menjadi satu-satunya sumber belajar siswa dalam pembelajaran pembuatan pola dasar menggunakan Software CAD.

Berdasarkan uraian diatas, maka diperlukan inovasi terbaru yang dapat membantu guru dan juga siswa saat pembelajaran pembuatan Dasar Pola secara digital, dan juga mampu meningkatkan kreatifitas dan softskill siswa sehingga siswa mapu belajar secara mandiri. Untuk itu perlu adanya sumber atau media pembelajaran yang dapat digunakan siswa untuk belajar mandiri. Media pembelajaran yang tepat dan menarik perhatian siswa dan mempermudah siswa dalam mengikuti langkah kerja pembuatan dasar pola secara digital. Salah satu media yang dapat digunakan, mudah untuk mengaksesnya dan dianggap dapat menarik perhatian siswa yaitu media video.

Penggunaan media video pada proses pembelajaran termasuk dalam pembelajaran interaktif audio visual yang dapat disajikan menggunakan perangkat komputer ayau

handphone. Media pembelajaran berbasis video ini dapat menggabungkan tulisan, gambar, audio, video serta grafik dalam suatu frame. Disamping itu media video dapat menjelaskan dan menyalurkan informasi kepada siswa serta menggambarkan langkah kerja suatu proses, sehingga dapat merangsang pikiran dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian materi yang disampaikan oleh guru menjadi lebih mudah untuk dipahami oleh siswa. Dan siswapun dapat memutar kembali video sesuai dengan kebutuhan dan keperluan mereka.

Sejalan dengan pendapat Andi Prastowo (2012:302) manfaat media video dalam pembelajaran yaitu memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik, memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat, menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu, memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu, dan menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik. Menurut Daryanto (2011:79), mengemukakan beberapa kelebihan penggunaan media video, antara lain, video menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak kepada siswa disamping suara yang menyertainya. Video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata.

Melalui media video tutorial ini diharapkan akan memberikan kontribusi dan solusi untuk mengatasi kendala-kendala yang ada, serta meningkatkan kualitas belajar siswa. Media video tutorial pembuatan pola dasar dressmaking menggunakan software CAD akan memberikan ruang lingkup dan sebagai sarana untuk belajar agar dapat menyesuaikan materi dan pembelajaran yang optimal dan mempermudah siswa dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Video Tutorial Pembuatan Pola Dasar Dressmaking Untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Kota Solok ” sebagai media pembelajaran alternatif yang tepat dalam pembelajaran efektif. Sesuai dengan rumusan masalah maka penelitian ini bertujuan untuk:

1) Untuk mendeskripsikan validitas media video pembuatan pola dasar dressmaking dengan software CAD mata pelajaran Dasar-Dasar Busana bagi siswa tata busana SMK Negeri 3 Kota Solok. 2) Untuk mendeskripsikan praktikalitas media video pembuatan pola dasar dressmaking dengan software CAD mata pelajaran Dasar-Dasar Busana bagi siswa tata busana SMK Negeri 3 Kota Solok.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development). Sujadi (2003:164) menyatakan, penelitian dan pengembangan atau Reserach And Development adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat di pertanggungjawabkan. Menurut Setyosari (2013:221) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan, pengembangan dapat berupa proses, produk, dan rancangan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan (Research and Development) adalah suatu metode penlitian untuk pengembangan dalam artian menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sehingga menjadi lebih praktis dan dapat dipertanggung jawabkan, serta telah divalidasikan dan diuji cobakan. Maka dalam penelitian ini penulis mengembangkan bahan ajar berupa media Video Pembuatan Pola Dasar Dressmaking Dengan Software CAD bagi siswa kelas X tata busana SMK Negeri 3 Kota Solok yang divalidasikan ke

validator, dan uji coba kepraktisannya.

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun social yang diamati” (Sugiyono 2012:102). Salah satu tujuan dibuatnya instrument adalah untuk mendapatkan data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dibahas dalam penelitian. Untuk mendapatkan data dan informasi tersebut digunakan teknik pengumpulan data berupa angket (kusioner).

Tujuan penggunaan angket ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan video pembelajaran yang dikembangkan. Angket ini diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru pembina pelajaran Dasar-Dasar Busana dan siswa dalam bentuk pertanyaan maupun pernyataan tertulis untuk dijawab. Adapun instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Lembar Uji Validitas Ahli. Lembar penilaian ini diberikan kepada ahli atau pakar-pakar yang memiliki pengetahuan dan kompetensi dalam bidang materi yang terkait dengan pengembangan yang dilakukan. Hal ini bertujuan untuk mengurangi kelemahan yang dimiliki oleh video yang dikembangkan tersebut. a) Angket Validitas Media, Angket ini berisi tanggapan dan penilaian validator terhadap penilaian aspek kelayakan, kegrafikan, isi secara umum dan kebahasaan video pembelajaran yang dikembangkan. b) Angket Validitas Materi, Angket ini berisi tanggapan penilai terhadap beberapa aspek kelayakan isi, penyajian bahan, dan penilaian bahan video pembelajaran.

2) Lembar Uji Praktikalitas, Angket praktikalitas ini berisi tanggapan penilaian guru pengampu mata pelajaran terhadap aspek tampilan, penyajian materi, dan manfaat video pembelajaran dinilai dalam validasi ahli media terdiri dari kelayakan kegrafikan, kelayakan isi, dan kelayakan bahasa video pembelajaran yang dikembangkan. Angket praktikalitas ini berisi tanggapan penilaian guru pengampu mata pelajaran Dasar-Dasar Busana terhadap aspek kelayakan tampilan, penyajian materi, dan manfaat. Angket praktikalitas ini berisi tanggapan penilaian siswa mata pelajaran Dasar-Dasar Busana terhadap aspek kelayakan tampilan, penyajian materi, dan manfaat. Teknis Analisis Data penelitian ini menggunakan 1) Analisis Validitas Analisis data validitas video pembelajaran dideskripsikan dengan menggunakan Skala Likert, kemudian dihitung nilai akhir dengan menggunakan rumus dari Riduwan (2012:21) :

Nilai Validitas

$$= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

2) Analisis Praktikalitas Praktikalitas video pembelajaran dilihat dari data yang diperoleh melalui angket penilaian yang diisi guru pengampu mata pelajaran Dasar-Dasar Busana serta siswa melalui uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Angket dibuat berdasarkan aspek kepraktisan bahan ajar. Langkah-langkah untuk melakukan analisis menurut Suharsimi (2009:76) yaitu : a) Melakukan penskoran masing-masing item kepraktisan dengan ketentuan :

Nilai Praktikalitas

$$= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan pemberian nilai tersebut maka kriteria nilai kepraktisan antara lain :

Tabel 1. Kriteria Praktikalitas video pembelajaran.

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria
1.	81-100	Sangat Praktis
2.	61-80	Praktis
3.	41-60	Cukup Praktis
4.	21-40	Kurang Praktis
5.	0-20	Tidak Praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data Validitas media video pembuatan Pola dasar Dressmaking dengan Software CAD ini dengan menggunakan angket. Tahap validasi dilakukan oleh 4 validator, yakni 2 validator melakukan penilaian dalam segi kelayakan media video, dilakukan oleh dosen yang ahli dalam pembuatan media pembelajaran yang mengajar mata kuliah multimedia dan media Pendidikan. Sedangkan 2 validator lagi melakukan penilaian terhadap kelayakan materi yang disampaikan, dilakukan oleh validator yang ahli dalam pembuatan media pembelajaran dan ahli dalam penilaian materi yaitu Dosen Ilmu Kesejahteraan Keluarga Tata Busana yang mengajar mata kuliah Pola dan guru yang mengajar Dasar-dasar Busana di SMKN 3 Kota Solok.

Pada validitas media dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Tabel 2. Validasi Ahli media.

no	Aspek penilaian	Hasil validasi	kategori
1	Kelayakan kegrafikan	89%	Sangat valid
2	Aspek kelayakan isi	90%	Sangat valid
3	Aspek kebahasaan	88%	Sangat valid
	Jumlah rata-rata	89%	Sangat valid

Berdasarkan tabel 2 total skor maksimum berjumlah 155, sedangkan skor total yang diperoleh berjumlah 137,5 jika dipresentasikan kelayakan media sebesar 89% dimana termasuk kedalam kategori sangat valid. Hal ini sejalan dengan pendapat Ridwan (2012:22) yang mengatakan “Rentang nilai 81%-100% termasuk dalam kategori sangat valid”.

Pada validasi materi, dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Tabel 3. Validitas Ahli Materi

No	Aspek penilaian	Hasil validasi	Kategori
1	Kelayakan isi	86%	Sangat valid
2	Penyajian bahan	92%	Sangat valid
3	Penilaian bahasa	92%	Sangat valid
	Jumlah rata-rata	90%	Sangat valid

Berdasarkan Tabel 3 total skor maksimum 165, sedangkan skor total yang diperoleh berjumlah 147,5. Jika dipresentasikan kelayakan materi sebesar 90% dimana termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini sejalan dengan pendapat Ridwan (2012:22) yang mengatakan “Rentang nilai 81%-100% termasuk kedalam kategori sangat valid”.

Setelah hasil validasi media dan hasil validasi materi digabungkan maka diperoleh hasil akhir validasi media video tutorial pembuatan Bustier yaitu 89,5% dengan kategori sangat valid, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran pembuatan pola dasar Dressmaking dengan Software CAD dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Busana.

Sebelum digunakan sebagai bahan ajar maka perlu melakukan revisi berdasarkan komentar dan saran dari validator.

Setelah video dinyatakan valid oleh validator, maka akan dilakukan tahap selanjutnya praktikalitas. Tahap praktikalitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemudahan dalam penggunaan video tutorial pembuatan pola dasar Dressmaking dengan Software Cad dengan menggunakan angket yang diisi oleh guru pembina mata pelajaran dan siswa yang sedang mengikuti pembelajaran Dasar-dasar Busana.

Tabel 4. Praktikalitas guru pembina mata pelajaran Dasar-Dasar Busana

No	Aspek penilaian	Hasil praktikalitas	Kategori
1	Waktu	93%	Sangat praktis
2	Kemudahan	94%	Sangat praktis
3	Manfaat	93%	Sangat praktis
	Jumlah rata-rata	93%	Sangat praktis

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa dari 3 aspek yang dinilai dapat dideskripsikan sebagai berikut: 1) Pada aspek waktu memperoleh skor 93% dengan kategori sangat praktis, 2) Aspek kemudahan memperoleh skor 94% dengan kategori sangat praktis, 3) Aspek manfaat memperoleh skor 93% dengan kategori sangat praktis.

Uji praktikalitas kelompok kecil dipilih 10 siswa yang terdiri dari siswa kelas X SMKN 3 Kota Solok yang sedang mengikuti mata pelajaran Dasar-dasar Busana.

Tabel 5. Uji praktikalitas kelompok kecil

No	Aspek penilaian	Hasil praktikalitas	Kategori
1	Waktu	95%	Sangat praktis
2	Kemudahan	87%	Sangat praktis
3	Manfaat	86%	Sangat praktis
Jumlah rata-rata		89%	Sangat praktis

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa dari 3 aspek yang dinilai dapat dideskripsikan sebagai berikut: 1) Waktu memperoleh skor 95% dengan kategori sangat praktis, 2) Kemudahan memperoleh skor 87% dengan kategori sangat praktis, 3) Manfaat memperoleh skor 86% dengan kategori sangat praktis. Sehingga secara umum dapat diperoleh hasil rata-rata nilai praktikalitas kelompok kecil memperoleh skor 89% dengan kategori sangat praktis, sehingga video tutorial pembuatan pola dasar Dressmaking dengan Software Cad ini layak digunakan.

Uji praktikalitas kelompok besar dilakukan kepada 25 orang siswa kelas X SMKN 3 Kota Solok sedang mengikuti mata pelajaran Dasar-dasar Busana.

Tabel 6. Uji praktikalitas kelompok besar

No	Aspek penilaian	Hasil praktikalitas	Kategori
1	Waktu	83%	Sangat praktis
2	Kemudahan	84%	Sangat praktis
3	Manfaat	85%	Sangat praktis
Jumlah rata-rata		84%	Sangat praktis

Jumlah rata-rata 84% Sangat praktis

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa dari 3 aspek yang dinilai dapat dideskripsikan sebagai berikut: 1) waktu memperoleh skor 83% dengan kategori sangat praktis, 2) kemudahan memperoleh skor 84% dengan kategori sangat praktis, 3) manfaat memperoleh skor 85% dengan kategori sangat praktis. Sehingga secara umum dapat diperoleh nilai rata-rata hasil praktikalitas kelompok besar memperoleh skor 84% dengan kategori sangat praktis.

Berdasarkan hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi terhadap media pembelajaran video tutorial pembuatan pembuatan pola dasar Dressmaking dengan Software Cad memperoleh Skor 89,5% dengan kategori Sangat Valid sebagaimana yang diungkapkan oleh Ridwan (2012:22) mengatakan bahwa “Rentang nilai 81%-100% termasuk kategori sangat valid.

Dari hasil uji praktikalitas dengan Guru pembina mata pelajaran Dasar-dasar Busana diperoleh hasil nilai rata-rata uji kepraktisan memperoleh Skor 93% dengan kategori sangat praktis. Aspek yang dinilai pada uji praktikalitas terdiri dari 3 aspek yaitu: aspek waktu, kemudahan dan manfaat

Selain melakukan uji coba praktikalitas dengan Guru pembina mata pelajaran, uji praktikalitas juga dinilai berdasarkan respon siswa. Hasil analisis data praktikalitas dengan siswa dilakukan dengan tahapan yaitu uji coba praktikalitas kelompok kecil dan uji coba praktikalitas kelompok besar. Uji coba praktikalitas kelompok kecil dilakukan dengan siswa yang berjumlah 10 orang siswa sedangkan uji coba praktikalitas kelompok besar dengan jumlah 25 orang siswa kelas X Tata Busana. Pada uji coba praktikalitas

kelompok kecil memperoleh nilai rata-rata 89% dengan kategori sangat praktis, sedangkan pada uji praktikalitas kelompok besar memperoleh nilai rata-rata 84% dengan kategori sangat praktis.

Menurut Akker (2016:30) “Praktikalitas suatu media mengaju sejauh mana para pengguna dan praktisi menyatakan media yang dikembangkan dapat diterapkan dan dapat digunakan dalam kondisi normal”. Diperjelas dengan pendapat Fanny (2015:1) “Kepraktisan merupakan hasil penelitian dari instrumen praktikalitas terhadap pelaksanaan dengan mempertimbangkan aspek kemudahan sepanjang proses pembelajaran”. Berdasarkan hasil uji praktikalitas dapat disimpulkan bahwa praktikalitas media video tutorial pembuatan pola dasar Dressmaking dengan Software Cad mata pelajaran Dasar-dasar Busana menunjukkan hasil sangat valid dan layak digunakan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 7. Kriteria Validasi Video Pembelajaran

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria
1.	81-100	Sangat valid
2.	61-80	Valid
3.	41-60	Cukup valid
4.	21-40	Kurang valid
5.	0-20	Tidak valid

KESIMPULAN

Pengembangan media video tutorial pembuatan pola dasar Dressmaking dengan Software Cad Bustier pada mata pelajaran Dasar-dasar Busana ini berbentuk audio visual yang dirancang menggunakan tahap-tahap 4D (Four D), yaitu tahap define atau pendefinisian, tahap design atau perancangan, tahap develop atau pengembangan. Tahapan ini memiliki tujuan untuk menghasilkan bentuk tahapan akhir perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan dari para ahli dan data hasil uji coba. Tahap selanjutnya yaitu tahapan disseminate atau penyebaran, namun penulis hanya melakukan sampai tahapan develop karna keterbatasan penulis. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa video tutorial pembuatan pola dasar Dressmaking dengan Software Cad terdapat didalamnya pembukaan, isi materi dan penutup serta juga dilengkapi dengan musik, suara, gambar dan text penjelasan.

Tingkat kelayakan Video tutorial pembuatan pola dasar Dressmaking dengan Software Cad mata pelajaran Dasar-dasar Busana pada siswa kelas X Tata Busana SMKN 3 Kota Solok mengasilkan penilaian produk yaitu : (1) Hasil uji validasi media memperoleh skor 89% dan validasi ahli materi memperoleh skor 90%, sehingga memperoleh total skor 89,5% dengan kategori sangat valid. (2) Hasil uji praktikalitas media video pembelajaran berdasarkan respon guru pembina mata pelajaran Dasar-dasar Busana dengan nilai rata-rata persentase 93% dengan kategori sangat praktis sedangkan hasil angket praktikalitas media video pembelajaran berdasarkan hasil respon siswa kelompok kecil yang terdiri dari 10 orang siswa di peroleh skor 89% dengan kategori sangat praktis dan hasil uji coba kelompok besar yang terdiri dari 25 orang siswa memperoleh skor 84% dengan kategori sangat praktis.

Untuk siswa sangat diharapkan memanfaatkan media pembelajaran ini dengan baik dan benar agar dapat memaksimalkan kemampuan belajar secara mandiri dengan adanya video tutorial pembuatan pola dasar Dressmaking dengan Software Cad ini. Untuk Guru mata pelajaran Dasar-dasar Busana khususnya pada materi pembuatan pola dasar

Dressmaking dengan Software Cad dapat menambah media pembelajaran atau referensi dalam proses belajar mengajar. Untuk Lembaga khususnya Prodi Tata Busana video pembelajaran dengan materi pembuatan pola dasar Dressmaking dengan Software Cad yang dikembangkan ini dapat digunakan sebagai referensi dalam mengatasi kesulitan belajar. Untuk peneliti selanjutnya yang ingin membuat media pembelajaran mengenai materi pola dasar Dressmaking dengan Software Cad agar dapat lebih kreatif lagi dalam mengembangkan media video pembelajaran dengan baik.

DAFTAR PUSAKA

- Akker, J. V., Gravemeijer, K. McKenny, S., dan Nieveen, N. (2010). *An Introduction to Educational Design Research*. Netherland: Netzotruk, Enschede
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Ridwan, Mohamad.(2012). *Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata*. Medan:PT. SOFMEDIA
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi. (2009). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta Arsyad, Azhar
- Sujadi, 2003. *Metode penelitian pendidikan* . jakararta: rineka cipta.