

PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL MENJAHIT MATA KULIAH TEKNOLOGI BUSANA TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA TATA BUSANA

Kusminarko Warno

Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Email: kusminarkowarno@uny.ac.id

Abstrak

Video tutorial menjahit pada mata kuliah teknologi busana ini sebagai media pembelajaran yang membantu proses pembelajaran selama pandemi COVID-19 dimana pembelajaran pada masa ini dituntut untuk dapat belajar secara mandiri dengan sistem daring dengan mengakses berbagai platform salah satunya yaitu YouTube yang di sematkan pada sistem pembelajaran online. Pada era saat ini, perkembangan media pembelajaran sangatlah pesat sehingga penggunaan teknologi informasi merupakan sebuah tuntutan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran video tutorial menjahit yang efisien terhadap hasil belajar mahasiswa tata busana apakah baik atau tidak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (research & development) yaitu dengan mengembangkan video tutorial yang dikembangkan dengan tiga tahapan yaitu 1) analisa kebutuhan; 2) pengembangan produk dan 3) uji coba produk. Tahapan ini meliputi pra produksi, produksi dan pasca produksi. Hasil belajar mahasiswa tata busana dapat dilihat berdasarkan nilai akademis pada mata kuliah teknologi busana di program studi tata busana Universitas Negeri Yogyakarta. Adapun hasil penelitian ini berupa produk video tutorial menjahit mata kuliah teknologi busana dengan kategori layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat dilihat dari sisi pembelajaran, isi, dan tampilan video (pemrograman). Kelayakan media termasuk dalam kategori sangat layak dengan dilakukan ujicoba kelompok besar dengan nilai rata-rata 85% di semua aspek, selain itu hasil belajar mahasiswa termasuk dalam kategori sangat baik dengan nilai rata-rata di atas 82 sehingga pengembangan video tutorial ini berpengaruh terhadap pembelajaran teknologi busana.

Kata Kunci: teknologi busana; media pembelajaran; video tutorial

Abstract

The development of sewing tutorial videos in this fashion technology course as a learning medium that helps the learning process during the COVID-19 pandemic where learning at this time is required to be able to learn independently with an online system by accessing various platforms, one of which is YouTube which is embedded in the learning system. on line. In the current era, the development of learning media is very rapid so that the use of information technology is a demand. The purpose of this research is to develop an efficient sewing tutorial video

How to cite:	Kusminarko Warno (2022) Pengembangan Video Tutorial Menjahit Mata Kuliah Teknologi Busana terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Tata Busana, <i>Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia</i> , 7(4).
E-ISSN:	2548-1398
Published by:	Ridwan Institute

learning media on the learning outcomes of fashion students whether it is good or not. The method used in this research is research and development, namely by developing a video tutorial which was developed in three stages, namely 1) needs analysis; 2) product development and 3) product testing. This stage includes pre-production, production and post-production. Student learning outcomes in fashion can be seen based on academic scores in the fashion technology course at the Yogyakarta State University fashion study program. The results of this research are in the form of video tutorial products for sewing fashion technology courses with appropriate categories and can be used as learning media that can be seen from the side of learning, content, and video display (programming). The feasibility of the media is included in the very feasible category with a large group trial carried out with an average value of 85% in all aspects, besides that student learning outcomes are included in the very good category with an average value above 82 so that the development of this video tutorial has an effect on technology fashion learning.

Keyword: *fashion technology; instructional media; video tutorials*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha yang disadari dan dilakukan secara sistematis dengan dilandasi dengan rasa tanggung jawab untuk dapat mempengaruhi peserta didik untuk dapat memiliki sifat dan sikap untuk mencapai cita-cita dalam pendidikan (Munib, A, 2004). Terlebih lagi di masa pandemi COVID-19 yang berkepanjangan ini menuntut segala aspek kehidupan berbalik di mana sebelumnya dalam pembelajaran dilakukan secara tatap muka, namun untuk saat ini diharuskan untuk belajar mandiri dengan sistem daring dengan segala usaha dan keterbatasan karena pendidikan dan pembelajaran harus tetap berjalan. Dengan adanya kondisi tersebut bangsa Indonesia seharusnya tidak menyerah begitu saja karena saat ini juga banyak sekali platform yang dapat mendukung keberlangsungan pembelajaran secara *online* dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi yang tentunya didukung dengan kemampuan sumber daya manusia dalam hal tersebut. Berdasarkan pada hal tersebut, maka salah satu produk ilmu teknologi yang dapat dijadikan media pembelajaran untuk dapat menunjang pembelajaran, terutama pembelajaran praktik dapat dilakukan dengan mengembangkan video tutorial yang dianggap mampu menyajikan contoh pekerjaan secara riil dan dapat diikuti oleh peserta didik saat menyimak video tersebut secara seksama (Schneider & Sparfeldt, 2021).

Media pembelajaran memiliki peran sebagai pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan guna keperluan dalam pembelajaran atau secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran (Talizaro, 2018). Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang sangat menunjang berlangsungnya pembelajaran dengan menarik dan menyenangkan sehingga dapat mematikan rasa bosan (Haryadi et al., 2021). Pengajar terbantu pada saat menyampaikan materi yang diajarkan sedangkan peserta didik sangat terbantu dengan adanya media terlebih dapat diakses secara online/daring. Pada masa kondisi COVID seperti saat ini, kegiatan belajar secara online/daring masih menjadi

prioritas utama dalam pembelajaran. Persamaan persepsi dalam pembelajaran juga dapat dilakukan karena diajarkan dalam satu media yang sama untuk seluruh peserta didik. Dalam pembelajaran secara *offline* sering terjadi mahasiswa merasa sungkan untuk bertanya secara langsung kepada dosen yang mengajar, namun dengan dilakukan pembelajaran secara online ini diharapkan dapat menambah kepercayaan diri mahasiswa dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif.

Media pembelajaran tentunya harus disesuaikan dengan karakteristik mata kuliahnya, terutama dalam mata kuliah praktik media pembelajaran berupa video dirasa dapat menjadi solusi utama yang dapat dilakukan (Zulkifli & Ferdiansyah, 2021). Video tutorial merupakan suatu bentuk komunikasi visual yang dipengaruhi oleh faktor sejarah, pengembangan teknis dan merupakan perwujudan secara aktual yang sebenarnya. Pada penerapannya, media video pembelajaran dapat digunakan sebagai alternatif dalam melaksanakan pembelajaran secara efektif dan efisien dan mudah diakses oleh peserta didik. Dengan menggunakan video pembelajaran peserta didik tidak hanya ditampilkan secara visual namun juga dapat didukung dengan adanya gerak, suara dan kemudahan aksesnya (Schneider & Sparfeldt, 2021). Hal itu juga sekaligus dapat memudahkan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang diinginkan terutama dalam menunjang pembelajaran daring/online yang saat ini dilakukan oleh seluruh pembelajaran di seluruh dunia karena adanya pandemi COVID-19. Dengan adanya video pembelajaran yang dapat diakses secara online diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa dan berpengaruh pada hasil belajar (Sulistiani et al., 2021).

Pembelajaran mata kuliah Teknologi Busana merupakan mata kuliah praktik menjahit sebagai dasar dalam pembuatan berbagai macam busana. Sejauh ini pembelajaran prakti teknologi busana masih menggunakan cara klasikal di dalam kelas yang dibimbing langsung oleh dosen pengampu dengan cara demonstrasi di depan kelas yang diikuti oleh seluruh mahasiswa. Hal tersebut mungkin dapat berdampak langsung pada mahasiswa namun hanya sebagian yang dapat melihat dan memperhatikan dikarenakan seluruh mahasiswa yang berada di kelas tidak dapat secara efektif melihat secara langsung karena keterbatasan ruangan. Selain itu mahasiswa kurang dapat terlatih secara mandiri dalam memahami pembelajaran praktik tersebut. Konsentrasi mahasiswa secara tidak langsung akan merasa lupa karena penjelasan hanya dilakukan satu waktu saat dosen mendemokan hasil praktiknya.

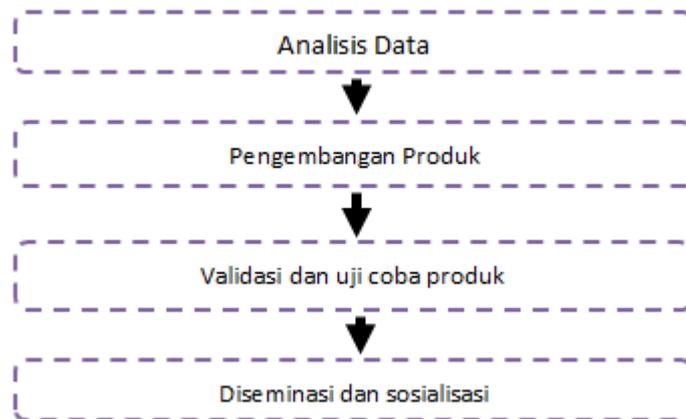
Berdasarkan hasil wawancara dengan sebagian mahasiswa Program Studi Tata Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta bahwa dalam pembelajaran, mahasiswa ingin pembelajaran praktik teknologi busana dapat diakses secara mandiri serta dapat diakses di mana saja dan kapan saja sehingga pemahaman mahasiswa dapat diakomodir dan dapat dipahami secara *step by step*. Dengan didukungnya perkembangan teknologi, informasi dan informasi saat ini tidak menutup kemungkinan hal tersebut dapat dilakukan dengan baik yaitu dengan pengembangan video pembelajaran yang menjelaskan *step by step* tentang cara pembuatan suatu busana. Hal tersebut juga dapat dimanfaatkan guna menunjang keefektifan dalam kegiatan pembelajaran khususnya dalam peningkatan hasil belajar untuk mencapai suatu

keberhasilan yang dapat diraih secara mandiri. Hasil belajar yang dicapai merupakan salah satu indikator tercapai atau tidaknya tujuan instruksional yang telah direncanakan dan tentunya berdampak pada perubahan yang dapat dilihat dari respon dan keaktifan mahasiswa saat menggunakan media video tutorial menjahit tersebut secara mandiri.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau research and development (R & D) yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang dihasilkan sesuai dengan pernyataan Borg and Gall (1983:772) yaitu “R&D is process used to develop and validate educational products”. Dari pengertian di atas maka produk dari penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan serta pembelajaran. Adapun produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berupa video tutorial menjahit pada mata kuliah teknologi busana di program studi D4 Tata Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini merupakan jenis model dengan adaptasi dari Borg & Gall (Anik Ghufron, dkk. 2007) yang menyatakan bahwa dalam penelitian ini terdiri dari sepuluh langkah pelaksanaan yaitu 1) studi pendahuluan dan pengumpulan data yaitu mengkaji pustaka, pengamatan, dan membuat langkah kerja penelitian; 2) perencanaan yaitu merumuskan tujuan, memperkirakan dan waktu, prosedur serta bentuk praktis dari materi pembelajaran; 3) mengembangkan produk awal yaitu membuat draft awal; 4) uji coba awal pada wilayah subyek yang terbatas; 5) revisi penyusunan produk utama berdasarkan hasil uji coba terbatas; 6) uji coba lapangan terhadap produk pada subyek yang lebih luas; 7) revisi untuk menyusun produk operasional; 8) uji coba produk operasional pada uji efektifitas produk; 9) revisi produk akhir bahwa produk yang dibuat efisien dan adaptable; 10) diseminasi dan implementasi produk pada produk hasil pengembangan (Aka, 2019). Dari kesepuluh tahapan tersebut secara umum dapat diringkas menjadi empat tahapan yang dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 1
Prosedur penelitian dan pengembangan Borg & Gall

Dari gambar di atas terlihat jelas yaitu 1) tahapan analisis data; 2) Pengembangan produk; 3) Validasi dan ujicoba produk; 4) Diseminasi dan sosialisasi produk. Tahapan diseminasi ini bertujuan agar produk yang dikembangkan dapat digunakan oleh masyarakat secara luas, dalam hal ini produk media pembelajaran berupa video tutorial menjahit dapat diakses masyarakat melalui *YouTube*.

Hasil belajar dalam penelitian ini dapat dilihat dari nilai mahasiswa setelah mempelajari video tutorial menjahit mata kuliah teknologi busana yang dapat diakses pada sistem pembelajaran online yang dimiliki universitas yaitu Besmart secara khusus, dan dapat diakses pada *YouTube* pada umumnya. Nilai mahasiswa dikatakan baik jika telah melampaui nilai minimal rata-rata yang ditentukan pada peraturan akademik UNY. Nilai akhir perkuliahan dengan skala 0 (nol) hingga 100 (seratus) dengan batas kelulusan 60 enam puluh dan jika dikonverikan pada huruf yaitu mendapatkan nilai C. Adapun konversi nilai dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel 1
Konversi Nilai Penilaian Mahasiswa

Nilai Akhir Skala 100	Konversi	
	Huruf	Bobot
86 – 100	A	4.00
81 – 85	A-	3.67
76 – 80	B+	3.33
71 – 75	B	3.00
66 – 70	B-	2.67
61 – 65	C+	2.33
56 – 60	C	2.00
41 – 55	D	1.00
0 – 40	E	0.00

(Sumber: Peraturan Rektor UNY No. 1 Tahun 2019)

Subyek penelitian dalam penelitian ini yaitu mahasiswa Program Studi D4 Tata Busana sejumlah 75 mahasiswa 2021 semester 2 yang menempuh mata kuliah Teknologi Busana. Menurut Sugiyono (2010:173) instrumen yang valid adalah alat ukur yang dipergunakan untuk mengukur data secara valid berdasarkan data yang didapat. Suatu instrumen dikatakan baik bila memiliki validitas yang tinggi. Menurut Suharsimi Arikunto (1990:160) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkatan kevalidan atau sahnya suatu instrumen, tinggi rendahnya validitas menunjukkan seberapa jauh terjadinya penyimpangan data.

Sesuai dengan jenis penelitian yang digunakan adalah menggunakan validitas isi (Sugiyono, 2010:182) untuk mengetahui validitas instrumen pada penelitian ini menggunakan rumus korelasi product moment yang dikemukakan oleh Pearson yaitu

$$r_{xy} = \frac{n \sum x_i y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{(n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2)(n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2)}}$$

Kriteria pengujian butir dikatakan valid/sahih jika koefisien korelasi (xy) bernilai positif dan lebih besar dari nilai tabel dengan taraf signifikan 5% dihitung menggunakan program SPSS. Uji validitas yang didapatkan dari perhitungan harga r dari 50 butir soal berada pada korelasi yang tinggi, dengan jumlah sampel 28 dan taraf signifikasinya 5% diperoleh r tabel 0.423 untuk instrumen dikatakan valid jika harga rxy hitung > 0.423 demikian pula sebaliknya yaitu jika <0.423 maka butir soal tersebut akan gugur. Suatu instrumen dapat dikatakan reliabel jika tes yang dibuat memiliki hasil yang konsisten dalam mengukur sebuah data (Sukardi, 2003: 127). Reliabilitas merupakan salah satu persyaratan yang harus dipenuhi sebelum sebuah instrumen dapat digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian yang sesungguhnya.

Dari hasil pengujian yang dilakukan menggunakan bantuan software SPSS untuk mengetahui reliabilitas pada masing-masing butir pernyataan pada instrumen. Uji reliabilitas menggunakan uji koefisien Alpha Cronbach dengan rumus sebagai berikut:

$$r_i = \frac{k}{k-1} \left\{ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S^2} \right\}$$

Rumus varian total dan varian item:

$$S_t^2 = \frac{\sum Xt^2}{n} - \frac{(\sum Xt)^2}{n}$$

$$S_i^2 = \frac{JKi}{n} - \frac{JKs}{n^2}$$

Di mana:

JKi = jumlah kuadrat seluruh skor item

JKs = jumlah kuadrat subyek

Sugiyono (2010:257) memberikan pedoman dalam menginterpretasikan hasil koefisien Alpha Cronbach sebagai berikut:

Tabel 2
Interpretasi koefisien Alpha Cronbach

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0.00 – 0.199	Sangat Rendah
0.20 – 0.399	Rendah
0.40 – 0.599	Sedang
0.60 – 0.799	Kuat
0.80 – 1.000	Sangat Kuat

Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati nilai 1.00 berarti semakin tinggi reliabilitas instrumen. Sebaliknya koefisien semakin mendekati angka 0 maka semakin rendah reliabilitasnya. Adapun teknik analisis data

Analisis data kualitatif, data kualitatif berupa kritik dan saran dari yang dikemukakan oleh ahli media, ahli materi dan calon pengguna. Pada saat analisis data dan validasi program dihimpun dan disarikan sebagai pedoman guna memperbaiki media pembelajaran video tutorial menjahit yang dikembangkan.

Analisis data kuantitatif, data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian ahli materi, ahli media dan calon pengguna. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif yang kemudian dikonversikan menjadi data menggunakan statistik deskriptif yang kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala 5 dengan menggunakan acuan konversi dari Sukardjo (2008:101) yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3
Kriteria Penilaian Kelayakan Media Video Tutorial Menjahit

Nilai	Kategori	Skor	
		Rumus	Perhitungan
5	Sangat layak	$\bar{X}_i + 1,8 Sd_i < X$	$X \geq 4,2$
4	Layak	$\bar{X}_i + 0,6 Sd_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 Sd_i$	$3,4 < X \leq 4,2$
3	Cukup layak	$\bar{X}_i - 0,6 Sd_i < X \leq \bar{X}_i + 0,6 Sd_i$	$2,6 < X \leq 3,4$
2	Kurang layak	$\bar{X}_i - 1,8 Sd_i < X \leq \bar{X}_i - 0,6 Sd_i$	$1,8 < X \leq 2,6$
1	Sangat Kurang layak	$X \leq \bar{X}_i - 1,8 Sd_i$	$X \leq 1,8$

Ketentuan:

Rerata skor ideal (\bar{X}_i) : 1/2 (skor maksimal – skor minimal)

Standar deviasi ideal (Sd_i) : 1/6 (skor maksimal – skor minimal)

Dalam penelitian pengembangan ini ditetapkan nilai kelayakan produk sebagai media pembelajaran video tutorial menjahit minimal dengan kategori layak.

Hasil dan Pembahasan

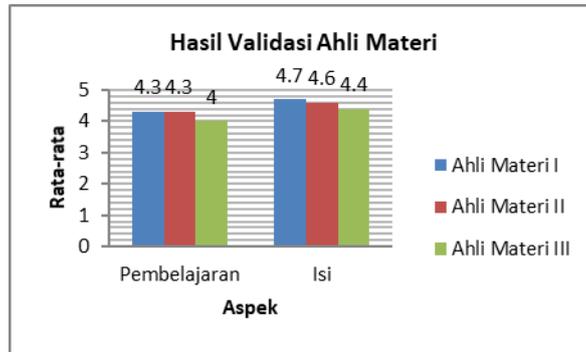
Berdasarkan penjelasan instrumen yang telah disampaikan, maka diperoleh hasil berikut ini. Kelayakan materi pembelajaran ditinjau dari penilaian ahli materi diukur menggunakan angket non tes yang terdiri dari 29 butir skor valid dengan dua aspek penilaian yaitu dari sisi pembelajaran dan isi kemudian divalidasikan pada tiga orang validator. Nilai 1.8 (tidak layak) dan nilai maksimum 4.7 (sangat layak). Dari perhiungan yang dilakukan dengan menggunakan program SPSS maka didapatkan hasil sebagai berikut ini:

Tabel 4
Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Hasil rerata ahli materi			Rata-rata	Kategori
	I	II	III		
Pembelajaran	4.3	4.3	4.0	4.2	Sangat layak
Isi	4.7	4.6	4.4	4.6	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi ahli materi di atas dapat diketahui nilai rata-rata menunjukkan aspek pembelajaran adalah 4.4 dan untuk aspek isi adalah 4.6, maka nilai

tersebut termasuk dalam kategori sangat layak dan secara sistematis dapat dilihat pada histogram di bawah ini:



Gambar 2
Histogram Hasil Validasi Ahli Materi

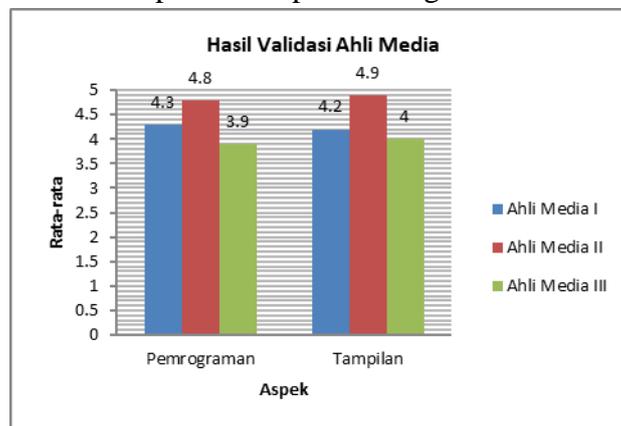
Berdasarkan hasil validasi ditinjau dari tiga ahli validator, video tutorial menjahit termasuk dalam kategori sangat layak.

Kelayakan media pembelajaran video tutorial menjahit yang terdiri dari 31 butir soal valid dengan dua aspek yaitu sisi pemrograman dan tampilan yang kemudian divalidasi pada tiga validator. Nilai minimal 1.8 untuk kategori tidak layak dan nilai maksimum lebih dari 4.2 untuk kategori sangat layak yang dihitung menggunakan program SPSS berdasarkan acuan berikut ini:

Tabel 5
Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Hasil rerata ahli media			Rata-rata	Kategori
	I	II	III		
Pemrograman	4.3	4.8	3.9	4.3	Sangat layak
Tampilan	4.2	4.9	4.0	4.4	Sangat layak

Berdasarkan hasil validasi ahli media di atas dapat diketahui nilai rata-rata dari para ahli media menunjukkan aspek pemrograman adalah 4.3 dan pada aspek tampilan dengan skor 4.4, maka nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat layak, hasil perhitungan secara sistematis dapat dilihat pada histogram berikut ini:



Gambar 3
Histogram Hasil Validasi Ahli Media

Dari hasil validasi yang ditinjau dari ahli media termasuk dalam kategori sangat layak sehingga media video tutorial menjahit pada mata kuliah teknologi busana dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Setelah melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya media pembelajaran memasuki tahapan uji coba kelompok besar yang digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa terhadap media video tutorial menjahit pada mata kuliah teknologi busana.

Uji coba kelompok besar dilakukan pada 75 mahasiswa dengan jumlah pernyataan 34 butir skor valid dengan minimum skor 1.8 dan skor maksimal 4.2 sesuai dengan acuan rumus Sukardjo pada perhitungan rata-rata hasil penelitian. Berdasarkan analisis deskriptif yang diolah menggunakan bantuan SPSS pada nilai rerata uji coba kelompok besar dapat dilihat pada tabel berikut ini.

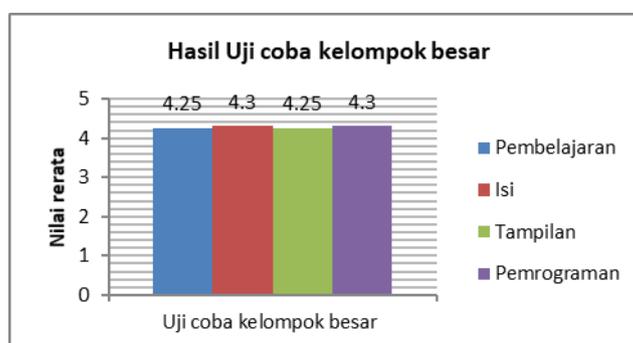
Tabel 6
Hasil Analisis Deskriptif Uji Coba Kelompok Besar

Analisis Deskriptif Uji Coba Kelompok besar	Aspek				Nilai rata-rata aspek
	(1)	(2)	(3)	(4)	
Mean (M)	4.2	4.2	4.2	4.3	4.2
Median (Me)	4.2	4.2	4.3	4.3	4.3
Mode (Mo)	3.5	4.6	4.6	4.2	4.2
Standar Deviasi (SD)	0.46	0.44	0.43	0.51	0.46
Minimum	3.4	3.2	3.1	2.8	3.1
Maksimum	5.0	4.9	5.0	5.0	4.9

Keterangan :

- (1) Aspek pembelajaran
- (2) Aspek isi/materi
- (3) Aspek tampilan
- (4) Aspek pemrograman

Jika dilihat dari tabel 6 di atas maka nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil perhitungan secara ogis dan sistemais dapa dilihat pada histogram berikut ini.



Gambar 4
Histogram Hasil Ujicoba Kelompok Besar

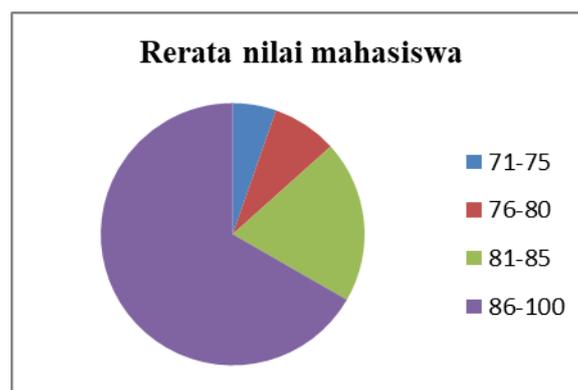
Berdasarkan perhitungan di atas menyatakan bahwa pembelajaran mata kuliah teknologi busana dengan menggunakan video tutorial menjahit telah sesuai dengan kriteria penyusunan media pembelajaran dari segi aspek pembelajaran, isi, pemrograman dan tampilan termasuk dalam kategori sangat layak.

Setelah melewati proses panjang pembuatan dalam pembuatan video tutorial menjahit maka akan dikaitkan dengan hasil belajar mahasiswa. media pembelajaran video tutorial menjahit telah digunakan dengan baik yang kemudian diimplementasikan pada sistem Besmart dan diupload pada kanal YouTube maka dihasilkan nilai-nilai sebagai berikut:

Tabel 7
Hasil Belajar Mahasiswa

Rata-rata nilai	Jumlah Mahasiswa	Nilai huruf
71 – 75	4	B
76 – 80	6	B+
81 - 85	15	A-
86 – 100	50	A
Jumlah mahasiswa	75 orang	

Berdasarkan rerata nilai yang didapat oleh para mahasiswa setelah menggunakan media video tutorial menjahit yang diimplementasikan pada sistem Besmart dan YouTube maka rata-rata mahasiswa mendapatkan nilai berkisar diantara nilai 86 hingga 95 di mana rentang tersebut mahasiswa rata-rata mendapatkan nilai A dan jika dikaitkan dengan ketentuan atau standar penilaian yang termuat dalam aturan penilaian di UNY mendapatkan predikat sangat baik. Untuk melihat hasil nilai mahasiswa dapat dilihat pada histogram berikut ini.



Gambar 5
Hasil Belajar Mahasiswa

Dari penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan video tutorial menjahit pada mata kuliah Teknologi busana berpegaruh positif yaitu dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran secara daring/online.

Kesimpulan

Dari uraian hasil penelitian tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video tutorial menjahit pada mata kuliah teknologi busana termasuk dalam kategori sangat layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran teknologi busana. Dengan adanya media video tutorial tersebut ternyata berdampak positif terhadap hasil belajar mahasiswa dengan melakukan pembelajaran secara mandiri. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai mahasiswa termasuk dalam kategori nilai A dan A- di mana nilai tersebut termasuk dalam nilai yang baik dan sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video tutorial menjahit memiliki pengaruh yang baik dalam menunjang pembelajaran praktik mata kuliah Teknologi Busana.

BIBLIOGRAFI

- Aka, K. A. (2019). Integration Borg & Gall (1983) and Lee & Owen (2004) models as an alternative model of design-based research of interactive multimedia in elementary school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1318(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1318/1/012022> [Google Scholar](#)
- Haryadi, R., Nuraini, H., Kansaa, A., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap*. 7(1), 68–73. [Google Scholar](#)
- Pendidikan, J. K. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan The Role Of Instructional Media To Improving*. 2(2).
- Schneider, B., & Sparfeldt, J. R. (2021). *How to Get Better : Taking Notes Mediates the Effect of a Video Tutorial on Number Series*. [Google Scholar](#)
- Sulistiani, S., Suminto, S., & Suningsih, A. (2021). Pembelajaran Daring dengan Intervensi Video Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal E-DuMath*, 7(1), 27–34. <https://doi.org/10.52657/je.v7i1.1344> [Google Scholar](#)
- Zulkifli, N., & Ferdiansyah, H. (2021). *Efektifitas Media Pembelajaran Daring di masa Pandemi Covid-19*. 5(1), 71–77. [Google Scholar](#)

Copyright holder:

Kusminarko Warno (2022)

First publication right:

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

This article is licensed under:

