

Pengembangan Media Video Pembuatan Motif Batik Ikat Celup Pada Pembelajaran Desain dan Produksi Busana Kelas XI Tata Busana di SMKN 1 Ampek Angkek

Nada Azanna* & Adriani

Program Studi Ilmu Kesejahteraan Keluarga, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, FPP, Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Kota Padang, Indonesia

*Corresponding Author: nadaazanna@gmail.com

Article History

Received : December 18th, 2024

Revised : January 19th, 2025

Accepted : February 07th, 2025

Abstract: Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran Desain dan produksi busana dalam materi pembuatan batik ikat celup teknik jelujur, siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran terutama pada saat praktek. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran yang valid serta dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi siswa maupun guru dalam pembelajaran Desain dan Produksi Busana. Penelitian ini dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan 4D. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara dan angket. Instrumen penelitian menggunakan lembar validasi dan lembar praktikalitas. Jenis dan sumber data menggunakan data primer. Hasil uji validitas terhadap video pembelajaran diperoleh skor 90% dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil praktikalitas dengan guru Pengampu mata pelajaran desain dan produksi busana didapat skor 85% kategori sangat praktis, praktikalitas siswa kelompok kecil didapat skor 88% kategori sangat praktis, praktikalitas siswa kelompok besar didapat skor 86% kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran dapat dikatakan layak dan dapat dijadikan sebagai sumber belajar pada mata pelajaran Desain dan Produksi Busana untuk siswa SMKN 1 Ampek Angkek.

Keywords: Batik ikat Celup, Praktikalitas, Validitas, Video Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bentuk usaha dasar terencana dalam meningkatkan dan mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai usaha tersebut, dibutuhkan media pembelajaran sebagai alat yang dapat membantu membangkitkan minat belajar pada diri peserta didik, memperbaiki semangat, dan menguatkan pengetahuan dalam benak peserta didik. Sejalan dengan pendapat Kustandi dan Sutjipto (dalam Febriani 2017: 13) mengungkapkan bahwa “Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna”. Salah satu SMK di Sumatera Barat yang berada di Nagari Batu Taba, Kecamatan IV Angkat Candung, Kabupaten Agam. SMK Negeri 1 Ampek Angkek terdiri dari beberapa jurusan, salah satu jurusannya yaitu Tata Busana. Terdapat

beberapa mata pelajaran yang harus ditempuh yang terdapat pada Alur Tujuan Pembelajaran, yakni Desain dan Produksi Busana. Pada mata pelajaran ini terdiri dari 7 elemen, salah satu elemennya adalah Eksperimen Tekstil. Eksperimen terkstil merupakan pembelajaran yang membahas tentang uji coba bahan-bahan tekstil yang diubah menjadi bahan dengan motif dan bentuk yang baru. Dalam hal ini peserta didik melakukan eksperimen bahan dengan membuat motif batik ikat celup menggunakan teknik jelujur. Adapun pokok bahasan pada materi ini, yaitu: 1) Pengertian batik ikat celup teknik jelujur, 2) Motif batik ikat celup teknik jelujur dan proses pencelupan warna.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan media pembelajaran sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bentuk usaha yang dilakukan guru untuk menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, membangkitkan semangat dan minat belajar peserta didik, agar tidak merasa jenuh dan bosan. Sejalan dengan

pendapat Zaini (2017: 2) menyatakan bahwa “dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar”. Media pembelajaran sering digunakan sebagai alat penyalur dalam penyampaian pembelajaran, keberadaan media menjadi komponen pendukung bagi peserta didik dalam memahami makna pembelajaran yang disampaikan guru. Sanaky (2013), menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajaran dalam proses pembelajaran dikelas”. Berdasarkan wawancara kepada guru pengampu mata pelajaran menyatakan bahwa kesulitan yang dialami siswa pada kegiatan pembelajaran pembuatan batik ikat celup teknik jelujur diakibatkan oleh belum mampunya siswa menyalurkan langkah-langkah yang ada pada buku ataupun modul pembelajaran terhadap kegiatan praktek sebenarnya dan kurangnya rasa ingin tahu siswa tentang batik ikat celup teknik jelujur. Sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar yang ingin dicapai. Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada peserta didik terdapat beberapa kesulitan yang dirasakan kelas XI diantaranya: 1) kesulitan dalam proses pembuatan desain motif batik ikat celup; 2) kesulitan dalam mengaplikasikan teknik jelujur pada kain; 3) cara memindahkan desain motif pada kain; 4) proses pencelupan warna. Sehingga dari pernyataan tersebut siswa merasa kesulitan dalam menyelesaikan tugas secara mandiri.

Video pembelajaran termasuk kedalam jenis media audio visual merupakan media yang sering ditemui pada kegiatan belajar, karena penggunaannya yang efektif dan efisien dalam penyaluran pembelajaran dari guru ke peserta didik, sehingga pembelajaran berjalan dengan baik yang menyajikan gambar bergerak dan efek suara yang menambah semangat belajar peserta didik. Sejalan dengan pendapat (Ramli, 2012: 85) menyatakan bahwa “Media Audio Visual adalah seperangkat media yang secara serentak dapat menampilkan gambar dan suara dalam waktu yang bersamaan, yang berisi pesan-pesan pembelajaran”. Media video memiliki potensi untuk lebih disukai peserta didik, hal ini dikarenakan melalui media video peserta didik dapat menyaksikan dan membayangkan apa yang disajikan pada saat pemutaran video

berlangsung. Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan video pembelajaran yang teruji valid dan praktis mengenai pembuatan motif batik ikat celup teknik jelujur dalam pembelajaran Desain dan Produksi Busana untuk siswa kelas XI Tata Busana SMK N 1 Ampek Angkek. Pengembangan media ini dilakukan untuk mengatasi kesulitan dan menguatkan pemahaman siswa pada pembelajaran batik ikat celup teknik jelujur serta sebagai tambahan bagi guru dalam hal media pembelajaran. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nurfadhila et al., 2024) mengenai pengembangan media video tutorial pembuatan motif dengan teknik suminagashi yang memperoleh hasil valid dan praktis dengan nilai persentase 82% dan 92,8%.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan metode *research and development (R & D)* merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji kelayakan produk, sehingga dapat berguna pada lingkungan masyarakat maupun pendidikan. Menurut Sugiyono (2016, 297) “*Research and Development (R & D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan metode tersebut”. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) langkah-langkah model pengembangan 4-D menurut Thiagarajan, dkk (dalam Winaryati, 2021: 26) namun, pada penelitian ini hanya dilakukan hingga tahap *Develop*. Tahap pertama *define* (Pendefinisian) yaitu: analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran. Tahap kedua *design* (Perancangan) yaitu: Pemilihan media, pemilihan format dan rancangan media. Tahap ketiga *develop* (Pengembangan) yaitu: tahap validasi, tahap revisi dan tahap praktikalitas. Teknik analisis data dalam penelitian ini, dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Uji Validitas Ahli dan Uji Praktikalitas
Analisis dilakukan dengan langkah-langkah berikut ini:
 - Memberikan skor jawaban dengan indikator yang berdasarkan skala Likert.
1 = Sangat tidak Valid
2 = Tidak Valid

3 = Kurang Valid

4 = Valid

5 = Sangat Valid

- Menentukan Skor tertinggi = jumlah validator x jumlah indikator x skor maksimum
- Menentukan jumlah skor masing-masing validator dengan menjumlahkan semua skor yang diperoleh dari masing-masing indikator.
- Menentukan skor yang diperoleh dengan menjumlahkan skor dari masing-masing validator.
- Penentuan nilai validitas dengan cara berikut ini:

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Menentukan nilai kelayakan berdasarkan kriteria presentase penilaian validitas yang dimodifikasi dari Ridwan (2015: 15) sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Presentase Penilaian Validitas.

Persentase (%)	Kriteria
0 – 20	Tidak Valid
21 – 40	Kurang Valid
41 – 60	Cukup Valid
61 – 80	Valid
81 – 100	Sangat Valid

Sumber: dimodifikasi dari Ridwan (2015: 15)

HASIL DAN PEMBAHASAN

a) Pendefinisian (Define)

Analisis awal – akhir dilakukan dengan melakukan wawancara bersama guru pengampu mata pelajaran Desain dan Produksi Busana yaitu ibu Dra. Disuarni pada tanggal 23 maret 2024 dan beberapa siswa kelas XI Tata Busana angkatan 2022 yang telah mengikuti pembelajaran tersebut. Peserta didik masih terkendala dalam proses pemindahan desain motif pada kain, langkah-langkah penggunaan teknik jelujur dan proses pencelupan warna. Hasil belajar pembuatan batik ikat celup teknik jelujur belum maksimal dapat dilihat dari hasil motif batik ikat celup yang menggunakan teknik jelujur. Belum tersedianya media pembelajaran pembuatan batik ikat celup teknik jelujur berupa video tutorial yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk belajar secara mandiri. Analisis peserta didik merupakan analisis yang dilakukan untuk mengetahui sifat dan karakteristik peserta

didik meliputi kemampuan, pengetahuan dan pengembangan kognitif dalam belajar. Proses ini dapat diketahui dengan dilakukan wawancara dan mengamati langsung proses belajar peserta didik perihal kesulitan yang dialami dalam belajar. Bahwa peserta didik belum mampu mengendalikan kemampuan yang dimilikinya, hal ini dapat dilihat pada saat peserta didik merancang desain motif yang masih monoton, masih ragu dalam memindahkan desain motif pada kain, belum paham langkah pengaplikasian teknik jelujur dan proses pencelupan warna kain, sehingga banyak terdapat peserta didik yang tidak dapat mengumpulkan tugas tepat waktu.

Analisis tugas merupakan kegiatan belajar dengan merinci materi dalam bentuk pertanyaan yang berkaitan dengan teori-teori pembelajaran berupa praktek pembuatan batik ikat celup menggunakan teknik jelujur ataupun latihan yang dikerjakan peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran. Analisis materi merupakan identifikasi komponen materi yang akan diajarkan kepada peserta didik dalam pembelajaran. Tahap ini merupakan penganalisisan materi utama yang akan disampaikan dan disusun secara sistematis sesuai dengan alur tujuan pembelajaran. Berikut konsep utama dalam pengembangan video pembelajaran pembuatan batik ikat celup teknik jelujur yaitu: (1) Pengertian batik ikat celup; (2) jenis-jenis teknik pada batik ikat celup; (3) kelebihan dan kekurangan batik ikat celup; (4) alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan batik ikat celup teknik jelujur; (5) menyiapkan bahan utama dan penunjang; (6) pembuatan desain motif batik ikat celup teknik jelujur; (7) proses pembuatan batik ikat celup teknik jelujur dan penyelesaian. Perumusan tujuan pembelajaran pada kurikulum merdeka didasarkan pada Capaian Pembelajaran (CP). capaian pembelajaran adalah kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik diakhir setiap fase, sehingga Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) adalah rangkaian tujuan pembelajaran yang disusun secara sistematis dan logis didalam fase pembelajaran peserta didik dapat mencapai capaian pembelajaran. Dengan adanya perumusan tujuan pembelajaran dapat diuraikan materi yang akan dijelaskan pada video pembelajaran tersebut.

b) Perancangan (Design)

Tahap ini merupakan rancangan media yang akan dihasilkan. perancangan bertujuan

untuk memberikan alur pada media yang dikembangkan. Beberapa tahapan diuraikan sebagai berikut: (1) Pemilihan media disesuaikan dengan hasil analisis materi yang telah dilakukan serta juga disesuaikan dengan karakteristik yang dimiliki peserta didik. Pemilihan media penting dilakukan untuk menunjang proses belajar mengajar, sehingga dapat meningkatkan percaya diri dalam belajar. Media yang digunakan yaitu berupa video yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kaidah dalam menyusun media pembelajaran yang benar. (2) Pemilihan format media merupakan tahapan untuk menentukan desain atau merancang media yang telah disesuaikan dengan materi pembelajaran dan mengikuti alur kurikulum merdeka yang digunakan. Format pengembangan yang dihasilkan berbentuk video tutorial yang pada bagian materi menggunakan animasi pada aplikasi *canva*. (3) Rancangan media merupakan rancangan yang dibuat sebelum uji coba dilakukan, media pembelajaran yang dihasilkan pada tahap ini disebut prototipe 1. Berdasarkan pemaparan di atas maka produk yang dihasilkan adalah video pembelajaran pada materi batik ikat celup teknik jelujur yang telah dirancang siap untuk divalidasi, validasi dilaksanakan pada tahap pengembangan.

c) Pengembangan (Develop)

1) Tahap Validasi

Tahap ini dilakukan untuk menilai video pembelajaran pembuatan motif batik ikat celup teknik jelujur dari penyajian, isi dan bahasa. Pengumpulan data validitas media video pembuatan motif batik ikat celup teknik jelujur ini dengan menggunakan angket (kuisioner). Validasi dilakukan oleh 3 validator, diantaranya 1 validator melakukan penilaian dari segi kelayakan media video, oleh dosen yang ahli dalam media pembelajaran maupun yang mengajar media pendidikan. Sedangkan 2 validator melakukan penilaian terhadap materi yang disampaikan, dilakukan oleh validator yang ahli dalam penilaian materi yaitu dosen ilmu kesejahteraan keluarga yang mengajar pembahasan tentang batik ikat celup dan melibatkan 1 guru pengampu mata pelajaran untuk membantu dalam menilai materi, agar sesuai dengan yang dipelajari di sekolah.

a. Validasi Ahli Media

Hasil penelitian yang diperoleh dari validator, dapat dijumlahkan dan dihitung rata-

ratanya sesuai dengan masing-masing aspek penilaian yang telah diberikan. Hasil validasi media pembelajaran dirangkum berdasarkan kategori validasi, dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Rata-rata Perolehan Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Hasil Validasi	Kategori
1	Kelayakan Media	85%	Sangat Valid
2	Kelayakan isi	91%	Sangat Valid
3	Bahasa	91%	Sangat Valid
Mean		89%	Sangat valid

Berdasarkan Tabel 2 di atas dapat dilihat diperoleh rata-rata keseluruhan aspek penilaian yaitu 89% dengan kategori **sangat valid**.

b. Validasi ahli Materi

Hasil penelitian yang diperoleh dari validator, dijumlahkan dan dihitung rata-ratanya sesuai dengan masing-masing aspek penilaian yang telah diberikan. selanjutnya untuk melihat persentase penilaian validasi materi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Rata-rata Perolehan Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Hasil Validasi	Kategori
1	Ketepatan isi	91%	Sangat Valid
2	Penyajian Materi	88%	Valid
3	Bahasa	93%	Sangat Valid
Mean		90%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa dari ketiga aspek penilaian pada validasi materi, Sehingga diperoleh rata-rata keseluruhan yaitu 90% dengan kategori **sangat valid**.

2) Tahap Revisi

Tahapan revisi merupakan tahapan untuk memperbaiki produk, sebelum produk digunakan sebagai bahan ajar. Revisi dilakukan sesuai dengan komentar dan saran yang disampaikan validator. Jika telah dilakukan revisi pada produk, produk dapat digunakan sebagai bahan ajar pembuatan batik ikat celup.

3) Tahap Praktikalitas

Setelah media video dinyatakan valid oleh validator, maka akan dilakukan tahap

praktikalitas. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemudahan dan kelayakan dari penggunaan media video dalam kegiatan belajar. Data diperoleh menggunakan angket (kuisoner) yang diisi oleh guru pengampu mata pelajaran desain dan produksi busana serta peserta didik kelas XI yang telah mengikuti mata pelajaran tersebut. Uji coba pada peserta didik dilakukan dengan dua tahap yaitu: (a) Pada uji coba kelompok kecil peneliti mengambil peserta didik Tata Busana kelas XI SMK N 1 Ampek Angkek sebanyak 12 orang peserta didik, (b) Pada uji coba kelompok besar dilakukan oleh peserta didik kelas XI Tata Busana SMK N 1 Ampek Angkek dengan jumlah 38 orang siswa. Tujuan dilaksanakan uji coba kelompok besar yakni mengetahui kelayakan dan kualitas media video pembelajaran yang telah dikembangkan. Perolehan data hasil uji praktikalitas dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Rata-rata Perolehan Uji Praktikalitas Guru

No	Aspek Penilaian	Hasil Praktikalitas	Kategori
1	Tampilan	88%	Sangat Praktis
2	Penyajian materi	84%	Sangat Praktis
3	Manfaat	84%	Sangat Praktis
Mean		85%	Sangat Praktis

Berdasarkan data pada Tabel 4 di atas dapat dilihat diperoleh hasil rata-rata nilai praktikalitas guru pengampu mata pelajaran

dengan persentase 85% masuk pada kategori **sangat praktis**.

Tabel 5. Hasil Rata-rata Perolehan Uji Praktikalitas Kelompok Kecil

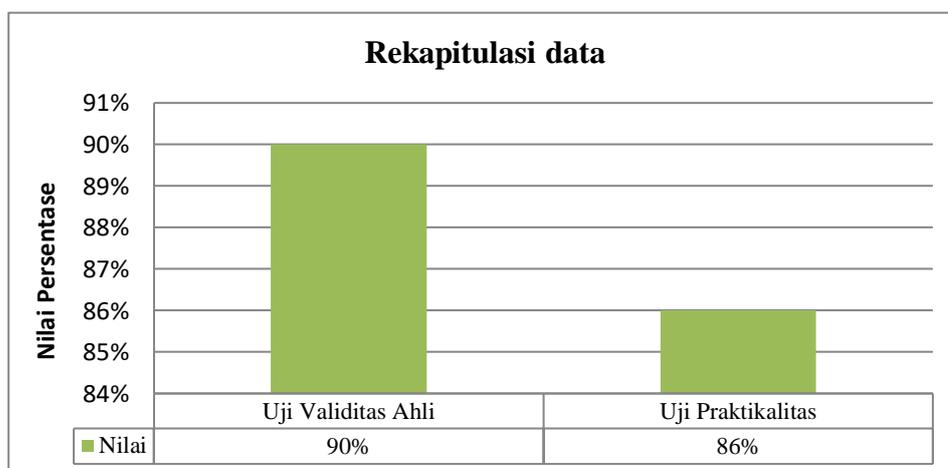
No	Aspek Penilaian	Hasil Praktikalitas	Kategori
1	Tampilan	87%	Praktis
2	Kemudahan	88%	Sangat Praktis
3	Manfaat	89%	Sangat Praktis
Mean		88%	Sangat Praktis

Berdasarkan uraian Tabel 5 di atas dapat dilihat bahwa diperoleh rata-rata hasil praktikalitas uji kelompok kecil dengan nilai persentase 88% masuk dalam kategori **sangat praktis**.

Tabel 6. Hasil Rata-rata Perolehan Uji Praktikalitas Kelompok Besar

No	Aspek Penilaian	Hasil Praktikalitas	Kategori
1	Tampilan	87%	Sangat Praktis
2	Kemudahan	86%	Sangat Praktis
3	Manfaat	86%	Sangat Praktis
Mean		86%	Sangat Praktis

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa dari perolehan nilai tersebut diperoleh persentase rata-rata praktikalitas dengan nilai 86% masuk kategori **sangat praktis**. Di bawah ini merupakan rekapitulasi dari rata-rata perolehan nilai uji validitas dan uji praktikalitas sebagai berikut:



Gambar 1. Rata-rata perolehan nilai uji validitas dan uji praktikalitas

Berdasarkan Gambar 1 di atas bahwa nilai akhir uji validitas ahli didapatkan dari rata-rata keseluruhan nilai validasi ahli media dan materi dengan nilai persentase 90% masuk kategori **sangat praktis**. Sedangkan nilai akhir uji praktikalitas didapatkan dari rata-rata keseluruhan nilai uji praktikalitas guru dan siswa dengan nilai persentase 86% masuk kategori **sangat praktis**.

4) Produk Akhir

Produk akhir merupakan tahapan akhir dihasilkannya video pembelajaran sebagai bahan ajar dalam pembelajaran. Pada penelitian ini menghasilkan sebuah media video pembuatan motif batik ikat celup teknik jelujur sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Desain dan Produksi Busana untuk kelas XI jurusan Tata Busana.

Pembahasan

Media pembelajaran yang dirancang dibuat berdasarkan analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep dan merumuskan tujuan pembelajaran. Dalam pengembangan media video dilakukan pemilihan format garis-garis besar dalam video pembelajaran, kemudian dilakukan penyusunan pembuatan media video pembelajaran. lalu dilanjutkan dengan validasi Media Video Pembelajaran. Kegiatan validasi dilakukan untuk menghasilkan rancangan media pembelajaran yang valid dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran video tutorial pembuatan batik ikat celup dengan memperoleh persentase nilai 90% dengan kategori sangat valid. Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurfadhila, Novrita & Adriani (2024) tentang pengembangan media video tutorial pembuatan motif dengan teknik suminagashi memperoleh hasil validasi media dan materi memiliki nilai 91,5 % dan 82% kedua hasil tersebut dikategorikan sangat valid berdasarkan tingkat pencapaian kriteria validitas.

Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh Oktaviani, Adriani & Novrita (2021) tentang pengembangan modul pembelajaran mata kuliah analisis tekstil pada materi teknik jumpitan memperoleh hasil validasi berdasarkan ahli media dan ahli materi memperoleh skor 4,56 dengan kategori valid/layak. Kemudian hasil penelitian Halimul,

Adriani & Novrita (2015) pada hasil akhir validasi media CD pembelajaran mata kuliah Flat Pattern Design yang dihasilkan memiliki validitas yang tinggi dengan nilai skor 4,13 dari segi media dan 4,4 dari segi materi yang dikategorikan valid. Selanjutnya untuk hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari (2022) hasil uji validasi media video tutorial mata kuliah bordir memperoleh rata-rata skor validasi 87,5% dengan kategori yang sangat valid, sehingga dapat digunakan dalam mata kuliah bordir. Dari hasil uji praktikalitas dengan guru pengampu mata pelajaran Desain dan Produksi Busana diperoleh hasil rata-rata uji praktikalitas dengan persentase nilai 85% dengan kategori sangat praktis. Pada uji coba praktikalitas kelompok kecil mendapatkan nilai persentase 85% dengan kategori sangat praktis, untuk uji coba praktikalitas kelompok besar mendapatkan nilai persentase sebanyak 88% dengan kategori sangat praktis.

Pada hasil rekapitulasi praktikalitas memperoleh nilai 86% kategori sangat praktis. Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nadawiyah & Nelmira (2022) pada hasil praktikalitas media video tutorial dengan dosen pengampu mata kuliah persentase 89% dan untuk mahasiswa skala kecil memperoleh skor 92% sangat praktis, dengan mahasiswa skala besar jumlah 30 mahasiswa skor 92% dengan kategori sangat praktis. Kemudian hasil penelitian oleh Nelmira, W (2014) tentang pengembangan CD interaktif mata kuliah grading hasil praktikalitas media CD interaktif oleh mahasiswa dengan persentase 94, 58% dengan kategori sangat praktis, media mudah digunakan, menarik, jelas dan menimbulkan minat pada pembelajaran grading. Adapun hasil penelitian Nurfadhila, Novrita & Adriani (2024) tentang pengembangan media video tutorial pembuatan motif dengan teknik suminagashi memperoleh hasil praktikalitas uji coba kelompok kecil dengan total nilai 92% kategori sangat praktis, sedangkan uji coba kelompok besar memperoleh nilai 88,5 % kategori sangat praktis dan uji coba praktikalitas dari dosen menunjukkan nilai sebesar 97% termasuk dalam kategori sangat praktis.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dijabarkan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video pembuatan motif batik ikat celup pada

pembelajaran desain dan produksi busana dapat memberikan dampak yang positif dan mampu membantu peserta didik untuk lebih memahami setiap langkah dengan baik, sehingga peserta didik dapat menyelesaikan tugas secara mandiri. Begitupun dengan guru mata pelajaran dapat memberikan tambahan dalam perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada bapak kepala sekolah dan ibu Disuarni guru jurusan Tata busana SMKN 1 Ampek Angkek yang telah memberikan kesempatan dan memfasilitasi dalam pelaksanaan penelitian di SMKN 1 Ampek Angkek.

REFERENSI

- Bahri, H., Adriani, A., & Novrita, S. Z., (2015). Pengembangan Media CD Pembelajaran Mata Kuliah *Flat Pattern Design* Untuk Mahasiswa Prodi PKK Tata Busana FT UNP Padang. *Journal Of Home Economics and Tourism*, 10(3). <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/jhet/article/view/5466>
- Febriani, C. (2017). Pengaruh Media Video Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Prima edukasia*, 5, 11-21. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd/article/download/6729/4324>
- Nadawiyah, H., & Nelmira, W. (2022). Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Pola Busana Sekolah Mata Kuliah Busana Anak Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga FPP UNP. *Skripsi, Thesis*. <https://journal.ikopin.ac.id/index.php/humantech/article/view/1352/996>
- Nelmira, W. (2014). Pengembangan CD Interaktif Untuk Media Pembelajaran Mata Kuliah Grading Jurusan Busana Universitas Negeri Padang. *Pakar Pendidikan*, 12(2). <http://pakar.pkm.unp.ac.id/index.php/pakar/article/download/147/100/>
- Nurfadhila, D. E., Novrita, S. Z., & Adriani, A. (2024). Pengembangan Media Video Tutoria Pembuatan Motif Dengan Teknik Suminagashi. *Edutech: Jurnal Teknik Pendidikan*, 23(3), 382-392. <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech/article/view/73282>
- Oktaviani, V., Adriani, A., & Novrita, S. Z. (2021). Pengembangan Modul Teknik Jumputan Mata Kuliah Analisis Tekstil Pada Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang. *Journal of Home Economics and Tourism*, 15(2). <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/jhet/article/view/10581>
- Pagarra, H. (2022). *Media Pembelajaran* (Vol. 1). Makassar: Badan Penerbit UNM. <https://eprints.unm.ac.id/25438/1/Buku%20Media%20Pembelajaran.pdf>
- Ramli. (2012). *Media Dan Teknologi Pembelajaran* (Vol. 1). Banjarmasin: Antasari Press. <https://idr.uin.antasari.ac.id/10306/1/BUKU%20UTUH%20MEDIA%20DAN%20TEKNOLOGI%20PEMBELAJAR-M.RAMLI.pdf>
- Ridwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Saleh, S. (2017). *Analisis Data Kualitatif* (Vol. 1). (Hamzah, Ed.) Bandung: Pustaka Ramadhan. <https://eprints.unm.ac.id/14856/1/ANALISIS%20DATA%20KUALITATIF.pdf>
- Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif- Inovatif*. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara.
- Sari, A. I. (2022). Pengembangan Media Video Tutorial Membordir dengan Mesin Manual Untuk Mahasiswa Tata Busana Jurusan IKK FPP UNP. *Skripsi, Thesis*. http://repository.unp.ac.id/view/creators/Sari=3AAananda_Idola=3A=3A.html
- Sugiyono (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.