

Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Pola Bolero Berbasis *Artificial Intelligence* Pada Mata Pelajaran *Costume Made* Kelas XI SMKN 1 Ampek Angkek

Lusi Rahmawati* & Weni Nelmira

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

*Corresponding Author: rahmalusi168@gmail.com

Article History

Received : December 18th, 2024

Revised : January 19th, 2025

Accepted : February 08th, 2025

Abstract: Pemanfaatan teknologi seperti Artificial Intelligence dapat mendukung pembelajaran. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran *Costum Made* pada pembuatan pola bolero, dimana siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran terutama pada saat praktik. Hal ini dikarenakan sumber belajar atau bahan ajar terkait dengan mata pelajaran pembuatan pola bolero masih sangat terbatas. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran berupa video Tutorial Berbasis *Artificial Intelligence* yang valid serta dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi siswa dalam pembelajaran *Costume Made*. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model 4D. Model ini memiliki 4 tahap yaitu: tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Namun untuk tahap penyebaran (*disseminate*) tidak dapat dilakukan karena keterbatasan peneliti. Teknik pengumpulan data yang dipakai pada penelitian ini adalah observasi, wawancara dan angket. Video Tutorial ini di uji validitasnya oleh 3 orang validator 1 orang ahli media dan 2 orang ahli materi. Instrumen penelitian menggunakan lembar validasi dan lembar praktikalitas. Jenis dan sumber data menggunakan data primer. Analisa data yang digunakan adalah data deskriptif, yaitu mendeskripsikan tingkat validitas dan praktikalitas media pembelajaran video tutorial pembuatan pola bolero berbasis AI. Berdasarkan hasil uji validitas terhadap video tutorial Pembuat pola bolero diperoleh skor 88% dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil praktikalitas dengan guru Pembina mata pelajaran *costum made* didapat skor 89,6% kategori sangat praktis, praktikalitas siswa kelompok kecil didapat skor 88% kategori sangat praktis, praktikalitas siswa kelompok besar didapat skor 90% kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa video tutorial ini dikatakan sudah layak dan dapat di uji cobakan sebagai sumber belajar pada mata pelajaran *Costum Made* untuk siswa SMK N 1 Ampek Angkek.

Keywords: Video Tutorial, Pola Bolero, Validitas, Praktikalitas

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam Junaidi (2019) penggunaan

media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Sejalan dengan hal ini, menurut (Zaini:2017:2) dengan media pembelajar, seorang peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar.

Artificial Intellegence atau kecerdasan buatan ini merupakan sebuah sistem komputer

yang mampu melakukan tugas-tugas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia (Sufyan & Ghofur, 2022). Kecerdasan buatan juga merupakan suatu sistem informasi yang berhubungan dengan penangkapan, pemodelan serta penyimpanan kecerdasan manusia dalam sebuah sistem teknologi informasi, sehingga sistem tersebut memiliki kecerdasan seperti yang dimiliki manusia (Prayogo & Lestari, 2022).

Sekolah Menengah Kejuruan SMK 1 Ampek Angkek ini merupakan sekolah kejuruan memiliki sembilan jurusan dan salah satunya yaitu Jurusan Tata Busana. Program Keahlian Tata Busana merupakan salah satu jurusan yang diberikan pendidikan serta pelatihan agar menjadi lulusan yang terampil dan menguasai bidangnya. Untuk itu siswa diharapkan mampu menguasai semua mata pelajaran di sekolah. Salah satu mata pelajaran yang terdapat pada komponen Program Keahlian Tata Busana yaitu mata pelajaran *Costume Made*. Dalam pembuatan bolero ada beberapa hal yang harus diperhatikan seperti ukuran, desain, pola, langkah menjahit hingga penyelesaian bolero. Akan tetapi, didalam pembuatan pola bolero masih ditemukan berbagai masalah. Dari hasil wawancara yang penulis lakukan kepada beberapa siswa kelas XI Tata Busana SMKN 1 Ampek Angkek pada bulan September tahun 2023, penulis mengajukan beberapa pertanyaan tentang kesulitan apa saja yang dialami oleh siswa saat proses belajar mengajar berlangsung yaitu; 1) Siswa masih mengalami kesulitan dalam proses pembuatan Pola Bolero, 2) Siswa kesulitan menyelesaikan Pola Bolero tepat waktu, 3) Kurangnya rasa ingin tahu siswa dalam pembuatan pola bolero 4) Kurangnya kemandirian siswa dalam mencari informasi di internet. Dampaknya tugas siswa menjadi tidak tepat waktu dalam penyelesaiannya.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada bulan september tahun 2023 dengan ibu Lusiana Susanti., S. Pd selaku guru mata pelajaran *costume made* di SMKN 1 Ampek Angkek. Beliau mengatakan media yang digunakan diantaranya jobsheet, handout dan buku cetak. Namun media ini belum cukup mengatasi siswa agar bisa belajar secara mandiri, Serta belum cukup mengatasi permasalahan siswa dalam pemahaman dan keterampilan membuat pola bolero. Berbagai upaya telah guru usahakan dari penambahan

waktu yang guru berikan diluar pertemuan agar terselesaikan tugas yang diberikan kepada siswa tersebut. akan tetapi, siswa masih belum mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik. Maka dari itu, melalui bantuan video tutorial berbasis AI yang diharapkan mampu memberikan motivasi belajar dan dapat membantu siswa agar bisa belajar secara mandiri dirumah. Sehingga dengan adanya video tutorial berbasis AI ini diharapkan siswa tidak lagi terlambat untuk mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan dalam pembuatan pola bolero yang baik dan benar sesuai dengan yang diharapkan.

Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan video pembelajaran yang teruji valid dan praktis mengenai pembuatan pola bolero berbasis *artificial intelligence* pada mata pelajaran *costume made* kelas XI SMK N 1 Ampek Angkek. Pengembangan media ini dilakukan untuk mengatasi kesulitan dan menguatkan pemahaman siswa pada pembelajaran pembuatan pola bolero berbasis *artificial intelligence* serta sebagai tambahan bagi guru dalam hal media pembelajaran. Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Nadawiyah & Nelmira, 2022), hasil validasi ahli materi dan ahli media diperoleh hasil akhir validasi media video tutorial pembuatan pola busana sekolah yaitu 88,5% dan pratikalitas 94,58%.

METODE

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 pengembangan adalah suatu metode atau strategi penelitian yang terbukti ampuh dalam memperbaiki praktik. Dalam penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Ampek Angkek yang beralamat di JL. Panca, Batu Taba, Agam, Sumatera Barat. Lokasi penelitian dilakukan di SMK Negeri 1 Ampek Angkek Batu Taba, Provinsi Sumatera Barat dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Ampek angkek.

a. Uji Validitas Ahli dan Uji Praktikalitas

Analisis dilakukan dengan langkah-langkah berikut ini:

- Memberikan skor jawaban dengan indikator yang berdasarkan skala Likert.
 5 = Sangat Valid
 4 = Valid
 3 = Kurang Valid
 2 = Tidak Valid
 1 = Sangat Tidak 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 (2014) sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Persentase Penilaian Validitas

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

Ridwan (2014)

HASIL DAN PEMBAHSAN

a) Pendefinisian (Define)

Analisis ujung depan diawali dengan melakukan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran *Costume Made* ibu LS., S. Pd pada bulan september 2024 dan juga kepada beberapa siswa tata busana kelas XI yang telah mengikuti mata pelajaran tersebut. Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan bersama guru Pengampu mata pelajaran *costum made* dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran pembuatan pola bolero berupa jobseet dan buku teks, serta siswa yang masih kurang mencari informasi lebih terkait pembuatan pola bolero tersebut dan belum tersedianya media

pembelajaran pembuatan pola bolero berupa video tutorial yang dapat digunakan siswa untuk belajar mandiri, siswa masih terkendala dalam pembuatan pola, hasil belajar pembuatan pola bolero belum maksimal yang dapat dilihat dari hasil pola bolero yang belum pas.

Analisis siswa merupakan telaah karakteristik siswa yang memiliki kemampuan, latar belakang pengetahuan dan tingkat pengembangan kognitif siswa. Dalam pembelajaran pembuatan pola bolero pada mata pelajaran *Costume Made*, diketahui bahwa siswa belum mampu mengoptimalkan teknik kemampuan yang dimilikinya. Hal ini terlihat pada pembuatan pola bolero yang masih belum tepat, sehingga siswa banyak yang tidak tepat waktu dalam mengumpulkan tugasnya.

Analisis tugas adalah kumpulan prosedur untuk menentukan isi dalam satuan pembelajaran. Analisis tugas yang dilakukan untuk merinci isi materi ajar dalam bentuk garis besar. Materi pembuatan pola bolero pada mata pelajaran *Costume Made* menuntut siswa agar mampu dalam kegiatan praktik yaitu diawali dengan membuat desain dan mampu membuat bolero dengan baik. Dalam kegiatan pembelajaran *Costume Made* pada materi pembuatan pola bolero siswa harus bisa mewujudkan hasil akhir bolero yang baik, maka siswa harus mengawali membuat pola bolero dengan tepat.

Analisis konsep sangat diperlukan untuk mengidentifikasi pengetahuan-pengetahuan deklaratif atau prosedural pada materi pembuatan pola bolero. Analisis konsep merupakan identifikasi konsep-konsep utama yang akan diajarkan dan menyusunnya secara sistematis serta mengaitkan suatu konsep dengan konsep lain yang relevan sehingga membentuk suatu peta konsep atas materi yang digunakan sebagai sarana pencapaian kompetensi dasar dan standar kompetensi.

Perumusan tujuan pembelajaran ini dilakukan berdasarkan standar kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator pada silabus mata pelajaran *Costum Made* yang tertuang pada setiap kegiatan pembelajaran yang terdapat didalam pada materi pembelajaran *Costume Made* pada pembuatan pola bolero. Dengan adanya perumusan tujuan pembelajaran dapat dijabarkan materi yang akan dijelaskan pada video pembelajaran.

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 sesuai dengan analisis tugas, analisis konsep, karakteristik peserta didik serta tujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media yang dipilih dalam penelitian ini adalah video tutorial berbasis *Artificial Intelligence*. Media yang digunakan dalam video berupa gambar yang bisa bergerak dan suara yang dimasukkan menggunakan aplikasi yang berbasis *Artificial Intelligence*. (2) Menetapkan kerangka bahan ajar atau garis-garis besar bahan ajar seperti pembatasan materi yang akan dijadikan video pembelajaran, menyesuaikan materi yang akan digunakan dengan silabus pembelajaran, serta menentukan pembagian materi untuk setiap *part* video. (3) Perancangan awal Pada rancangan ini ditentukan sumber belajar berupa video tutorial berbasis AI penyajian materi, strategi pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran mandiri dengan metode belajar berbasis komputer atau *handphone*. Kegiatan utama yang dilakukan dalam perancangan awal adalah membuat materi ajar, menyiapkan desain bolero dan pola dasar badan, dan disesuaikan dengan silabus pembuatan pola bolero pada mata pelajaran *Costum Made* sebagai berikut: 1) Menyiapkan materi ajar yang akan dipaparkan pada video, yang berisi sebagai kata pengantar dan isi materi sekilas tentang pembuatan pola bolero, 2) Menyiapkan desain bolero sesuai dengan pola yang akan dibuat, 3) Menyiapkan pola dasar badan pecah pola yang akan di tutorkan pada video, 4) Terakhir penutup yang berisi kesimpulan dari pola bolero.

c) Pengembangan (Develop)

1) Tahap Validasi

Tahap ini dilakukan untuk menilai video tutorial pembuatan pola bolero berbasis *artificial intelligence* dari penyajian, isi dan bahasa. Pengumpulan data validitas media video pembuatan pola bolero berbasis *artificial intelligence* ini dengan menggunakan angket (kuisoner). 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 dan 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 Validitas (%) | Kategori |
|-------------------------|-------------------|---------------------|---------------------|
| 1 | Kualitas Media | 91% | Sangat Valid |
| 2 | Penggunaan Bahasa | 89% | Sangat Valid |
| 3 | Layout Media | 91% | Sangat Valid |
| Jumlah Rata-rata | | 90% | Sangat Valid |

Berdasarkan Tabel 2 di atas dapat dilihat diperoleh rata-rata keseluruhan aspek penilaian yaitu 90% 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 3 di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Rata-rata Perolehan Validasi Ahli Materi

| No | Aspek Penilaian | Hasil Validitas (%) | Kategori |
|-------------------------|--------------------|---------------------|---------------------|
| 1 | Kualitas Materi | 88% | Sangat Valid |
| 2 | Kemanfaatan Materi | 94% | Sangat Valid |
| 3 | Kebahasaan | 87% | Sangat Valid |
| Jumlah Rata-rata | | 90% | Sangat Valid |

Berdasarkan Tabel 3 di atas 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 (kuisioner) yang diisi oleh guru

pengampu mata pelajaran *costume made* 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 29 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 | Kelayakan Tampilan | 92% | Sangat Praktis |
| 2 | Kemudahan | 88% | Sangat Praktis |
| 3 | Manfaat | 88% | Sangat Praktis |
| Jumlah Rata-rata | | 89% | Sangat Praktis |

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

dengan persentase 89% masuk pada kategori **sangat praktis**.

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

| No | Aspek Penilaian | Hasil Praktikalitas (%) | Kategori |
|-------------------------|--------------------|-------------------------|-----------------------|
| 1 | Kelayakan Tampilan | 83% | Sangat Praktis |
| 2 | Kemudahan | 83% | Sangat Praktis |
| 3 | Manfaat | 88% | Sangat Praktis |
| Jumlah Rata-rata | | 85% | Sangat Praktis |

Berdasarkan uraian tabel diatas dapat dilihat bahwa diperoleh rata-rata hasil praktikalitas uji kelompok kecil dengan nilai

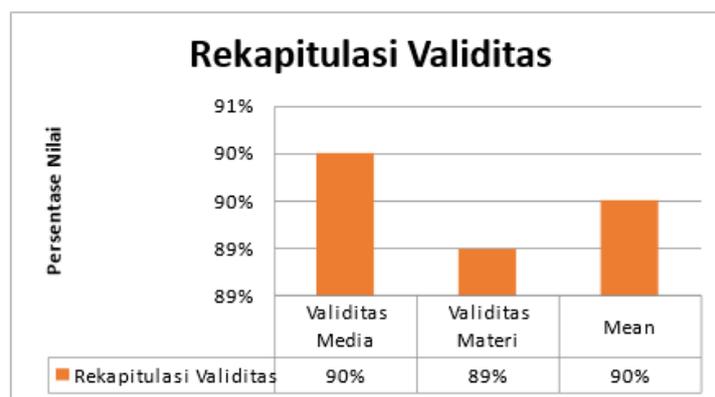
persentase 85% masuk dalam kategori **sangat praktis**.

Tabel 1. Hasil Rata-rata Perolehan Praktikalitas Uji Kelompok Besar

| No | Aspek Penilaian | Hasil Praktikalitas (%) | Kategori |
|-------------------------|--------------------|-------------------------|-----------------------|
| 1 | Kelayakan Tampilan | 85% | Sangat Praktis |
| 2 | Kemudahan | 86% | Sangat Praktis |
| 3 | Manfaat | 87% | Sangat Praktis |
| Jumlah Rata-rata | | 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. Berikut 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



Gambar 2. Diagram Rekapitulasi Pratikalitas

Berdasarkan gambar diatas 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 87% masuk kategori **sangat praktis**.

4) Produk Akhir

Produk akhir dari penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran video tutorial berbasis AI dan pengembangan ini adalah diperoleh hasil berupa video tutorial pembuatan pola bolero berbasis AI sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran *Costum Made* kelas XI Tata Busana. Pada media tersebut tersebut berisi bagaimana cara membuat pola bolero sesuai desain.

Pembahasan

Media pembelajaran yang dirancang peneliti dibuat berdasarkan analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep,

dan merumuskan tujuan. Dalam memproduksi pengembangan media video pembelajaran secara garis besar terdapat 3 kegiatan utama yang dilakukan yaitu tahapan pra-produksi, dan tahapan pasca-produksi. Sejalan dengan pendapat Riyana dalam (Haqiqi, 2021) mengatakan bahwa secara garis besar terdapat 3 kegiatan utama dalam memproduksi pengembangan program video, yaitu tahapan pra-produksi, produksi dan pasca-produksi. Pada tahapan pra-produksi peneliti yang menyiapkan materi pembelajaran, sub pokok bahasan, story board, dan naskah video yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kemudian dilanjutkan dengan tahapan produksi yang berisi kegiatan pengambilan gambar atau video dan untuk suara akan digunakan aplikasi *Artificial Intelligence* yang sesuai dengan tuntunan naskah yang sudah direncanakan. Selanjutnya tahapan pasca-produksi yang berisi kegiatan editing dan mixing serta proses finalisasi atau penyempurnaan produk.

Tahapan validasi ini dilakukan untuk menghasilkan rancangan media pembelajaran yang valid sesuai dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran video tutorial pembuatan pola bolero dengan persentase yaitu 90% dengan kategori sangat valid. Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Nadawiyah & Nelmira, 2022), hasil validasi ahli materi dan ahli media diperoleh hasil akhir validasi media video tutorial pembuatan pola busana sekolah yaitu 88,5% yang dikategorikan sangat valid sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran pembuatan pola busana sekolah anak. Adapun hasil penelitian dari Nurfadhilah, Novrita & Adriani (2024) Tentang pengembangan media video tutorial pembuatan motif suminagashi memperoleh hasil validasi media dan materi memiliki nilai 91,5% dan 82% kedua hasil tersebut dikategorikan sangat valid berdasarkan tingkat pencapaian kriteria validitas

Kemudian hasil penelitian oleh 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 Sebagaimana yang diungkapkan oleh Ridwan dalam (Safitri et.al., 2020) mengatakan bahwa “Rentang nilai 81%-100% termasuk kategori sangat valid”, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran pembuatan pola bolero. Dari hasil uji pratikalitas dengan guru mata pelajaran mata pelajaran *Costume Made* pembuatan pola bolero diperoleh hasil nilai rata-rata uji kepraktisan memperoleh persentase sebanyak 85% dengan kategori sangat praktis. Pada uji coba pratikalitas kelompok kecil memperoleh nilai rata-rata persentase sebanyak 86% dengan kategori sangat praktis. Sementara dapat diperoleh nilai rata-rata hasil pratikalitas kelompok besar memperoleh nilai persentase sebanyak 90% dengan kategori sangat praktis. Pada hasil rekapitulasi pratikalitas memperoleh nilai 87% kategori sangat praktis. Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Nadawiyah & Nelmira, 2022), hasil uji pratikalitas dosen memperoleh nilai 90% yang tergolong sangat praktis, lalu uji pratikalitas kelompok kecil memperoleh nilai 92% dengan kategori sangat praktis, dan uji pratikalitas kelompok besar memperoleh nilai 92% dengan kategori sangat praktis.

Adapun hasil penelitian dari Nurfadhilah, Novrita & Adriani (2024) Tentang

pengembangan media video tutorial pembuatan motif suminagashi memperoleh hasil uji pratikalitas dosen memperoleh nilai 97%, sedangkan hasil uji pratikalitas kelompok kecil 92% dengan kategori sangat praktis, hasil uji pratikalitas kelompok besar 88,5% kategori sangat praktis. Sebagaimana yang dikemukakan oleh (Ridwan, 2014) bahwa “Rentang nilai 61%-80% termasuk dalam kategori praktis”. Kemudian sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Nelmira, 2014) hasil uji pratikalitas memperoleh nilai 94,58% yang dikategorikan sangat praktis yang artinya media CD Interaktif mudah digunakan, menarik, jelas dan menimbulkan minat pada pembelajaran *Costume Made* tahap lanjut.

KESIMPULAN

Sesuai dengan hasil penelitian dan uji coba yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran berupa video tutorial pembuatan pola bolero berbasis *Artificial Intelligence* pada mata pelajaran *Costume Made* maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media video tutorial pembuatan pola bolero berbasis *Artificial Intelligence* pada mata pelajaran *Costume Made* 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 berdsarkan dari para ahli dan data uji coba. Tahap selanjutnya yaitu tahapan *disseminate* atau penyebaran, namun penulis hanya melakukan sampai tahapan *develop* atau pengembangan karena keterbatasan penulis. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa video tutorial pembuatan pola bolero berbasis *Artificial Intelligence* pada mata pelajaran *Costume Made* terdapat didalamnya pembukaan, isi materi dan penutup serta juga dilengkapi dengan musik, suara, gambar dan text penjelasan menggunakan aplikasi *Artificial Intelligence*.

2. Hasil uji validasi ahli media memperoleh nilai persentase 90% dan validasi ahli materi memperoleh nilai persentase 89%. Maka rata-rata dari hasil validasi ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran video tutorial pembuatan pola bolero dengan persentase yaitu 90% dengan kategori sangat valid. Artinya media video tutorial pembuatan pola bolero

dapat digunakan dalam pembelajaran pembuatan pola bolero, sebab diperoleh tingkat validasinya sangat valid (sangat tinggi) dari ahli.

3. Hasil pratikalitas media video pembelajaran berdasarkan respon guru pengampu mata pelajaran *Costume Made* dengan nilai rata-rata persentase 85% dengan kategori sangat praktis. Hasil angket pratikalitas media video pembelajaran berdasarkan hasil respon siswa kelompok kecil yang terdiri dari 12 orang siswa diperoleh nilai persentase 86% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji coba kelompok besar terdiri dari 29 orang siswa memperoleh nilai 89% dengan kategori sangat praktis. Dengan keseluruhan nilai rata hasil pratikalitas terhadap media pembelajaran video tutorial pembuatan pola bolero dengan persentase yaitu 87% dengan kategori sangat praktis. Artinya penggunaan video tutorial pembuatan pola bolero sangat praktis sebagai media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran atau informasi yang diberikan dengan cara video tutorial lebih mudah dan sangat praktis diterima oleh siswa. Karena kepraktisan tersebut akan membuat proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien dalam segi waktu yang bisa dilihat dimana saja dan kapan saja oleh siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada bapak kepala sekolah dan ibu Lusiana Susanti, S.Pd guru jurusan Tata busana SMKN 1 Ampek Angkek yang telah memberikan kesempatan dan memfasilitasi dalam pelaksanaan penelitian di SMKN 1 Ampek Angkek. Serta kepada Validator ahli media dan ahli materi.

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://media.neliti.com/media/publications/74180-ID-none.pdf>
- Haqiqi, A. Y. (2021). Perancangan Video Promosi Orn Indonesia Guna Menumbuhkan Brand Awareness. *Skripsi, Thesis*. <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/5720/1/16420100054-2021-UNIVERSITASDINAMIKA.pdf>
- Khomsah, S. N. (2024). Pembelajaran Berbasis *Artificial Intelligence* Pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Primary and Children's Education Vol.7,No.2 September 2024*,111-118. <file:///C:/Users/ACER/Downloads/4.+Siti+Nurkhomsah.pdf>
- Nadawiyah, H., & Nelmira, W. (2022). Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Pola Busana Sekolah Mata Kuliah Busana Anak Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga FPP UNP. <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/>
- Nuramila, d. (2024, Januari). Creating Learning Media Based On Virtual Assistant Pictory & Fliki AI (Artificial Intelligence) At SMP Negeri 6 Gorontalo City. *Jurnal Pengabdian Bersama Masyarakat Indonesia Vol.2, No.1 Januari 2024*, 2, 33-40. <https://jurnal.aksaraglobal.co.id/index.php/jpbmi/article/view/308>
- Nurfadhila, D. E., Novrita, S. Z., & Adriani, A. (2024). Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Motif Dengan Teknik Sumingashi. *Edutech: Jurnal Teknik Pendidikan*,23(3),382-392. <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech/article/view/73282/pdf>
- Putra, W. S. (2023). Penerapan Pembelajaran Media Puzzle Maker Berbasis Artificial Intelligence Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Volume 6 Nomor 4, 2023, vol.6*, 986-992. <http://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/1171>
- Ridwan (2014). Skala Pengukuran Variabel - Variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta
- Saputra, I. (2023). Pemanfaatan *Artificial Intellegence* Dalam Pembelajaran Pancasila Di Perguruan Tinggi. 35-44. <https://journals.ukitoraja.ac.id/index.php/PROSDING/article/view/2288>

- Syafrina, I, & Nelmira, W (2019). Pengembangan Bahan Ajar Sulaman Timbul Pada Mata Kuliah Sulaman Universitas Negeri Padang. *Gorja Jurnal Seni Rupa*. 8(1), 106-110. <https://www.academia.edu/download/100480233/10967.pdf>
- Sugiyono (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96. <https://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/raudhatulathfal/article/view/1489>