



**EDUTECH**

**Jurnal Teknologi Pendidikan**

Journal homepage <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech>



## Pengembangan Media Video Tutorial Penyelesaian Garis Leher Tanpa Kerah

*Hanny Tasy & Ernawati*

*Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia*

*E-mail: [hnnnytsy@gmail.com](mailto:hnnnytsy@gmail.com) [ernawati@fpp.unp.ac.id](mailto:ernawati@fpp.unp.ac.id)*

### ABSTRACT

In the development of learning technology, learning media has an important role in the learning process. In the Basic Fashion Technology course in neckline finishing material, one of the media provided in the form of videos sourced from YouTube is still too fast and unclear so that students still have difficulty understanding the techniques and work steps. The video media provided has also not been tested for validity and practicality. To overcome this, valid and practical media is needed as a learning resource to support the achievement of learning objectives. This research aims to produce learning media in the form of a video tutorial for neckline finishing in basic fashion technology courses that is valid and practical. This research uses the Research and Development (R&D) method with the Alessi and Trollip development model. This research consists of three stages, namely planning, design, development. Based on the results of the video validity test by media experts and material experts, the neckline finishing tutorial video obtained an average score of 89.5% which was categorized as very valid. Meanwhile, the practicality test results obtained a score of 84% for the course lecturer, 86% for the small group, and 88% for the large group. From the results of the practicality test, the video tutorial for finishing the neckline is categorized as very practical. Based on the results of the validity test and the practicality test, it can be concluded that the neckline finishing video is suitable for use as a learning media.

### ABSTRAK

Dalam perkembangan teknologi pembelajaran, media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses

### ARTICLE INFO

#### **Article History:**

*Submitted/Received 04 Nov 2024*

*First Revised 16 Dec 2024*

*Accepted 01 Feb 2025*

*First Available online 07 Feb 2025*

*Publication Date 07 Feb 2025*

#### **Keyword:**

*Pengembangan, Garis Leher, Video, Tata Busana*

pembelajaran. Pada mata kuliah Dasar Teknologi Busana di materi penyelesaian garis leher, salah satu media yang diberikan berupa video yang bersumber dari youtube masih terlalu cepat dan kurang jelas sehingga mahasiswa masih kesulitan untuk memahami teknik dan langkah kerja. Media video yang diberikan juga belum teruji kevalidan dan kepraktisannya. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukannya media yang valid dan praktis sebagai salah satu sumber belajar penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa video tutorial penyelesaian garis leher pada mata kuliah dasar teknologi busana yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Alessi dan Trollip. Penelitian ini terdiri dari tiga tahapan yaitu planning (perencanaan), design (perancangan), development (pengembangan). Berdasarkan hasil uji validitas video oleh ahli media dan ahli materi video tutorial penyelesaian garis leher memperoleh rata-rata nilai 89,5% yang dikategorikan sangat valid. Sedangkan untuk hasil uji praktikalitas memperoleh nilai 84% untuk dosen pengampu mata kuliah, 86% untuk kelompok kecil, dan 88% untuk kelompok besar. Dari hasil uji praktikalitas tersebut video penyelesaian garis leher dikategorikan sangat praktis. Berdasarkan hasil uji validitas dan uji praktikalitas tersebut dapat disimpulkan video penyelesaian garis leher ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

© 2025 Teknologi Pendidikan UPI

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan dengan tujuan mengembangkan potensi mereka secara penuh bagi peranannya di masa yang akan datang. Dalam pendidikan dan pembelajaran, tujuan dapat di artikan sebagai suatu usaha untuk hasil yang di diharapkan dari peserta didik, setelah menyelesaikan atau memperoleh pengalaman belajar (Sadiman,2012). Universitas Negeri Padang merupakan salah satu lembaga pendidikan perguruan tinggi yang memiliki berbagai disiplin ilmu, salah satunya Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga (IKK) Fakultas Pariwisata dan Perhotelan.

Salah satu mata kuliah yang wajib diambil dan dikuasai mahasiswa Program studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga (IKK) tata busana adalah Dasar Teknologi Busana. Dasar Teknologi Busana dapat diambil pada semester 1 dengan bobot 3 SKS ( 1 teori 2 praktek). Mata kuliah ini membahas tentang konsep dasar teknologi busana, alat-alat, bahan menjahit dan teknik menjahit (membentuk model busana dan teknik penyelesaian busana) serta menerapkannya pada busana.

Dalam perkembangan teknologi pembelajaran, pentingnya peran media dalam proses pembelajaran tidak dapat diabaikan. Media pembelajaran memiliki peranan yang

penting dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar siswa (Aqib, 2010).

Berdasarkan wawancara peneliti dengan dosen pengampu mata kuliah dasar teknologi busana, disebutkan bahwa pada mata kuliah dasar teknologi busana tidak semua materi memiliki media pembelajaran, masih terdapat beberapa materi praktek yang belum memiliki media terutama media video tutorial. Adapun salah satu Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) yang terdapat pada RPS Dasar Teknologi Busana adalah mampu memahami dan membuat teknik penyelesaian pinggiran pakaian yang salah satu indikatornya adalah penyelesaian garis leher. Penyelesaian garis leher pada Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) ini adalah penyelesaian garis leher tanpa kerah, yang terdiri dari penyelesaian garis leher dengan depun, penyelesaian garis leher dengan serip, dan penyelesaian garis leher dengan rompok.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan mahasiswa angkatan 2022 yang telah mengambil mata kuliah Dasar Teknologi Busana disebutkan pada materi penyelesaian garis leher diberikan media berupa video yang bersumber dari youtube untuk menunjang pembelajaran. Media video yang bersumber dari youtube masih terlalu cepat dan kurang jelas sehingga mahasiswa masih kesulitan untuk memahami teknik dan langkah kerja serta media video yang diberikan juga belum teruji kevalidan dan kepraktisannya.

Praktek menjahit atau membuat fragmen dalam pembelajaran membutuhkan media pembelajaran dengan langkah-langkah kerja yang rinci agar hasil praktek lebih maksimal untuk digunakan oleh mahasiswa semester 1 yang baru memasuki perkuliahan tata busana. Setiap orang memiliki kecepatan, ketepatan dan daya serap yang berbeda-beda dalam memahami materi dan bekerja (Fitri & Adriani, 2019).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dibutuhkan media yang dapat disaksikan secara berulang-ulang oleh mahasiswa untuk menunjang mahasiswa mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan pada mata kuliah. Salah satu media yang dapat dikembangkan yaitu media video tutorial. Media video tutorial merupakan media audio visual yang berisi gambar bergerak dengan sajian audio yang berisikan langkah-langkah kerja dari materi yang disajikan dan dapat diputar berulang-ulang oleh penggunaannya. Untuk memperoleh lulusan yang memiliki kompetensi dalam bidang busana, maka dibutuhkanlah suatu perencanaan metode pembelajaran efektif yang dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk metode pembelajaran berupa pengembangan media pembelajaran video (Fitria et al., 2019)

Menurut (Rusman,2012) Kelebihan media video yaitu: 1) video dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh siswa; 2) video sangat bagus untuk menerangkan suatu proses; 3) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan, serta; 4) memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa. Menurut (Novrita et al., 2023) proses pembelajaran dengan memanfaatkan media video dapat lebih jelas dan menarik, sehingga mahasiswa bisa memperhatikan dan mengikuti setiap langkah yang ditampilkan pada media video, yang mana kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan dimanapun. Selain itu, media video bisa dimanfaatkan berulang kali tanpa khawatir menurunnya kualitas gambar maupun suara.

Dapat disimpulkan media pembelajaran video tutorial memiliki visualisasi yang lebih baik. Pembelajaran dengan video tutorial juga memberikan fleksibilitas kepada para mahasiswa untuk belajar sesuai kecepatan mereka sendiri. Media video juga dapat di

jadikan acuan/pedoman mahasiswa dalam pembuatan penyelesaian garis leher tanpa kerah yang baik dan benar.

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu menciptakan video tutorial yang teruji valid dan praktis mengenai penyelesaian garis leher tanpa kerah, yang terdiri dari penyelesaian garis leher dengan depun, penyelesaian garis leher dengan serip, dan penyelesaian garis leher dengan rompok. Pengembangan video ini dilakukan agar dapat dimanfaatkan oleh dosen sebagai media pembelajaran dan memudahkan mahasiswa dalam membuat penyelesaian garis leher tanpa kerah.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) yang merupakan metode penelitian untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk, dengan menggunakan model pengembangan Alessi dan Trollip dalam (Putri & Ernawati, 2022). Penelitian ini terdiri dari tiga tahapan yaitu planning (perencanaan), design (perancangan), dan development (pengembangan). Tahap pertama adalah planning (perencanaan) yang mencakup : menentukan kebutuhan dan tujuan, mengumpulkan sumber, dan menghasilkan gagasan. Tahap kedua adalah design (perancangan) yang mencakup : membuat flowchart, membuat storyboard, dan mempersiapkan skrip. Dan tahap ketiga adalah development (pengembangan) yang mencakup : memproduksi video dan audio, memprogram materi, menyiapkan komponen pendukung, mengevaluasi dan meninjau kembali (validasi dan praktikalitas), dan produk akhir.

Jenis data pada penelitian ini menggunakan data primer yang diperoleh secara langsung dari validator, dosen dan mahasiswa S1 PKK Tata Busana melalui angket pengujian validitas dan praktikalitas. Data pertama berupa hasil validasi dari validator dan data kedua dari pelaksanaan uji praktikalitas dosen dan mahasiswa dalam menggunakan video pembelajaran. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket dan wawancara.

Teknik analisis data validitas media video pembelajaran dideskripsikan menggunakan dengan skala likert lima poin , kemudian dihitung nilai akhir dengan menggunakan rumus dari (Ridwan,2012) sebagai berikut :

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

**Tabel 1.** Kriteria Validasi Video Pembelajaran

Tingkat Pencapaian(%)	Kriteria
81-100	Sangat Valid
61-80	Valid
41-60	Cukup Valid
21-40	Kurang Valid
0-20	Tidak Valid

Sumber : Dimodifikasi oleh (Ridwan,2012)

Teknik analisis data praktikalitas media video pembelajaran dideskripsikan menggunakan dengan skala likert 5 poin dan pemberian nilai kepraktisan dengan menggunakan rumus dari (Ridwan,2012) sebagai berikut :

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

**Tabel 2.** Kriteria Praktikalitas Video Pembelajaran

<b>Tingkat Pencapaian(%)</b>	<b>Kriteria</b>
81-100	Sangat Praktis
61-80	Praktis
41-60	Cukup Praktis
21-40	Kurang Praktis
0-20	Tidak Praktis

Sumber : Dimodifikasi oleh (Ridwan,2012)

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **a. Hasil Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian pengembangan menghasilkan media video tutorial penyelesaian garis leher tanpa kerah yang terdiri dari tiga video yaitu, penyelesaian garis leher dengan Depun, penyelesaian garis leher dengan Serip, dan penyelesaian garis leher dengan Rompok.

##### **1) Planning (Perencanaan)**

Pada tahap Planning (Perencanaan) peneliti melakukan analisis kebutuhan dan tujuan. Pada tahap ini ditemukan masalah yang menjadi latar belakang pengembangan media video tutorial penyelesaian garis leher tanpa kerah, yaitu 1) Mahasiswa memerlukan media berupa video tutorial penyelesaian garis leher yang terdiri dari depun, serip, dan rompok untuk mempermudah untuk memahami langkah-langkah penyelesaian garis leher, 2) Mahasiswa memerlukan media berupa video tutorial penyelesaian garis leher yang jelas, terperinci, menarik, serta mudah diakses, 3) Mahasiswa memerlukan video sebagai acuan penyelesaian garis leher yang baik dan benar.

Selanjutnya setelah analisis kebutuhan dilakukan, langkah berikutnya adalah mengumpulkan sumber referensi yang mendukung pengembangan video pembelajaran. Sumber referensi untuk pengembangan media ini diperoleh dari sumber-sumber yang relevan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan tujuan, maka peneliti akan membuat media video tutorial penyelesaian garis leher tanpa kerah yang terdiri dari 3 macam yaitu Depun, Serip, dan Rompok.

##### **2) Design (Perancangan)**

Tahap design diawali dengan membuat flowchart. Flowchart adalah penggambaran menyeluruh alur sebuah produk yang akan dikembangkan yang memperlihatkan urutan dan hubungan antar proses beserta instruksinya. Flowchart dibuat untuk mempermudah pembuatan media video tutorial. Berikut adalah flowchart untuk pengembangan media video tutorial penyelesaian garis leher tanpa kerah.

Tahapan rancangan selanjutnya adalah storyboard. Storyboard merupakan visualisasi dari cerita yang dibuat secara lengkap yang berisi gambar, deskripsi gambar, keterangan tambahan sesuai dengan kebutuhan. Storyboard dibuat untuk mempermudah memvisualisasikan ide sehingga lebih terstruktur dan jelas. Pada tahapan ini membuat skrip yang dibuat berisi waktu (durasi shot), musik pengiring, dan narasi yang akan dibacakan narator untuk mengisi audio pada video tutorial penyelesaian garis leher tanpa kerah.

##### **3) Development (Pengembangan)**

Tahapan awal pada tahap Development (Pengembangan) adalah memproduksi video dan audio. Pada tahapan ini video akan diambil dengan menggunakan kamera handphone dibantu dengan tripod agar hasil video stabil dan menggunakan lighting yang cukup agar video yang dihasilkan jelas dan

pencahayaannya rata. Untuk foto dan animasi yang digunakan akan diproduksi menggunakan aplikasi Canva. Setelah pengambilan video dilanjutkan dengan merekam suara narator dengan menggunakan teknik dubbing. Backsound pendukung juga dipersiapkan untuk mengisi latar belakang suara pada video.

Setelah semua video, audio, dan foto selesai diproduksi, video akan disesuaikan format aplikasi capcut yaitu MP4, audio dengan format MP3, dan foto dengan format JPG. Setelah itu semua komponen akan melalui proses editing dengan menggunakan aplikasi CapCut dan Canva.

Setelah komponen pendukung lengkap, tahapan selanjutnya adalah proses editing. Proses editing dilakukan sesuai dengan storyboard dan skrip yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahapan editing yang dilakukan adalah menggabungkan animasi yang telah dibuat pada aplikasi Canva, memilih hasil video yang terbaik, memotong dan membuang bagian-bagian yang tidak diperlukan, menambahkan teks, menambahkan Backsound, dan menggabungkan rekaman audio dari narator.

Setelah menghasilkan produk berupa video pembelajaran, maka sebelum melakukan uji coba terlebih dahulu dilakukan validasi terhadap ahli media dan melakukan revisi apabila ada saran dari para ahli.

#### **(a) Tahap Validasi Ahli**

Penilaian validasi ahli media video tutorial penyelesaian garis leher dilakukan oleh 2 ahli media. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar validasi berupa angket yang diberikan kepada validator dengan aspek-aspek penilaian sebagai berikut :

**Tabel 3.** Hasil Validasi Ahli Media

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Skor Validasi</b>	<b>Kategori</b>
Aspek Kelayakan kegrafikan	89%	Sangat Valid
Aspek kelayakan isi	94%	Sangat Valid
Aspek kebahasaan	88%	Sangat Valid
<b>Mean</b>	<b>90%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Penilaian validasi ahli materi video tutorial penyelesaian garis leher dilakukan oleh 1 ahli materi. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar validasi berupa angket yang diberikan kepada validator dengan aspek-aspek penilaian sebagai berikut :

**Tabel 4.** Hasil Validasi Ahli Materi

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Skor Validasi</b>	<b>Kategori</b>
Aspek Kelayakan kegrafikan	91%	Sangat Valid
Aspek kelayakan isi	80%	Sangat Valid
Aspek kebahasaan	95%	Sangat Valid
<b>Mean</b>	<b>89%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Setelah menggabungkan hasil validasi media dan materi, diperoleh nilai akhir validasi media pembelajaran penyelesaian garis leher sebesar 89,5% yang dikategorikan Sangat Valid. Dengan demikian, video tutorial ini dapat



digunakan dalam proses pembelajaran penyelesaian garis leher tanpa kerah pada mata kuliah Dasar Teknologi Busana

### (b) Tahap Praktikalitas

Setelah video pembelajaran dinyatakan valid oleh validator, maka tahapan selanjutnya adalah tahap praktikalitas. Tahap praktikalitas dilakukan untuk melihat apakah media video memiliki kualitas, kelayakan dan mudah digunakan dengan menggunakan angket yang diisi oleh dosen pengampu mata kuliah dan mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah Dasar Teknologi Busana.

Uji praktikalitas dosen dilakukan dengan menggunakan angket yang diisi oleh dosen pengampu mata kuliah Dasar Teknologi Busana dengan aspek penilaian yaitu aspek waktu, aspek kemudahan, dan aspek manfaat. Dari hasil uji praktikalitas dosen, maka didapati hasil sebagai berikut :

**Tabel 4.** Hasil Uji Praktikalitas Dosen

Aspek Penilaian	Skor Validasi	Kategori
Aspek Waktu	80%	Praktis
Aspek Kemudahan	87%	Sangat Praktis
Aspek Manfaat	84%	Sangat Praktis
<b>Mean</b>	<b>84%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Uji praktikalitas kelompok kecil dilakukan setelah video pembelajaran dinyatakan valid oleh validator ahli media dan ahli materi. Uji praktikalitas kelompok kecil diujikan kepada 10 orang mahasiswa S1 PKK Tata Busana FPP UNP angkatan 2022 yang telah mengikuti mata kuliah dasar teknologi busana. Dari hasil uji praktikalitas kelompok kecil, maka didapati hasil sebagai berikut :

**Tabel 5.** Hasil Uji Praktikalitas Kelompok Kecil

Aspek Penilaian	Skor Validasi	Kategori
Aspek Waktu	83%	Sangat Praktis
Aspek Kemudahan	87%	Sangat Praktis
Aspek Manfaat	89%	Sangat Praktis
<b>Mean</b>	<b>86%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Uji praktikalitas kelompok besar diujikan kepada 30 orang mahasiswa S1 PKK Tata Busana FPP UNP angkatan 2022 yang telah mengikuti mata kuliah dasar teknologi busana. Dari hasil uji praktikalitas kelompok besar, maka didapati hasil sebagai berikut :

**Tabel 5.** Hasil Uji Praktikalitas Kelompok Besar

Aspek Penilaian	Skor Validasi	Kategori
Aspek Waktu	86%	Sangat Praktis
Aspek Kemudahan	90%	Sangat Praktis
Aspek Manfaat	89%	Sangat Praktis
<b>Mean</b>	<b>88%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Hasil validasi berdasarkan penilaian ahli media video tutorial penyelesaian garis leher tanpa kerah memperoleh nilai 90% dengan kategori sangat valid, penilaian ahli materi memperoleh nilai 89% dengan kategori sangat valid, hasil uji praktikalitas dosen pengampu mata kuliah memperoleh nilai 84% dengan kategori sangat praktis, hasil uji praktikalitas dengan mahasiswa kelompok kecil dan kelompok besar memperoleh nilai masing-masing 86% dan 88% dengan kategori sangat praktis

## **b. Pembahasan**

### **(a) Validitas Media Video Tutorial Penyelesaian Garis Leher Tanpa Kerah**

Hasil uji validitas video berdasarkan ahli media 1 dan 2 memperoleh nilai sebesar 90% yang dikategorikan sangat valid. Hasil uji validitas video berdasarkan ahli materi memperoleh nilai sebesar 89% yang dikategorikan sangat valid. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Ridwan (2012:22) pada rentang skor 81-100% termasuk dalam kategori sangat valid.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh (Handayani & Ernawati, 2024)

mengenai “Pengembangan Media Video Tutorial Pengenalan Tools dan Desain Busana Pesta Menggunakan Aplikasi Ibis Paint X”, diperoleh hasil validasi ahli media sebesar 82% yang dikategorikan sangat valid dan hasil validasi ahli materi sebesar 83% dikategorikan sangat valid. Berdasarkan kedua hasil tersebut menunjukkan bahwa video tutorial tersebut cocok digunakan dalam pembelajaran.

Hasil penelitian dari (Nurfadhila et al., 2024) mengenai “Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Motif dengan Teknik Suminagashi” diperoleh hasil validasi ahli media sebesar 91,5% yang dikategorikan sangat valid dan 82% untuk validasi ahli materi yang dikategorikan sangat valid, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil validitas media video tutorial oleh peneliti dan temuan hasil validitas dari penelitian terdahulu, terdapat kesamaan hasil dengan penilaian persentase 81-100%, yang menunjukkan bahwa video pembelajaran Penyelesaian garis leher yang dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk mata kuliah Dasar Teknologi Busana sudah layak digunakan.

### **(b) Praktikalitas Media Video Tutorial Penyelesaian Garis Leher Tanpa Kerah Menurut (Hamdunah,2015) “Praktikalitas yaitu keterpakaian perangkat**

pembelajaran setelah dilakukan uji coba yang dinyatakan valid oleh validator”. Uji praktikalitas kepada dosen pengampu mata kuliah memperoleh nilai sebesar 84% yang dikategorikan sangat praktis, uji praktikalitas mahasiswa kelompok kecil memperoleh nilai sebesar 86% yang dikategorikan sangat praktis, dan uji praktikalitas mahasiswa kelompok besar memperoleh nilai sebesar 88% yang dikategorikan sangat praktis

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Handayani & Ernawati, 2024) mengenai “Pengembangan Media Video Tutorial Pengenalan Tools dan Desain Busana Pesta Menggunakan Aplikasi Ibis Paint X”, diperoleh hasil praktikalitas video tutorial Pengenalan Tools dan Mendesain Busana Pesta Menggunakan Aplikasi Ibis Paint X dengan dosen pengampu memperoleh nilai sebesar 86% yang dikategorikan sangat praktis, uji praktikalitas mahasiswa kelompok kecil memperoleh nilai sebesar 91% yang dikategorikan sangat praktis dan uji praktikalitas mahasiswa kelompok besar memperoleh nilai sebesar 91.5% yang dikategorikan sangat praktis.

Dan Hasil penelitian dari (Nurfadhila et al., 2024) mengenai “Pengembangan



Media Video Tutorial Pembuatan Motif dengan Teknik Suminagashi” diperoleh hasil praktikalitas video tutorial pembuatan Motif dengan Teknik Suminagashi dengan dosen pengampu memperoleh nilai sebesar 97% yang dikategorikan sangat praktis, uji praktikalitas mahasiswa kelompok kecil memperoleh nilai sebesar 92.8% yang dikategorikan sangat praktis dan uji praktikalitas mahasiswa kelompok besar memperoleh nilai sebesar 88.5% yang dikategorikan sangat praktis.

Berdasarkan hasil uji praktikalitas media video tutorial oleh peneliti dan temuan hasil praktikalitas dari penelitian terdahulu, terdapat kesamaan hasil dengan penilaian persentase 81-100%, yang menunjukkan bahwa video pembelajaran Penyelesaian garis leher yang dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk mata kuliah Dasar Teknologi Busana sangat praktis sesuai dengan kriteria dan alat penilaian yang ada dan sudah layak digunakan

#### **4. SIMPULAN**

Pengembangan Media Video Tutorial Penyelesaian Garis Leher Pada Mata Kuliah Dasar Teknologi Busana Mahasiswa Program Studi PKK Departemen IKK FPP UNP dikembangkan melalui tiga tahapan menurut Alessi dan Trollip. Tahap pertama adalah tahap planning (perencanaan) tahap yang kedua adalah tahap design (rancangan) dan tahap ketiga adalah tahap development (pengembangan). Tahap pertama adalah planning (perencanaan) yang mencakup : menentukan kebutuhan dan tujuan, mengumpulkan sumber, dan menghasilkan gagasan. Tahap kedua adalah design (perancangan) yang mencakup : membuat flowchart, membuat storyboard, dan mempersiapkan skrip. Dan tahap ketiga adalah development (pengembangan) yang mencakup : memproduksi video dan audio, memprogram materi, menyiapkan komponen pendukung, mengevaluasi dan meninjau kembali (validasi dan praktikalitas), dan produk akhir.

Berdasarkan data hasil penelitian, media video tutorial penyelesaian garis leher dikategorikan sangat layak sebagai media pembelajaran pada mata kuliah dasar teknologi busana. Presentase validitas media senilai 90% yang dikategorikan sangat valid dan presentase validitas materi memiliki nilai 89% yang dikategorikan sangat valid

Implementasi penelitian yang dilakukan pada uji coba skala kecil didapati total skor dengan presentase 86% yang dikategorikan sangat praktis, lalu praktikalitas skala besar didapati total skor dengan presentase 88% yang dikategorikan sangat praktis. Begitu pula hasil uji praktikalitas dosen presentase yang didapati senilai 84% yang dikategorikan sangat praktis. Maka berdasarkan uji praktikalitas mahasiswa dan dosen media video tutorial Penyelesaian Garis Leher Pada Mata Kuliah Dasar Teknologi Busana Mahasiswa Program Studi PKK Departemen IKK FPP UNP sangat praktis berdasarkan kriteria dan instrumen penilaian serta layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Dasar Teknologi Busana.

#### **5. PERNYATAAN PENELITI**

Peneliti menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini. Peneliti menegaskan bahwa naskah artikel bebas dari plagiarisme.

#### **6. REFERENSI**

Aqib, Zainal. (2010). *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cindekia

- Fitri, F., & Adriani, A. (2019). Pengembangan Modul Pembuatan Kantong Pada Mata Kuliah Teknologi Busana Jurusan Ikk Fpp Unp. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 86. <https://doi.org/10.24114/gr.v8i1.12799>
- Fitria, R., Nazar, E., Nelmira, W., & Sahara, N. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Teknik Menjahit Busana Pada Mata Kuliah Busana Dasar Di Ikk Fpp Unp. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 19. <https://doi.org/10.24114/gr.v8i1.12676>
- Hamdunah. (2015). *Jurnal Praktik Pengembangan Modul Tektonik dan Webstie pada Material Bulat dan lingkaran*. Program Penelitian Pendidikan Matematika: STKIP PGRI SUMBAR
- Handayani, F., & Ernawati, E. (2024). Pengembangan Media Video Tutorial Pengenalan Tools Dan Desain Busana Pesta Menggunakan Aplikasi Ibis Paint X. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 13(01), 209. <https://doi.org/10.24114/gr.v13i01.54905>
- Novrita, S. Z., Yusmerita, Y., Puspaneli, P., Fridayati, L., & Vebyola, F. (2023). Pengembangan Video Tutorial Teknik Batik Tulis Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Batik Di Departemen Ikk Fpp Unp. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 12(1), 91. <https://doi.org/10.24114/gr.v12i1.39760>
- Nurfadhila, D. E., Novrita, S. Z., & Adriani, A. (2024). Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Motif dengan Teknik Suminagashi. *Edutech*, 23(3), 381–392. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/e.v23i3.73282>
- Putri, B. D., & Ernawati, E. (2022). Pengembangan Video Tutorial Pola Lengan Menggunakan Rp-Dgs Cad Pattern Making. *Edutech*, 21(3), 202–213. <https://doi.org/10.17509/e.v21i3.50545>
- Ridwan, Mohammad. (2012). *Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata*. Medan : PT Sofmedia.
- Rusman. (2012). *Model – Model Pembelajaran*. Depok : PT Raja Grafindo Persada
- Sadiman, Arief S. dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.