

# PENGEMBANGAN MULTIMEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DESAIN HIASAN MANIK-MANIK PADA BUSANA PESTA

**Sefty Fadhilah, Mally Maeliah**

Prodi Pendidikan Tata Busana, Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pendidikan  
Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia  
seftyfadhilah25@mail.com, september\_ghifar@yahoo.co.id

**Abstrak.** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh media yang digunakan dalam proses pembelajaran desain hiasan manik-manik pada mahasiswa di Program Studi Pendidikan Tata Busana, Universitas Pendidikan Indonesia. Penyampaian materi pembelajaran desain hiasan manik-manik pada busana pesta akan lebih mudah jika dibantu dengan multimedia video pembelajaran dengan gambaran yang lebih jelas. Tujuan penelitian ini adalah Mengembangkan multimedia video pembelajaran desain hiasan manik-manik pada busana pesta. Penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* atau penelitian pengembangan. Penelitian ini dilaksanakan pada Program Studi Pendidikan Tata Busana, Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia. Berdasarkan hasil verifikasi dan validasi dari ahli materi dan ahli media yang dilakukan, menunjukkan bahwa hasil pengembangan multimedia video pembelajaran desain hiasan manik-manik pada busana pesta ini layak. Multimedia video ini meningkatkan efektifitas pembelajaran desain hiasan manik-manik pada busana pesta dengan nilai persentase rata-rata dari aspek materi 86.16%, aspek media 82.02% dan oleh pengguna mendapatkan 90.62%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia video pembelajaran desain hiasan manik-manik dapat diterapkan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran materi desain hiasan manik-manik.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Desain Hiasan Manik-Manik, Multimedia Video, Busana Pesta

**Abstract.** This research was motivated by the media used in the process of learning design ornate beading on students in Program Studi Pendidikan Tata Busana, Universitas Pendidikan Indonesia. Presentation of learning material ornate designs of beads in a party dress would be easier if aided by multimedia instructional video with a clearer picture. The purpose of this study is developing multimedia instructional videos ornate designs of beads in a party dress. The research is the Research and Development. The research was conducted at Program Studi Pendidikan Tata Busana, Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia. Based on the results of the verification and validation of subject matter experts and media experts conducted, showed that the result of the development of multimedia instructional videos ornate designs of beads in a party dress is feasible. This video multimedia improve the effectiveness of learning design ornate beading on a party dress to the value of the average percentage of the material aspects of 86.16%, 82.02% and media aspects by users get 90.62%. It can be concluded that the development of multimedia instructional videos ornate designs of beads can be applied and can be used in the learning process design of beads.

**Keywords:** Learning Design Ornament Beads, Multimedia Video, Party Dress

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi membawa pengaruh terhadap perkembangan pendidikan. Teknologi dalam pendidikan memfasilitasi pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran. Penyampaian materi pembelajaran akan lebih mudah jika dibantu dengan media pembelajaran. Media digunakan pendidik dalam menjelaskan materi baik dalam bentuk kalimat atau gambar untuk membantu merangsang peserta didik dalam belajar demi mengefektifkan komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa audio, visual, dan audiovisual. Banyaknya media

pembelajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik, salah satunya adalah media dalam bentuk audiovisual (multimedia).

Multimedia adalah suatu media yang menggabungkan antara teks, grafik, suara, animasi dan video baik untuk tujuan pembelajaran maupun bukan. Multimedia pembelajaran dibutuhkan untuk menyeimbangkan pembaharuan dalam pendidikan. Multimedia merupakan salah satu teknologi pembelajaran yang memiliki kelebihan sangat baik dan memiliki keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media lain, yaitu membuat proses belajar lebih interaktif dan memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses belajar. Salah satu multimedia yang digunakan dalam proses belajar adalah video. Banyak guru menggunakan video untuk memperkenalkan sebuah topik, menyajikan konten, menyediakan perbaikan, dan meningkatkan pengayaan (Nugent dalam Sharon dkk, 2011). Multimedia video dapat membantu dengan memperlihatkan proses, hubungan, dan teknik melalui warna, suara, dan gerakan.

Multimedia video pembelajaran menambah efektifitas proses belajar dengan berbagai kelebihan, yaitu: pesan yang disampaikan lebih mudah diingat, mengembangkan pikiran, pendapat dan kreatifitas siswa dalam pembelajaran praktik. Penggunaan video dalam pembuatan desain hiasan manik-manik dapat melengkapi pengalaman – pengalaman dasar dari kegiatan yang dilakukan oleh siswa sebelumnya seperti membaca, berdiskusi, praktik dan lain-lain, dapat dengan jelas menggambarkan suatu proses dengan jelas dan dapat disaksikan secara berulang-ulang, dapat meningkatkan motivasi, kreatifitas, dan menambahkan sikap afektif. Pembelajaran praktik juga dapat memiliki iklim belajar yang baik dengan begitu akan menghasilkan hasil belajar yang memuaskan.

Busana pesta adalah busana yang digunakan pada kesempatan pesta. Busana pesta biasanya dibuat dengan menggunakan bahan berkualitas tinggi dengan hiasan atau perlengkapan yang bagus sehingga terlihat lebih istimewa dibandingkan dengan busana sehari-hari, baik dari segi desain, bahan yang digunakan, teknik jahit maupun hiasannya. Pengkombinasian prinsip-prinsip hiasan busana yang meliputi keharmonisan, proporsi, keseimbangan, dan irama sangatlah penting agar busana pesta terlihat lebih serasi.

Hiasan digunakan untuk melengkapi suatu busana sehingga tampilannya menjadi lebih indah dan menarik. Hiasan busana diterapkan dengan teknik sulaman atau lekapan. Pengkombinasian prinsip-prinsip hiasan busana yang meliputi keharmonisan, proporsi, keseimbangan, dan irama sangatlah penting agar busana terlihat lebih serasi. Hiasan yang baik akan memperlihatkan susunan yang teratur dari bahan-bahan yang digunakan sehingga

menghasilkan busana yang indah. Hiasan busana yaitu manik-manik, renda, korsase, pita, dan yang kerap digunakan sebagai hiasan busana pesta, yaitu manik-manik.

digunakan dalam pemasangan manik-manik. Pemasangan manik-manik, dalam penjelasan materi masih menggunakan media yang sederhana seperti fragmen, sehingga mahasiswa tidak mendapatkan pengetahuan mengenai teknik dan prinsip pemasangan manik.

Dari uraian latar belakang di atas, penulis tertarik untuk mengembangkan multimedia video pembelajaran desain hiasan manik-manik pada busana pesta. Pengembangan multimedia video pembelajaran ini meliputi bagaimana langkah-langkah dalam pembuatan hiasan pada busana pesta. Penggunaan multimedia ini diharapkan lebih menarik minat belajar mahasiswa dan memberi kemudahan bagi mahasiswa memahami materi dengan lebih efektif dan efisien.

## **TUJUAN**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan multimedia video pembelajaran desain hiasan manik-manik pada busana pesta.
2. Melakukan verifikasi dan validasi kepada ahli media dan ahli materi
3. Menganalisis hasil verifikasi dan validasi multimedia dari ahli media dan ahli materi.
4. Mendapatkan multimedia video yang dikategorikan layak digunakan sebagai media pembelajaran

## **KAJIAN PUSTAKA**

Multimedia diambil dari kata multi dan media. Multi berarti banyak dan media berarti media atau perantara. Multimedia adalah gabungan dari beberapa unsur yaitu teks, grafik, suara, video dan animasi yang menghasilkan presentasi yang menakjubkan. Multimedia juga mempunyai komunikasi interaktif yang tinggi. Bagi pengguna komputer multimedia dapat diartikan sebagai informasi komputer yang dapat disajikan melalui audio atau video, teks, grafik dan animasi.

Multimedia dapat menyampaikan dan menyebarkan informasi dengan cara baru yang informatif dan efisien. Multimedia terdiri dari beberapa unsur program yang masing-masing unsur menyediakan fasilitas bagi penggunanya, yaitu:

1. Teks
2. Gambar
3. Video

#### 4. Animasi

#### 5. Suara

Pembelajaran menggunakan video dapat memberikan fleksibilitas maksimum bagi pengajar dan meningkatkan pembelajaran secara spesifik terkait kebutuhan mahasiswa. Video dapat membantu dengan memperlihatkan proses, hubungan, dan teknik melalui warna, suara, dan gerakan. Video sebagai media audio visual dan mempunyai unsur gerak akan mampu menarik perhatian dan motivasi mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Video mampu merangkum banyak kejadian dalam waktu yang lama menjadi lebih singkat dan jelas dengan disertai gambar dan suara yang dapat diulang-ulang dalam proses penggunaannya. Video memiliki kelebihan yaitu mampu membantu memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna tanpa terikat oleh bahan ajar lainnya. Dengan unsur gerak dan animasi yang dimiliki video, video mampu menarik perhatian mahasiswa lebih lama bila dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain.

Desain hiasan ialah suatu rancangan gambar yang diciptakan untuk diterapkan sebagai hiasan pada benda pakai atau benda lainnya yang bersifat dekoratif. Desain hiasan pada suatu benda, pada dasarnya merupakan suatu tambahan hiasan yang diterapkan untuk menghasilkan keindahan. Hiasan itu sendiri berperan sebagai media untuk mempercantik, memperindah atau untuk membuat anggun suatu karya seni.

Manik-manik adalah sejenis benda yang relatif kecil yang berlubang ditengahnya sebagai tempat untuk dimasuki sejenis benang atau tali dan selanjutnya dirangkai sebagai untaian (Adhyatman dan Arifin, 1993). Bahan baku manik-manik beraneka ragam, secara tradisional dapat dibuat dari cangkang kerang, batu, kayu, getah, biji-bijian, tulang, taring, kaca, tanah liat dan bahan-bahan sederhana lainnya hingga menggunakan bahan yang memerlukan pengolahan lebih lanjut serta keahlian khusus, seperti dari bahan keramik, plastic, porselen, dan logam mulia.

Manik-manik seringkali dikombinasikan sebagai hiasan busana pesta. Payet sudah dikenal hampir di seluruh dunia. Seiring berkembangnya hubungan perdagangan atau kolonisasi payet berkembang di benua Eropa dan menyebar ke luar Eropa. Budaya yang berbeda menyebabkan perbedaan motif di setiap Negara. Di Indonesia sendiri, penggunaan payet diwariskan dari budaya dalam gaya berpakaian pada masa kejayaan kerajaan-kerajaan di Nusantara. Terbukti dari beberapa pakaian daerah di Nusantara yang telah dihiasi dengan payet.

Teknik pemasangan manik-manik sangat mempengaruhi hasil akhir sebuah desain hiasan manik-manik yang bagus. Memasang manik-manik akan mudah dilakukan ketika teknik dasar sudah dikuasai. Setelah menguasai teknik dasar akan lebih mudah membuat kreasi pemasangan manik-manik. Pemasangan manik-manik ini membutuhkan kesabaran, ketelitian dan kerapian pada pengerjaannya. Untuk lebih memudahkan pemasangan manik-manik, harus diketahui tahapan-tahapannya yaitu sebagai berikut:

- a. Menentukan gambar desain
- b. Memindahkan desain
- c. Memasang manik-manik pada desain

Busana pesta adalah busana yang digunakan pada saat pesta. Dengan menggunakan bahan yang mewah ditambah dengan hiasan pada busana tersebut. Bahan pada busana pesta juga tidak seperti pada bahan busana casual dan busana kerja. Busana pesta hanya dapat digunakan pada saat pesta saja dan tidak dapat digunakan pada saat melakukan aktivitas kerja atau santai karena lebih terkesan glamour dan mewah.

Menghias busana pesta menggunakan manik-manik, harus terlebih dulu dibuat desainnya sehingga terlihat jelas bentuk dan detail hiasannya. bentuk hiasannya dapat berupa simetris, asietris, simetris dengan kombinasi dan asimetris dengan kombinasi.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* atau penelitian pengembangan. *Research and Development* yaitu “*a process used develop and validate educational product*” atau “*research based development*” (Borg and Gall 1989) Diartikan sebagai strategi dan bertujuan untuk meningkatkan kuatas sistem pembelajaran. Ini adalah langkah untuk mengembangkan suatu produk baru dan menguji keefektifitasannya.

Penelitian ini dilaksanakan pada Program Studi Pendidikan Tata Busana, Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia.

Alat pengumpul data pada penelitian ini, adalah:

1. Lembar Observasi

Observasi pada penelitian ini dilakukan pada perkuliahan untuk dapat mengetahui masalah yang berkaitan dengan pembelajaran serta mengamati penerapan multimedia video pembelajaran desain hiasan manik-manik pada busana pesta.

## 2. Verifikasi dan Validasi

Verifikasi dan Validasi dilakukan sebagai proses penilaian apakah media tersebut layak atau tidaknya digunakan sebagai media pendukung pembelajaran. Dalam proses ini media dinilai keefektifitasan dan efisiensinya.

Langkah-Langkah penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Pada tahap pertama: Pengamatan penggunaan media dalam mata kuliah adibusana khususnya pemasangan hiasan pada busana pesta.
2. Pada tahap kedua: Pada tahap ini akan dilakukan verifikasi dan validasi, tahap ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan multimedia video pembelajaran serta mengetahui dampak penggunaannya pada mahasiswa. Tahap ini akan memberi masukan pada penulis dalam penggunaan instrumen penelitian serta membantu dalam perbaikan media pembelajaran.

Metode *Research and Development* dapat menggunakan berbagai teknik yang beragam.

Pengolahan dan analisis data dapat disesuaikan dengan data yang diperoleh.

Studi pendahuluan

Pada tahap ini, penulis melakukan observasi tentang penggunaan media pada pemasangan hiasan pada busana pesta.

## 1. Pengembangan Multimedia

Pada tahap ini penulis melakukan pengembangan multimedia video pembelajaran desain hiasan manik-manik pada busana pesta.

## 2. Verifikasi dan Validasi

Verifikasi dan validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan multimedia yang dibuat.

## 3. Uji coba

Uji coba dilakukan setelah ada verifikasi dan telah divalidasi oleh ahli media.

## **TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

### **Temuan**

Temuan dan pembahasan dari pengembangan multimedia video pembelajaran desain hiasan manik-manik pada busana pesta yang telah dilaksanakan adalah sebagai berikut:

- A. Rancangan Program Pembelajaran Desain Hiasan Manik-Manik
- B. Tahap Pengembangan Multimedia Video Pembelajaran Desain Hiasan Manik-Manik pada Busana Pesta

- C. Tahap Validasi Pengembangan Multimedia Video Pembelajaran Desain Hiasan Manik-Manik Pada Busana Pesta
- D. Tahap Revisi
- E. Tahap Penilaian

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi, ahli multimedia dan pengguna, maka multimedia video pembelajaran dinilai “layak” dengan hasil validasi masing-masing adalah 86.16 % oleh ahli materi 82.03% oleh ahli multimedia dan 90.62% oleh pengguna.

### **Pembahasan**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* atau penelitian pengembangan. *Research and Development* yaitu “a process used develop and validate educational product” atau “research based development” (Borg and Gall 1989). Diartikan sebagai strategi dan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sistem pembelajaran. Ini adalah langkah untuk mengembangkan suatu produk baru dan menguji keefektifitasannya. Tahapan pengembangan multimedia video pembelajaran sesuai dengan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengembangkan multimedia video pembelajaran desain hiasan manik-manik pada busana pesta. Tahapan mengidentifikasi materi tentang desain hiasan manik-manik yaitu mengenai definisi desain hiasan, manik-manik, payet, alat dan bahan yang digunakan dalam proses mendesain dan menghias busana serta teknik yang digunakan dalam pemasangan payet dan manik-manik. Berdasarkan studi pendahuluan, mahasiswa belum banyak mengetahui teknik dan prinsip yang digunakan dalam pemasangan manik-manik. Pemasangan manik-manik, dalam penjelasan materi masih menggunakan media yang sederhana seperti fragmen, sehingga mahasiswa tidak mendapatkan pengetahuan mengenai teknik dan prinsip pemasangan manik-manik. Tujuan identifikasi program pembelajaran ini adalah untuk mengetahui indikator dalam membuat desain hiasan manik-manik pada busana pesta.

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran saat ini masih sangat sederhana hanya dengan memperlihatkan fragmen dan tidak dipraktekkan secara demonstrasi oleh dosen. Membuat desain hiasan manik-manik memerlukan media yang mendukung untuk menyampaikan informasi seperti media dalam bentuk audio visual yaitu video agar pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

Berdasarkan identifikasi diatas maka multimedia video pembelajaran adalah media yang tepat untuk digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran yang mendukung penyampaian informasi yang menarik dan interaktif. Multimedia merupakan kombinasi antara teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan computer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan dikomunikasikan secara interaktif (Nugent dalam binanto, 2010).

2. Tahapan membuat multimedia video pembelajaran desain hiasan manik-manik pada busana pesta, berdasarkan masalah dan hasil pengamatan tersebut maka di mulai pengembangan multimedia sesuai dengan materi desain hiasan manik-manik. Tahap pembuatan desain hiasan manik-manik pada busana pesta ini diawali dengan persiapan petama untuk menghias busana pesta menggunakan manik-manik yaitu membuat gambar desain hiasan untuk busana yang akan dihias. Menghias busana dimulai dari menyiapkan desain atau pola sebagai dasar untuk memulai pekerjaan (Maya dan Coli, 2008). Selanjutnya, dilakukan tahap pengembangan mencakup pengambilan gambar atau *shooting*, setelah itu melalui prosesi *editing* dan yang terakhir *dubbing*.
3. Melakukan verifikasi dan validasi multimedia video pembelajaran desain hiasan manik-manik pada busana pesta oleh ahli materi dan ahli media kemudian menganalisis hasil dari ahli materi yang mendapatkan skor 86.16% persentase yang dapat digolongkan dalam kategori “layak” menunjukkan bahwa materi yang disajikan memiliki kualitas yang baik, sedangkan skor dari ahli media adalah 82.03% yang dikategorikan “layak” menunjukkan bahwa multimedia video pembelajaran desain hiasan manik-manik pada busana pesta layak untuk dijadikan media penunjang proses pembelajaran. Penilaian adalah mengambil suatu keputusan terhadap sesuatu dengan ukuran baik buruk, penilaian tersebut bersifat kualitatif (Suharsimi Arikunto 2009). Walaupun penilaian untuk materi dan media sudah tergolong baik, masih harus dilakukan beberapa revisi terhadap multimedia video pembelajaran desain hiasan manik-manik pada busana pesta.
4. Multimedia yang dikategorikan “layak” digunakan sebagai multimedia video pembelajaran desain hiasan manik-manik pada busana pesta berdasarkan skala kelayakan yang mengacu pada data yang diperoleh karena multimedia video ini memberikan informasi secara visual dengan baik dan terkonsep, dalam pengembangannya multimedia video harus memiliki konsep (Voughan, 2008).

## **REKOMENDASI**

Rekomendasi dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Bagi pembaca dan pengguna, pengembangan multimedia video pembelajaran desain hiasan manik-manik pada busana pesta ini diharapkan dapat menjadi panduan dalam pengembangan desain hiasan memasang manik-manik dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran untuk membantu tenaga pengajar dalam menyampaikan materi desain hiasan manik-manik pada busana pesta dengan memberikan gambaran yang lebih jelas.
2. Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan pengembangan multimedia video pembelajaran desain hiasan manik-manik pada busana pesta, karena penelitian ini terbatas oleh data yang dihasilkan dapat melakukan pengembangan multimedia dalam berbagai jenis pemasangan manik-manik menyesuaikan dengan kain yang digunakan akan berbeda baik jenis manik-manik yang digunakan maupun teknik pemasangannya harus lebih diperhatikan untuk menghasilkan hiasan busan yang indah dan rapi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan (edisi revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Binanto, I. 2010. *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta. Andi Offset
- Borg & Gall. 1989. *Research And Development*. [Online]. Tersedia: <http://staff.uny.ac.id> [1 Agustus 2015]
- Maya & Coly. 2008. *Kerasi Sulam Payet Untuk Pemula*. Jakarta. Kawan Pustaka
- Sharon dkk. 2011. *Intructional Technology & Media For Learning*. Jakarta. Kencana