

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PEWARNAAN  
TEKNIK KERING MATA PELAJARAN DESAIN BUSANA  
DI SMK N 6 YOGYAKARTA**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta Untuk Memenuhi  
Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



**Oleh :**  
**Ema Marleni**  
**NIM 11513241004**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2017**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

### PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PEWARNAAN TEKNIK KERING MATA PELAJARAN DESAIN BUSANA DI SMK N 6 YOGYAKARTA

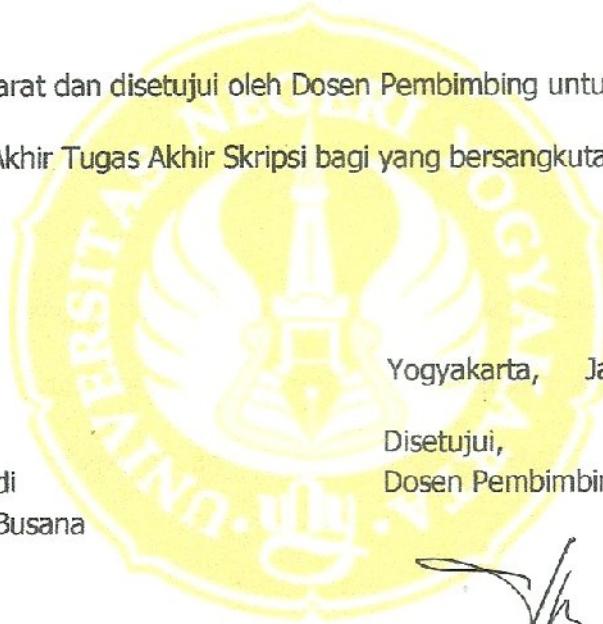
Disusun Oleh:

Ema Marleni

NIM. 11513241004

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan

Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.



Yogyakarta, Januari 2017

Mengetahui,  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Teknik Busana

Dr. Widihastuti  
NIP. 19721115 200003 2 001

Disetujui,  
Dosen Pembimbing,

Sri Widarwati, M.Pd  
NIP. 19610622 198702 2 001

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ema Marleni

NIM : 11513241004

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : Pengembangan Video Pembelajaran Pewarnaan Teknik

Kering Mata Pelajaran Desain Busana di SMK N 6

Yogyakarta

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Januari 2017

Yang menyatakan,



Ema Marleni

NIM. 11513241004

## HALAMAN PENGESAHAN

### Tugas Akhir Skripsi

#### PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PEWARNAAN TEKNIK KERING MATA PELAJARAN DESAIN BUSANA DI SMK N 6 YOGYAKARTA

Disusun oleh:  
Ema Marleni  
NIM. 11513241004

Telah Dipertahankan Didepan Tim Pengaji Tugas Akhir Skripsi Program Studi  
Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta Pada

Tanggal 17 Januari 2017



Yogyakarta, ..... Februari 2017

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan



## MOTTO

*“Bahaya terbesar bagi kita bukan karena angan-angan kita yang terlalu tinggi dan kita tidak mampu meraihnya, tetapi karena impian kita terlalu sederhana dan mudah meraihnya”*  
*(Michelangelo)*

*“Orang yang paling banyak bermimpi adalah yang paling banyak akan melakukan berbagai hal”*  
*(Stephen Leacock)*

*“Dream is dream, but goal is a thing that you can achieve”*  
*(Henry Lau)*

*“You Can If You Think You Can”*

## **PERSEMBAHAN**

*Puji syukur kehadirat Allah SWT, Tugas Akhir Skripsi ini saya persembahkan untuk:*

*Bapak dan Ibu tercinta ( Bapak Sahri Winoto dan Ibu Sarliyah), terimakasih atas dukungan dan doa yang selalu bapak dan ibu panjatkan, dukungan moril maupun materil dan seluruh kasih sayang yang telah bapak dan ibu berikan*

*Kakak-kakakku tersayang (Yanti Lestari, Srinityas, dan Ratna Sugiyarti) terimakasih atas bimbingan dan dukungan serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini*

*Kakak-kakakku Arumndalu (Melon, Rere, Sari, Eny, Fiana, Sije, Dias) terimakasih atas dukungan dan bimbingan yang diberikan sehingga dapat terselesainya skripsi ini*

*Lyla, Miftah, Nares, Kiki, Bella, Nia, Mbak Diyah, Emy, terimakasih atas dukungan, motivasi dan bantuan dalam setiap proses penyusunan skripsi ini*

*Teman-teman Pendidikan Teknik Busana angkatan 2011*

*Almamater Universitas Negeri Yogyakarta*

## **ABSTRAK**

### **PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PEWARNAAN TEKNIK KERING MATA PELAJARAN DESAIN BUSANA DI SMK N 6 YOGYAKARTA**

**Oleh :**  
**Ema Marleni**  
**11513241004**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan video pembelajaran pewarnaan teknik kering mata pelajaran desain busana kelas XII SMK N 6 Yogyakarta pada materi pokok penyelesaian gambar sketsa jaket secara kering, (2) mengetahui kelayakan video pembelajaran pewarnaan teknik kering mata pelajaran desain busana kelas XII Tata Busana di SMK N 6 Yogyakarta dalam kompetensi penyelesaian gambar sketsa jaket secara kering.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Borg & Gall yang telah disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov. Tahap pengembangan produk terdiri dari: (1) analisis kebutuhan produk; (2) mengembangkan produk awal; (3) validasi dan revisi; (4) uji coba lapangan skala kecil dan revisi; (5) uji coba lapangan skala besar dan produk akhir. Validasi dilakukan kepada ahli materi, ahli media, dan siswa. Subjek penelitian diambil menggunakan teknik *random sampling* kepada 40 siswa yang dibagi untuk uji coba skala kecil 10 siswa, dan uji coba skala besar 30 siswa. Alat pengumpul data menggunakan angket. Validitas menggunakan *content validity* dengan meminta pendapat dari ahli (*judgment expert*) dan *construct validity* terhadap 10 siswa, hasil instrumen dinyatakan valid. Reabilitas menggunakan *Alpha Cronbach*, dengan hasil instrumen dinyatakan realibel. Analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif.

Hasil penelitian berupa: (1) video pembelajaran pewarnaan teknik kering yang dapat dioperasikan di komputer dan *handphone* dengan pengembangan 5 tahap yaitu : (a) analisa kebutuhan produk berupa analisis kurikulum, silabus, analisis kebutuhan dengan observasi dan wawancara kepada guru dan siswa; (b) pengembangan produk awal, video pembelajaran pewarnaan teknik kering; (c) hasil validasi ahli media dan materi masing-masing dinyatakan "layak" dengan persentase 100%; (d) hasil uji skala kecil dinyatakan "layak" dengan perolehan skor mean (81,7), median (77,5), modus (65), dan standar deviasi (13,01) dengan persentase 40% siswa menyatakan sangat layak, 60% menyatakan layak; (e) hasil uji coba skala besar dinyatakan "layak" dengan perolehan skor mean(79,2), median (77,5), modus (72), dan standar deviasi (7,52) dengan persentase menyatakan 66,67% menyatakan sangat layak dan 33,33% menyatakan layak; (2) kelayakan video pembelajaran pewarnaan teknik kering dari penilaian ahli materi, ahli media, uji skala kecil, dan uji skala besar dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran desain busana kelas XII Tata Busana di SMK N 6 Yogyakarta.

**Kata kunci:** pengembangan, video, teknik kering

## **ABSTRACT**

### **DEVELOPING A VIDEO FOR THE LEARNING OF DRY COLORING TECHNIQUES IN THE FASHION DESIGN SUBJECT AT SMKN 6 YOGYAKARTA**

**Ema Marleni  
11513241004**

This study aimed to: (1) develop a video for the learning of dry coloring techniques in the fashion design subject in Grade XII of SMKN 6 Yogyakarta for the topic of the completion of jacket sketch drawings using dry techniques, and (2) assess the appropriateness of the video for the learning of dry coloring techniques in the fashion design subject in Grade XII of Fashion Design of SMKN 6 Yogyakarta for the competency of the completion of jacket sketch drawings using dry techniques.

This was a research and development study. The development model was Borg & Gall's model modified by a team at the Center for Policy and Innovation studies. The development stages consisted of: (1) a product needs analysis; (2) preliminary product development; (3) validation and revision; (4) a small-scale field tryout and revision; and (5) a large-scale field tryout. The validation was done by a materials expert, a media expert, and students. The research subjects were selected by means of the random sampling technique. The data were collected by a questionnaire. The validity was assessed in terms of the content validity. The reliability was assessed using Cronbach's Alpha. The data analysis used descriptive statistics.

The results of the study were as follows. (1) The video for the learning of dry coloring techniques was developed through five stages, namely: (a) product needs analysis; (b) preliminary product development; (c) validation by media and materials experts showing that the video was appropriate; (d) a small-scale tryout of which the results showed that the video was appropriate with a mean score of 81.7; and (e) a large-scale trial tryout of which the results showed that the video was appropriate with a mean score of 79.2. (2) The video for the learning of dry coloring techniques based on the assessment by the materials expert, media expert, small-scale tryout, and large-scale tryout is appropriate and can be used as learning media for fashion design in Grade XII of SMKN 6 Yogyakarta.

**Keywords:** *development, video, dry techniques*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk melaksanakan penelitian dengan judul "Pengembangan Video Pembelajaran Pewarnaan Teknik Kering Mata Pelajaran Desain Busana di SMK N 6 Yogyakarta" dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkennaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Sri Widarwati, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing skaligus ketua penguji TAS yang telah banyak memberi semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Proposal Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Afif Ghurub Bestari, M.Pd. selaku validator instrumen TAS sekaligus penguji yang memberikan saran secara komprehensif terhadap TAS ini.
3. Bapak Triyanto, M.A. selaku validator Instrumen TAS, Sekretaris ujian TAS yang telah memberikan saran sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai tujuan.
4. Bapak Noor Fitrihana, M.Eng. selaku validator instrumen TAS sekaligus Dosen Pembimbing akademik yang telah memberikan saran dan masukan serta dukungan dan motivasi sehingga TAS ini dapat terselesaikan.
5. Ibu Dr. Widihastuti, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Busana beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal hingga pselesaiannya proposal Proposal Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Ibu Dra. Kunthi Handayani selaku validator instrumen TAS serta Guru Pembimbing pelaksanaan penelitian di SMK Negeri 6 Yogyakarta.
7. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai sengan selesaiannya TAS ini.
8. Dra. Darwestri selaku Kepala SMK Negeri 6 Yogyakarta yang telah memberikan ijin pelaksanaan Penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

9. Bapak Dr. Widarto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
10. Ibu Dra. Darwestri selaku Kepala SMK N 6 Yogyakarta yang telah memberikan ijin pelaksanaan Penelitian TAS ini
11. Dra. Nanik Darusasi selaku Ketua Program Studi Tata Busana SMK Negeri 6 Yogyakarta yang telah membantu membimbing perijinan pelaksanaan Penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
12. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Proposal Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Proposal Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, Januari 2017

Penulis

Ema Marleni  
NIM 11513241004

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN SAMPUL.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvi</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	 <b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	7
G. Manfaat Penelitian.....	7
 <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	 <b>9</b>
A. Kajian Pustaka .....	9
1. Media Pembelajaran.....	9
2. Media Video .....	18
3. Kompetensi Desain Busana.....	32
4. Jaket .....	35
5. Teknik Penyelesaian Desain Busana.....	41
6. Alat dan Bahan Pewarnaan Teknik Kering .....	45
7. Teknik Penyelesaian Desain Busana <i>Peplum Jaket Single Breasted</i> secara Kering.....	47
B. Kajian Penelitian yang Relevan .....	48
C. Kerangka Pikir.....	51
D. Pertanyaan Penelitian .....	55

<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>56</b>
A. Model Pengembangan .....	56
B. Prosedur Pengembangan.....	58
1. Analisis Kebutuhan Produk.....	58
2. Mengembangkan Produk Awal .....	59
3. Validasi dan Revisi .....	59
4. Uji Lapangan Skala Kecil.....	60
5. Uji Coba Skala Besar .....	60
C. Sumber Data/Subjek Penelitian .....	60
D. Metode dan Alat Pengumpulan Data .....	61
1. Metode Pengumpulan Data.....	61
2. Alat Pengumpul Data (Instrumen) .....	61
3. Validitas dan Reliabilitas .....	64
E. Teknik Analisis Data .....	68
1. Mean .....	68
2. Median.....	69
3. Modus ( <i>Mode</i> ) .....	69
4. Standar Deviasi.....	70
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>73</b>
A. Deskripsi Data Uji Coba .....	73
1. Analisis Kebutuhan Produk.....	73
2. Pengembangan Produk Awal.....	74
3. Validasi dan revisi .....	88
4. Uji Coba Skala Kecil.....	89
5. Uji coba skala besar .....	90
B. Analisis Data.....	91
1. Validasi oleh Ahli Materi.....	91
2. Validasi oleh Ahli Media .....	92
3. Uji Coba Skala Kecil.....	93
4. Uji Coba Skala Besar .....	94
C. Kajian Produk .....	95
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	102
1. Pengembangan Video Pembelajaran Pewarnaan Teknik Kering .	102
2. Kelayakan Video Pembelajaran Pewarnaan Teknik Kering .....	104
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>113</b>
A. Simpulan .....	113
B. Keterbatasan Produk .....	114
C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	115
D. Saran .....	115

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>116</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>118</b>

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>	
Tabel 1.	Silabus Desain Busana.....	33
Tabel 2	Kajian Penelitian yang Relevan.....	51
Tabel 3.	Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi.....	62
Tabel 4.	Kisi-kisi instrument untuk ahli media.....	62
Tabel 5.	Skor penilaian instrumen ahli media dan ahli materi.....	63
Tabel 6.	Kriteria penilaian dari ahli materi .....	63
Tabel 7.	Kriteria penilaian dari siswa.....	63
Tabel 8.	Kisi-kisi instrument siswa .....	64
Tabel 9.	Hasil validitas dari pendapat ahli ( <i>judgment expert</i> ).....	65
Tabel 10.	Hasil Perhitungan Validitas Butir Soal Angket.....	66
Tabel 11.	Interpretasi Nilai r .....	67
Tabel 12.	Kriteria kelayakan media oleh ahli.....	71
Tabel 13.	Kriteria kelayakan video pembelajaran dari pendapat Siswa.....	72
Tabel 14.	Jabaran isi topik materi video pembelajaran pewarnaan teknik kering.....	75
Tabel 15.	<i>Story board</i> video pembelajaran pewarnaan teknik kering .	77
Tabel 16.	Kriteria kelayakan video pembelajaran oleh ahli materi.....	91
Tabel 17.	Hasil validasi media pembelajaran oleh ahli materi.....	92
Tabel 18.	Kriteria kelayakan video pembelajaran oleh ahli media .....	92
Tabel 19.	Hasil validasi video pembelajaran oleh ahli media .....	93
Tabel 20.	Hasil pendapat siswa tentang video pembelajaran pada uji coba skala kecil.....	93
Tabel 21.	Hasil pendapat siswa tentang video pembelajaran pada uji coba skala besar .....	94
Tabel 22.	Saran dari ahli materi .....	105
Tabel 23.	Tampilan video sebelum dan sesudah revisi dari ahli media .....	105
Tabel 24.	Saran dari ahli media.....	109
Tabel 25.	Tampilan video sebelum dan sesudah revisi dari ahli media .....	109
Tabel 26.	Saran dari uji kelayakan skala kecil .....	111

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 1. Bolero .....	37
Gambar 2. Duffle Jacket .....	37
Gambar 3. Double Breasted Jacket .....	38
Gambar 4. Peplum Jacket .....	39
Gambar 5. Single Breasted Jacket.....	39
Gambar 6. Rider's Jacket .....	40
Gambar 7. Contoh gambar teknik arsir .....	42
Gambar 8. Alur kerangka berpikir .....	54
Gambar 9. Prosedur pengembangan video pembelajaran pewarnaan teknik kering desain busana .....	57
Gambar 10. Diagram batang hasil uji coba skala kecil .....	94
Gambar 11. Diagram batang hasil uji coba skala besar .....	95
Gambar 12. Opening video pembelajaran pewarnaan teknik kering .....	96
Gambar 13. Materi pokok dan kompetensi dasar.....	96
Gambar 14. Sub judul materi jaket .....	97
Gambar 15. Contoh jaket.....	97
Gambar 16. Tampilan sub judul materi pewarnaan teknik kering .....	97
Gambar 17. Tampilan alat dan bahan .....	98
Gambar 18. <i>Scene</i> hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pewarnaan teknik kering.....	98
Gambar 19. <i>Scene</i> aspek desain jaket tailoring .....	99
Gambar 20. <i>Scene</i> proses pewarnaan teknik kering.....	99
Gambar 21. Hasil jadi desain busana jaket tailoring dengan pewarnaan teknik kering.....	99
Gambar 22. <i>Scene</i> kesalahan yang sering terjadi dalam pewarnaan ....	100
Gambar 23. <i>Scene</i> contoh pewarnaan dengan dua arah arsiran, satu warna dan gradasi .....	100
Gambar 24. <i>Scene</i> contoh pewarnaan dengan dua arah arsiran, dua warna dan gradasi .....	100
Gambar 25. <i>Scene</i> contoh pewarnaan dengan tiga arah arsiran, tiga warna dan gradasi .....	101
Gambar 26. <i>Scene</i> sumber referensi buku dan ucapan terimakasih.....	101
Gambar 27. <i>Scene</i> logo UNY .....	101

## **DAFTAR LAMPIRAN**

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1.	Observasi dan wawancara .....
Lampiran 2.	Surat ijin penelitian .....
Lampiran 3.	Silabus dan RPP .....
Lampiran 4.	Instrumen penelitian .....
Lampiran 5.	Surat keterangan validasi .....
Lampiran 6.	Validitas reliabilitas .....
Lampiran 7.	Hasil validasi, uji skala kecil, dan uji skala besar .....
Lampiran 8.	Dokumentasi .....

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memegang peranan yang penting dalam rangka mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas yang mampu bersaing baik dalam skala nasional maupun internasional. Melalui pendidikan seseorang mampu mengembangkan pengetahuan, ketrampilan serta potensi diri yang dimiliki menjadi lebih baik. Menurut UU No. 20 Tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Mengingat akan pentingnya peranan pendidikan, pemerintah terus menerus berupaya meningkatkan mutu pendidikan dengan seoptimal mungkin. Usaha yang telah dilakukan antara lain perbaikan dan pengembangan kurikulum, peningkatan mutu guru berupa penataran, pelatihan, seminar, serta peningkatan sarana dan prasarana.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki misi menyiapkan siswanya untuk memasuki dunia kerja. Pendidikan kejuruan diharapkan mendorong terjadinya penyesuaian dan perubahan terhadap kemajuan ilmu dan teknologi. Oleh karena itu, pendidikan kejuruan tidak hanya harus adaptif tetapi juga harus antisipatif terhadap perubahan sehingga lulusannya mampu menyesuaikan

dengan kemajuan. Pada tingkatan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), peserta didik diarahkan kepada pendidikan ketrampilan. Peserta didik dilatih sesuai dengan jurusan yang telah diambil, yang kemudian lulusannya diharapkan dapat langsung bekerja sesuai bidang jurusannya. Pembelajaran pada tingkat SMK berbeda dengan pembelajaran di tingkat SMA pada umumnya. Pembelajaran di SMK menggunakan pembelajaran sistem ganda yaitu pembelajaran dikelas dan pembelajaran di lapangan atau industri sesuai jurusan peserta didik. Pembelajaran yang dilakukan di kelas adalah untuk memberikan kemampuan siswa berdasarkan materi-materi yang telah ditetapkan yang kemudian diajarkan di kelas baik teori maupun prakteknya. Sedangkan untuk pembelajaran di lapangan atau industri, siswa diajarkan untuk mengetahui serta mengalami kondisi lapangan yang sesungguhnya untuk menyiapkan siswa agar terbiasa dengan kondisi lapangan pekerjaan yang sesungguhnya.

Pada tingkat SMK, kurikulum yang digunakan saat ini telah mengalami perubahan. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 saat ini masih baru mulai digunakan, sehingga pihak sekolah masih perlu menyesuaikan kembali proses pembelajarannya. Seperti penggunaan metode serta media pembelajarannya. SMK N 6 Yogyakarta saat ini telah menerapkan kurikulum 2013. Terdapat beberapa pembelajaran yang mengalami perubahan di dalam kurikulum 2013, salah satunya pada jurusan tata busana. Pada jurusan ini terdapat mata pelajaran desain busana dimana siswa diajarkan untuk dapat mengetahui bagaimana menciptakan sebuah desain busana mulai dari bagian-bagian busana hingga penyelesaian desain busana. Berdasarkan kurikulum 2013 yang telah diterapkan, mata pelajaran desain busana juga diajarkan di kelas XII.

Materi pokok yang diajarkan untuk kelas XII diantaranya pembuatan desain busana pesta, penyelesaian desain busana pesta secara basah, pembuatan desain busana jaket, pembuatan desain busana rok, penyelesaian desain busana rok secara kering, penyelesaian desain busana jaket secara kering. Materi pokok tersebut perlu dikuasai siswa untuk lebih memahami bagaimana teknik mewarnai desain berdasarkan jenis busananya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran desain busana di kelas XII telah menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran, seperti metode kerja kelompok dan presentasi, penggunaan media power point, serta demonstrasi guru di depan kelas. Media yang digunakan belum semuanya disesuaikan dengan kurikulum 2013 yaitu berbasis alat multimedia, selama ini dalam kegiatan pembelajaran penyelesaian gambar sketsa jaket secara kering, guru menjelaskan bagaimana proses pembuatan desain di depan kelas kemudian siswa membuat sketsa desain di kelas, sedangkan untuk penyelesaiannya siswa mengerjakan di rumah. Pada saat menyelesaikan tugas di rumah, siswa dibekali *job sheet* oleh guru, di dalam *job sheet* terdapat langkah-langkah pewarnaan sesuai dengan materi. Akan tetapi *job sheet* bukan termasuk media berbasis multimedia, sehingga masih belum sesuai dengan kurikulum 2013. Perubahan kurikulum lama ke kurikulum baru juga menjadi permasalahan dimana pada kurikulum 2013, materi pokok penyelesaian desain busana jaket secara kering merupakan materi baru sehingga sumber belajar masih terbatas. Hal ini berdampak pada hasil kerja siswa dimana bila siswa tidak memahami dengan benar maka desain yang dihasilkanpun

kurang baik, padahal siswa diharuskan menguasai penyelesaian gambar sesuai standar mutu.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka solusi yang dapat digunakan salah satunya adalah dengan mengembangkan media video pembelajaran pewarnaan teknik kering. Hal ini sesuai dengan tuntutan di kurikulum 2013 dimana pola pembelajaran berbasis alat multimedia, salah satunya adalah media video. Video pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini disesuaikan dengan kurikulum 2013, sehingga diharapkan dapat membantu siswa dan guru dalam proses kegiatan pembelajaran desain busana. Media yang dibuat berisi materi-materi yang mencakup materi pokok penyelesaian desain busana jaket secara kering. Melalui video pembelajaran ini akan dijelaskan bagaimana teknik mengarsir menggunakan pensil warna sehingga menghasilkan warna sesuai dengan kebutuhan desain. Media ini juga dapat ditayangkan berulang-ulang bila siswa masih belum jelas dengan materinya.

Keunggulan video pembelajaran pewarnaan teknik kering desain busana yang dikembangkan secara teknis mudah untuk dioperasikan di komputer, karena media video ini disimpan atau dikemas dalam bentuk VCD (*Video Compact Disk*). Dapat pula disimpan dalam *Handphone* dan dapat diputar menggunakan aplikasi pemutar video pada *Handphone*. Sehingga media video dapat diberikan kepada siswa untuk membantu siswa dalam mengerjakan tugas mandiri di rumah. Diharapkan media ini dapat membantu guru dan siswa dalam penyampaian materi dan memahami materi desain busana.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Media pada materi penyelesaian desain busana jaket secara kering masih terbatas.
2. Belum tersedianya media pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum 2013 yaitu berbasis alat multimedia pada kompetensi penyelesaian desain busana jaket secara kering masih terbatas.
3. Siswa mengerjakan tugas mandiri di rumah dengan bantuan *job sheet*.
4. Belum dikembangkannya media pembelajaran pada kompetensi penyelesaian desain busana jaket secara kering yang lebih menarik dan jelas untuk siswa mengerjakan tugas di rumah.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan video pembelajaran pewarnaan teknik kering mata pelajaran desain busana siswa di SMK N 6 Yogyakarta. Khususnya untuk kompetensi penyelesaian desain busana jaket secara kering yang berisi tentang penjelasan tentang jaket, pembuatan sketsa, dan pewarnaan dengan teknik kering. Materi disesuaikan dengan silabus yang digunakan yaitu silabus dalam kurikulum 2013. Keunggulan dari video pembelajaran ini adalah media mudah dioperasikan, yaitu dapat diputar di komputer maupun *handphone* yang memiliki media pemutar video, video dapat diputar secara berulang-ulang untuk memperjelas materi yang belum dipahami tanpa merubah kualitas isi dari video tersebut, serta video pemebelajaran ini berisi langkah-langkah pewarnaan sketsa jaket secara kering dengan penyajian berbahasa Indonesia, sehingga mudah

dipahami oleh siswa. Melalui pengembangan video pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dikelas dan memudahkan siswa dalam mengerjakan tugas mandiri di rumah.

#### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana mengembangkan video pembelajaran pewarnaan teknik kering mata pelajaran desain busana di SMK N 6 Yogyakarta sebagai media pembelajaran dalam kompetensi penyelesaian desain busana jaket secara kering?
2. Bagaimana kelayakan video pembelajaran pewarnaan teknik kering mata pelajaran desain busana kelas SMK N 6 Yogyakarta dalam kompetensi penyelesaian desain busana jaket secara kering?

#### **E. Tujuan Penelitian**

1. Mengembangkan video pembelajaran pewarnaan teknik kering mata pelajaran desain busana sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas XII Tata Busana di SMK N 6 Yogyakarta dalam kompetensi penyelesaian desain busana jaket secara kering.
2. Mengetahui kelayakan video pembelajaran pewarnaan teknik kering mata pelajaran desain busana sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas XII Tata Busana di SMK N 6 Yogyakarta dalam kompetensi penyelesaian desain busana jaket secara kering.

## **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Media video pembelajaran desain busana ini memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Video pembelajaran dikemas dalam bentuk VCD (*video compact disk*) yang berisi tentang tutorial pewarnaan gambar desain busana jaket tailoring dengan teknik kering yaitu pewarnaan desain menggunakan pensil warna dengan bahasa Indonesia sebagai penjelasan dari video.
2. Prosedur penggunaannya dapat ditayangkan pada komputer yang memiliki program Media Player Clasic, GOM Player atau program pemutar video lainnya, dapat juga dioperasikan pada *Handphone* yang memiliki program pemutar video.

## **G. Manfaat Penelitian**

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak terkait. Berikut manfaat yang diharapkan yang dikelompokkan secara teoritis dan secara praktis, diantaranya :

### 1. Secara teoritis

Penelitian ini digunakan untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran pewarnaan teknik kering mata pelajaran desain busana sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas XII Tata Busana SMK N 6 Yogyakarta.

### 2. Secara Praktis

- a. Bagi pihak sekolah, penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di sekolah.

- b. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan pengetahuan baru akan media pembelajaran terutama pada pembelajaran desain busana.
- c. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk membantu pembelajaran siswa, untuk meningkatkan pemahaman pada materi desain busana.

### 3. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan serta ilmu baru bagi peneliti pada bidang pengembangan media pembelajaran. Sehingga kelak saat peneliti menjadi tenaga pengajar dapat menggunakan pengalaman mengembangkan media pembelajaran ini sebagai acuan.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### a. Pengertian

Menurut Toeti Soekamto dan Udin Saripudin Winataputra (1997:31) pembelajaran merupakan penerapan prinsip pengajaran oleh guru kepada siswa dalam usaha agar dapat mencapai tujuan-tujuan belajar. Jamil Suprihatiningrum (2013:75) menyebutkan, pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa dalam belajar. Sedangkan menurut Ahmad Susanto (2013:19) pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan pengejaran oleh guru kepada siswa yang melibatkan informasi dan lingkungan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Briggs (dalam Sugihartono, 2007:80 ) membagi 3 konsep pengertian pembelajaran, yaitu:

- 1) Pembelajaran dalam pengertian kuantitatif, adalah penularan pengetahuan dari pengajar atau guru kepada siswa atau peserta didik.

Guru dituntut untuk dapat menguasai pengetahuan yang dimiliki, sehingga dapat menyampaikan kepada siswa dengan sebaik-baiknya.

- 2) Pembelajaran dalam pengertian institusional, adalah penataan segala kemampuan mengajar oleh guru, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan secara efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan oleh guru atau pengajar. Dalam hal ini guru dituntut untuk selalu siap mengadaptasi berbagai teknik mengajar untuk bermacam-macam siswa yang memiliki berbagai perbedaan individual.
- 3) Pembelajaran dalam pengertian kualitatif, adalah bagaimana upaya guru untuk dapat memudahkan kegiatan belajar siswa. Dalam pengertian ini peran guru dalam pembelajaran tidak hanya sekedar menjelaskan pengetahuan kepada siswa, tetapi juga melibatkan siswa dalam aktivitas belajar yang efektif dan efisien.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh guru dalam menularkan kemampuan kepada siswa dengan sebanyak-banyaknya. Guru akan berhasil bila siswanya mampu memperoleh pengetahuan sebanyak-banyaknya sehingga siswa dapat memahami dengan jelas apa yang telah disampaikan oleh guru.

Azhar Arsyad (2011:3), mengatakan bahwa kata media berasal dari kata medijs yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar, yang artinya perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely (Azhar, 2011:3) mengatakan bahwa media pendidikan apabila dipahami secara garis

besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Guru, buku, teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media merupakan perantara atau pengantar pesan yang digunakan untuk membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Media pembelajaran sebagaimana fungsinya yang merupakan suatu alat bantu dalam proses pembelajaran diharapkan memiliki kemampuan yang cukup membantu dalam proses pembelajaran.

Menurut Rayandra Asyar (2012:8) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Yudhi Munadi (2013:5) menyatakan media pembelajaran adalah sumber-sumber belajar selain guru disebut sebagai penyalur atau penghubung pesan ajar yang diadakan dan/atau diciptakan secara terencana oleh guru atau pendidik. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan bahan ajar yang dibuat secara terencana oleh guru untuk menciptakan suatu lingkungan belajar yang kondusif. Lebih lanjut seperti yang dikutip dari Budi Purwanti (2015), Rossi & Breidle dalam Sanjaya (2010) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.

## b. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu kegiatan sekolah. Suatu media dibuat tentunya memiliki tujuan dan manfaat tertentu. Tujuan dari pembuatan atau pengadaan suatu media pembelajaran menurut Hujair AH. Sanaky (2009:4) adalah mempermudah proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat dikatakan bahwa tujuan dari pembuatan atau pengadaan media pembelajaran adalah untuk membantu dalam mempermudah proses belajar mengajar dengan menjaga relevansi materi belajar sehingga meningkatkan efisiensi proses belajar.

Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yang cukup banyak dalam membantu pembelajaran. Menurut Hujair AH. Sanaky (2009:4-5) manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga, pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Manfaat lain dari media pembelajaran dapat dirasakan bagi pengajar dan pembelajar atau siswa.

Seperti yang diungkapkan oleh Madun (2009) yang dikutip dari Rayandra (2012:41) salah satu manfaat media pembelajaran adalah

penggunaan media dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, karena dengan menggunakan media pembelajaran dapat menjangkau peserta didik di tempat yang berbeda-beda, dan di dalam ruang lingkup yang tak terbatas pada suatu waktu tertentu, durasi pembelajaran juga bisa dikurangi karena dengan bantuan media materinya sudah bisa langsung dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran adalah untuk mempermudah proses pembelajaran. Manfaat media pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar adalah dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran baik dari segi materi, penyampaian, kegiatan belajar siswa serta penerimaan informasi yang diberikan oleh pengajar. Sehingga dengan menggunakan media pembelajaran maka akan terasa mafaat media tersebut sebagai alat bantu pembelajaran karena dengan media pembelajaran, maka proses belajar akan lebih variatif dan tidak membosankan. Penggunaan media dalam belajar juga menambah variasi proses pembelajaran serta akan dapat memperjelas penyampaian materi belajarnya.

### c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2001:3) ada beberapa jenis media pengajaran yang bisa digunakan dalam proses pengajaran. Media tersebut diantaranya adalah:

- 1) Media grafis, seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, komik. Media ini disebut juga media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
- 2) Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, *diodrama*.
- 3) Media proyeksi seperti *slide*, *film strips*, *film*, penggunaan OHP
- 4) Penggunaan media lingkungan sebagai media pengajaran

Lebih jelas lagi, menurut Rayandra (2012:44) meskipun jenis dan format media sudah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran, namun pada dasarnya semua media dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu: (1) media visual, yaitu jenis media yang digunakan mediadengan mengandalkan indra penglihatan semata-mata dari peserta didik, contohnya buku, modul, jurnal, peta, gambar dan poster, dan globe bumi; (2) media audio yaitu jenis media yang digunakan dengan melibatkan indra pendengaran peserta didik, contohnya tape recorder, radio, dan CD player; (3) media audio visual, yaitu jenis media yang digunakan dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu proses kegiatan, contohnya film, video, dan program TV; (4) multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran, dengan melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Masing-masing jenis media pembelajaran memiliki sifat dan karakter sendiri, sehingga untuk menentukan pemilihan media yang akan digunakan perlu dipahami klasifikasi media pembelajaran tersebut. Rudi Susilana (2008:13-21) memaparkan, klasifikasi media pembelajaran berdasarkan penyajiannya terdapat tujuh kelompok.

1) Media grafis, bahan cetak dan gambar diam

Media grafis merupakan media visual yang disajikan melalui kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol/gambar. Media yang termasuk media grafis antaralain grafik, diagram, bagan, sketsa, poster, papan flanel, dan bulletin board. Media bahan cetak merupakan media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan/printing atau *offset*, contohnya buku teks, dan modul. Media gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi, media gambar ini adalah foto.

2) Media proyeksi diam

Media proyeksi diam adalah media visual yang diproyeksikan atau media yang memproyeksikan pesan, dimana hasil proyeksinya tidak bergerak atau memiliki sedikit unsur gerakan. Jenis media ini antara lain:

(a) OHT (*overhead transparency*) yaitu media visual yang diproyeksikan melalui alat OHP (*overhead projector*). (b) *Opaque projector* yaitu media yang digunakan untuk memproyeksikan bahan atau benda-benda tak tembus pandang seperti buku atau foto. (c) Media slide atau film bingkai adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat yang disebut proyektor slide. (d) Media filmstrip adalah media proyeksi visual diam yang hampir

sama dengan media slideakan tetapi hanya terdiri dari beberapa film yang merupakan satu kesatuan.

### 3) Media audio

Media audio merupakan media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Jenis media yang termasuk dalam media audio adalah radio dan alat perekam pita magnetik atau kaset tape.

### 4) Media audio visual diam

Media audio visual diam adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera penglihatan dan indera pendengaran, akan tetapi gambar yang disajikan adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak. Jenis media ini antara lain media sound slide, film strip bersuara, dan halaman bersuara.

### 5) Film (*motion picture*)

Film adalah serangkaian gambar diam yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Film merupakan media yang menyajikan pesan audio visual dan gerak.

### 6) Televisi

Televisi adalah media yang dapat menampilkan pesan secara audio visual dan gerak. Jenis media televisi diantaranya televisi terbuka (*open broadcast television*), televisi siaran terbatas (TVST), televisi *video cassette recorder (VCR)*.

### 7) Multimedia

Multimedia merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit

atau paket. Contohnya suatu modul belajar yang terdiri atas bahan cetak, bahan audio, dan bahan audio visual.

Berdasarkan uraian menurut para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya media dapat dikelompokkan menjadi empat jenis yaitu, media visual, media audio, media audio visual, dan multimedia. Sedangkan berdasarkan penyajiannya terdapat tujuh kelompok klasifikasi media yaitu: (1) media grafis, bahan cetak, dan gambar diam; (2) media proyeksi diam; (3) media audio; (4) media audio visual diam; (5) film; (6) televisi; (7) multimedia. Berdasarkan pemaparan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran yang termasuk dalam klasifikasi multimedia, khususnya media video pembelajaran, karena dalam video pembelajaran yang dikembangkan mencakup materi yang disajikan melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio yang berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

#### d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Dasar pertimbangan dalam pemilihan media adalah dapat terpenuhinya kebutuhan dan tercapainya tujuan pembelajaran, jika tidak sesuai dengan kebutuhan dan tujuan maka media tersebut tidak digunakan (Rudi dkk., 2008:69). Menurut Arief S. Sadiman (1996:83) kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khasnya (karakteristik) media yang bersangkutan. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam memilih

pengembangan media maka harus menyesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai.

Dick dan Carey (1978) dalam Arief S. Sadiman (1996:83) menyebutkan bahwa di samping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, masih ada empat faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, diantaranya : (1) ketersediaan sumber setempat, (2) ketersediaan dana, (3) keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media untuk waktu yang lama, (4) efektivitas biaya dalam jangka waktu yang panjang. Sedangkan menurut Rudi Susilana dkk. (2008:69-72) kriteria umum dalam memilih media diantaranya : (1) kesesuaian dengan tujuan, (2) kesesuaian dengan materi pembelajaran, (3) kesesuaian dengan karakteristik pelajar atau siswa, (4) kesesuaian dengan teori, (5) kesesuaian dengan gaya belajar siswa, (6) kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kriteria pemilihan media pembelajaran ditentukan berdasarkan tujuan pembelajaran, karakteristik media, karakteristik siswa, ketersediaan fasilitas, waktu, dan lingkungan, serta ketersediaan biaya. Dengan demikian media yang dibuat dapat digunakan dengan baik sesuai kebutuhannya.

## **2. Media Video**

Menurut Daryanto (2010:86-88) video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk

pembelajaran massal, individual, maupun berkelompok. Media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa, selain itu media video juga dapat dikombinasi dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu. Seiring kemajuan teknologi, format sajian video dapat bermacam-macam mulai dari kaset, CD (*compact disk*), dan DVD (*digital versatile disk*), sehingga memudahkan untuk dapat ditonton melalui *video player*.

Penyajian video bisa dilakukan dalam dua cara yaitu video analog dan video digital. Video analog adalah video yang disimpan dalam bukan komputer seperti bentuk video televisi, video tape, dan film. Proses perekam video analog menggunakan film atau lebih dikenal dengan kaset video. Hasilnya pun dalam bentuk kaset video. Video digital adalah produk dari industri komputer, oleh karena itu dijadikan standar data digital. Proses perekam video digital menggunakan sensor/komputer, hasil proses perekamannya dalam bentuk file atau data. Format file video digital antara lain MPEG, AVI, dan flash (Munir, 2013:296-299).

Lanoarintaka (2011) secara lebih lanjut menjelaskan bahwa file video memiliki format yang berbeda-beda, bergantung pada aplikasi yang digunakan untuk menjalankannya (*player*). Beberapa contoh format file video yang dapat dijalankan melalui komputer maupun notebook, yaitu: .avi (*Audio Video Interleave*), .3gp, .dat, .mpg (Moving Pictures Expert Group), .mov (*Quick*

*Time Movie), .mp4, .rm (Real Media Player), dan .wmv (Windows Media Video).*

Seiring berkembangnya teknologi informasi, medium pemutar video juga mengalami perkembangan. Salah satunya pemutar video melalui aplikasi *handphone*. Pesatnya perkembangan teknologi informasi mempengaruhi perkembangan tipe *handphone* yang beredar dipasaran. *Handphone* yang pada awalnya hanya dapat digunakan untuk mengirim pesan singkat dan telepon, kini mengalami perkembangan dengan adanya fitur-fitur tambahan salah satunya dapat memutar dan merekam video. Tipe *handphone* yang dapat memutar video memiliki spesifikasi sendiri dan format file video yang dapat diputar menggunakan *handphone* berbeda dengan format file untuk komputer. Seperti yang dikutip dari Lanoarintaka (2011) terdapat spesifikasi tertentu pada *handphone* yang dapat memutar dan merekam video, yaitu camera, video player, Java MIDP 2.0. Format video yang dapat dibaca oleh *handphone* antara lain, 3gp, dan mpeg (mpeg3 atau mpeg4).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa video merupakan penyajian pesan atau informasi melalui suara serta gambar bergerak yang dapat ditampilkan di monitor TV atau komputer. Video tidak hanya dapat dioperasikan dengan komputer, tetapi juga dapat dioperasikan dengan notebook, serta *handphone* dengan spesifikasi adanya camera, video player, Java MIDP 2.0 dan menggunakan format video 3gp, dan mpeg. Media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena dengan kemampuannya yang dapat menampilkan keterampilan yang menyangkut

gerak dan suara secara bersamaan serta dapat diperlambat maupun dipercepat sehingga mudah untuk dipahami.

#### a. Kelebihan dan Kekurangan

Setiap media yang diciptakan pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Seperti halnya media video yang juga memiliki kelebihan maupun kekurangan. Menurut Daryanto (2010:90) kekurangan media video diantaranya:

- 1) *Fine details* yaitu media tayangnya tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekecil-kecilnya dengan sempurna
- 2) *Size information* artinya tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya.
- 3) *Third dimention* artinya gambar yang diproyeksi oleh video umumnya berbentuk dua dimensi
- 4) *Opposition* artinya pengambilan yang kurang tepat dapat menimbulkan keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya
- 5) *Setting* artinya bila menampilkan adegan dua orang yang sedang bercakap-cakap diantara kerumunan banyakorang, akan sulit bagi penonton untuk menebak dimana kejadian itu berlangsung.
- 6) Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada didalamnya
- 7) *Budget* atrinya biaya untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit

Selain kelemahan diatas, media video juga memiliki kelebihan yaitu ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran (Daryanto, 2010:90). Lebih lanjut dijelaskan Warsihna yang dikutip dalam Widjiningsih dkk. (2014) kelebihan media video antara lain: (1) dapat menstimulir efek gerak; (2) dapat diberi suara maupun warna; (3) tidak memerlukan keahlian khusus dalam penyajian; dan (4) tidak memerlukan ruangan gelap dalam penyajiannya.

Kelebihan dan kekurangan video disampaikan juga oleh Munir (2013:295-296) bahwa kelebihan video antara lain: (1) menjelaskan keadaan riel dari suatu proses, fenomena, atau kejadian; (2) sebagai bagian terintegrasi dengan media lain seperti teks atau gambar, video dapat memperkaya penyajian/penjelasan; (3) pengguna dapat melakukan pengulangan (*replay*) pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus; (4) sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor; (5) kombinasi video dan audio dapat lebih efektif dan lebih cepat menyampaikan pesan dibandingkan media teks; (6) menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural (misal cara melukis suatu segitiga sama sisi dengan bantuan jangka). Sedangkan kelemahan video yaitu, video mungkin saja tidak detil dalam penjelasan materi karena peserta didik harus mampu mengingat detil dari *scene* ke *scene*, dan umumnya pengguna menganggap belajar melalui video lebih mudah

dibandingkan melalui teks sehingga pengguna kurang ter dorong untuk lebih aktif di dalam berinteraksi dengan materi.

Kelemahan dari media video menurut Yudhi Munadi (2012:127) adalah media ini terlalu menekankan pentingnya materi dibandingkan proses pengembangan materi tersebut. Dilihat dari ketersediaannya, masih sedikit sekali video di pasaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran di sekolah. Di sisi lain, produksi video sendiri membutuhkan waktu dan biaya yang cukup banyak.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari media video diantaranya: (1) ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan; (2) sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor; (3) menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural; (4) dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan; (5) pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat; (6) mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa; (7) mengembangkan imajinasi peserta didik. Kekurangan media video antara lain: (1) pengambilan yang kurang tepat dapat menimbulkan keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya; (2) Video mungkin saja tidak detil dalam penjelasan materi karena peserta didik harus mampu mengingat detil dari *scene* ke *scene*; (3) terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangan materi tersebut; (4) biaya untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

## b. Pengembangan Video

Pengembangan video berfungsi untuk menyusun langkah-langkah yang akan dilakukan dalam pembuatan video. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan ide yang telah dimiliki sehingga memudahkan dalam proses pembuatan video. Menurut Rudi (2008:44) setiap media apapun yang akan dibuat membutuhkan naskah dan perlu dibuat naskahnya, karena fungsi dari naskah adalah pedoman bagi pengguna dan terutama pembuat media. Tahapan membuat naskah media video antara lain membuat sinopsis, treatment, dan skenario.

Lebih lanjut Daryanto (2011:103-106) menjelaskan langkah-langkah umum yang lazim ditempuh dalam membuat naskah video pembelajaran antara lain:

### 1) Tentukan ide

Ide yang baik biasanya timbul dari adanya masalah. Masalah dapat dirumuskan sebagai kesenjangan antara kenyataan yang ada dengan apa yang seharusnya ada.

### 2) Rumuskan tujuan

Rumusan yang dimaksud disini adalah rumusan mengenai kompetensi seperti apa yang diharapkan, sehingga setelah menonton program ini siswa benar-benar menguasai kompetensi yang diharapkan tadi.

### 3) Lakukan survey (mengumpulkan bahan materi)

Survey dilakukan dengan maksud untuk mengumpulkan informasi dan bahan-bahan yang dapat mendukung program yang akan kita buat.

4) Buat garis besar isi

Bahan/informasi/data yang sudah terkumpul melalui survey tentu harus berkaitan erat dengan tujuan yang sudah dirumuskan.

5) Buat sinopsis (*synopsis*)

Sinopsis ialah ikhtisar cerita yang menggambarkan isi program secara ringkas dan masih bersifat secara umum.

6) Buat *treatment*

*Treatment* disusun lebih mendekati ragkaian adegan film. Rangkaian adegan lebih terlihat secara kronologis atau urutan kejadiannya lebih terlihat secara jelas, dengan begitu orang yang membaca treatment kita sudah bisa membayangkan secara global visualisasi yang akan tampak dalam program kita nanti.

7) Buat *Story Board*

*Story board* di dalamnya memuat unsur-unsur visual maupun audio, juga istilah-istilah yang terdapat dalam video

8) Menulis naskah

Ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan dalam penulisan naskah, yaitu menggunakan gaya bahasa percakapan sehari-hari bukan gaya bahasa sastra, kalimat harus jelas, singkat dan informatif, menggunakan susunan kata yang disesuaikan dengan latar belakang audiens.

Sukiman (2012:190) menjelaskan bahwa, bila ingin menggunakan media video untuk pembelajaran, akan lebih baik bila memproduksinya sendiri. Tips mudah membuat sendiri video pembelajaran yang dimuat di

<http://gora.edublogs.org/2007/12/27/ayo-produksi-sendiri-video-> yang terdapat dalam Sukiman (2012:190-191) adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat skenario (skrip) sederhana untuk menggambarkan alur cerita dan gambar yang nantinya ditampilkan dalam video pembelajaran.
- 2) Menyediakan perangkat keras berupa: peralatan video camera (*camcorder*) lengkap dengan media penyimpanannya (MiniDV, Hi-8, Digital 8, DVD atau HDD), laptop/*notebook* atau komputer untuk mengolah dan mengedit video hasil perekaman, kabel *FireWire* (IEEE1394) atau USB sebagai media transfer video dari kamera ke komputer.
- 3) Melakukan pengambilan gambar menggunakan *camcorder*.
- 4) Berikutnya set kamera pada mode play, kemudian hubungkan kamera ke komputer menggunakan kabel *FireWire* ataupun USB. Pastikan komputer telah mendeteksi kamera yang kita sambungkan.
- 5) Gunakan aplikasi video editing seperti *Window Movie Maker* untuk pengolahan video.

Secara garis besar mernurut Rayandra (2012, 94-100), prosedur produksi media audio-visual melalui tiga tahap kegiatan, yaitu: pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

#### 1) Tahap pra produksi

Tahap pra produksi adalah tahap perencanaan dan persiapan yang meliputi beberapa kegiatan yaitu penentuan/identifikasi program media, penyusunan garis besar isi media video, penyusunan jabaran materi media, penyusunan naskah (sinopsis dan treatment).

## 2) Tahap produksi

Tahap produksi terdiri dari rembuk naskah (*script conference*), pembentukan tim produksi (*production crews*), membuat *story board/shooting script*, perhitungan dan penyusunan anggaran, pemilihan pemain (*casting*), pencarian lokasi (*hunting*), rapat tim produksi (*production meeting*), setting lokasi (*blocking area/location set*), pengambilan gambar dan suara.

## 3) Tahap pasca produksi

Langkah-langkah kegiatan pasca produksi yaitu video *editing*, macam-macam *editing*, perangkat lunak *editing, mixing, preview*, uji coba, revisi, produksi dan distribusi.

Sesuai dengan pemaparan diatas, dalam penyusunan video terdapat beberapa langkah yang pasti dilakukan yaitu penentuan ide, pengumpulan bahan materi, pembuatan skenario, sinopsis, dan treatment, pengambilan gambar dan editing. Berdasarkan beberapa pendapat diatas, penelitian ini mengambil garis besar dari prosedur produksi menurut Rayandra yang disesuaikan dengan kebutuhan produksi video pembelajaran pewarnaan teknik kering. Prosedur produksi yang digunakan meliputi: (1) pra produksi (menyusun materi isi media, dan menyusun naskah media), (2) tahap produksi (pembentukan tim produksi, membuat *story board*, pemilihan pemain, pencarian lokasi, dan pengambilan gambar dan suara), (3) tahap pasca produksi (video *editing* dan *mixing*).

### c. Kriteria dan Evaluasi Media Video

Kriteria dan evaluasi media video digunakan sebagai acuan dalam penyusunan media. Menurut Cheppy Riyana (2007: 11-14) pengembangan dan pembuatan video pembelajaran harus mempertimbangkan kriteria sebagai berikut :

#### 1) Tipe materi

Media video cocok untuk materi pelajaran yang bersifat menggambarkan suatu proses tertentu, sebuah alur demonstrasi, sebuah konsep atau mendeskripsikan sesuatu.

#### 2) Durasi waktu

Media video memiliki durasi yang lebih singkat yaitu sekitar 20-40 menit, berbeda dengan film yang pada umumnya berdurasi antara 2-3,5 jam. Mengingat kemampuan daya ingat dan berkonsentrasi manusia yang cukup terbatas antara 15-20 menit, menjadikan media video mampu memberikan keunggulan dibandingkan dengan film.

#### 3) Format sajian video

Format sajian video pembelajaran mengutamakan kejelasan penguasaan materi. Format video yang cocok untuk pembelajaran diantaranya : naratif (narrator), wawancara, presenter, dan format gabungan.

#### 4) Ketentuan teknis

Pembelajaran menekankan pada kejelasan pesan, sajian-sajian yang komunikatif perlu dukungan teknis, misalnya: a) gunakan pengambilan dengan teknik zoom untuk menunjukkan objek secara detail; b) gunakan

teknik out of focus atau in focus of interest untuk memfokuskan objek yang dikehendaki dengan membuat samar objek yang lain; c) pengaturan property yang sesuai dengan kebutuhan; d) penggunaan tulisan (teks) dibuat dengan ukuran yang proporsional.

#### 5) Penggunaan musik dan *sound effect*

Ketentuan tentang musik dan *sound effect* antara lain: a) music untuk pengiring suara sebaiknya dengan intensitas volume yang lemah (soft) sehingga tidak mengganggu sajian visual dan narrator; b) music yang digunakan sebagai background sebaiknya music instrument; c) hindari music dengan lagu yang popular atau sudah akrab di telinga siswa; d) gunakan *sound effect* untuk menambah suasana dan melengkapi sajian visual dan menambah kesan lebih baik.

Dwi Asih Rahayu (2013) mengungkapkan indikator kelayakan bahan ajar multimedia interaktif dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu aspek media, aspek materi dan aspek pembelajaran. Berikut akan dibahas lebih lanjut:

#### 1) Indikator kelayakan dari aspek media terdiri dari:

- a) Aspek *interface* meliputi: tampilan produk, penyajian, teks, video, audio, animasi, dan kemudahan dipahami sebagai media pembelajaran.
- b) Aspek navigasi meliputi: navigasi (alat bantu/link), konsistensi navigasi, konsistensi tombol *previous, next, exit* dan *user control*.

c) Aspek daya tahan meliputi: kemudahan mengakses, daya tahan untuk aktifitas formal, daya tahan untuk aktifitas mandiri, dan daya tahan dipakai pada komputer lain.

2) Indikator kelayakan dari aspek materi, terdiri dari:

- a) Kesesuaian materi dengan kompetensi.
- b) Ketepatan urutan dan uraian penyajian materi.
- c) Kemutakhiran software aplikasi.
- d) Kemudahan teks untuk dipahami.
- e) Kejelasan aspek video/audio.
- f) Efektivitas contoh dalam menguasai kompetensi.
- g) Relevansi soal terhadap indikator kompetensi dan referensi.

3) Indikator kelayakan dari aspek pembelajaran, terdiri dari:

- a) Kejelasan rumusan KD, indikator, materi dan evaluasi, petunjuk belajar dan motivasi.
- b) Sistematika, kejelasan dan kemenarikan penyajian materi.
- c) Pemberian contoh, latihan dan kesempatan berlatih secara mandiri.

Ditegaskan oleh Romi Satrio Wahono (2006) aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran antara lain:

1) Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

Aspek rekayasa perangkat lunak antara lain: a) efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran, yaitu mudah dioperasikan menggunakan alat pemutar media; b) *reliable* (handal), yaitu media tidak mudah rusak saat dioperasikan atau disimpan dalam jangka panjang; c) *Maintainable*, yaitu dapat dipelihara atau dikelola

dengan mudah isinya sesuai kebutuhan; d) *usabilitas*, yaitu mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya; e) ketepatan pemilihan jenis aplikasi/*software/tool* untuk pengembangan; f) kompatibilitas yaitu media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada; g) pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi; h) dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), *trouble shooting* (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program); i) *reusable* (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain).

## 2) Aspek Desain Pembelajaran

Dilihat dari aspek desain pembelajaran, kriteria penilaian media pembelajaran antara lain, kejelasan tujuan pembelajaran, relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum, cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran, ketepatan penggunaan strategi pembelajaran, interaktivitas, pemberian motivasi belajar, kontekstualitas dan aktualitas, kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kedalaman materi, kemudahan untuk dipahami (sistematis, runut, alur logika jelas), kejelasan uraian (pembahasan, contoh, simulasi, latihan), konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan dan ketetapan alat evaluasi, dan pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi.

### 3) Aspek Komunikasi Visual

Dilihat dari aspek desain pembelajaran, kriteria penilaian media pembelajaran antara lain; a) komunikatif (sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran); b) kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan; c) sederhana dan memikat; d) audio (narasi, sound effect, backsound,musik); e) visual (layout design, *typography*, warna); f) media bergerak (animasi, movie); g) layout *Interactive* (ikon navigasi).

## 3. Kompetensi Desain Busana

Desain busana merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di kelas XII jurusan tata busana SMK N 6 Yogyakarta. Berdasarkan perubahan kurikulum yaitu dari KTSP menjadi kurikulum 2013, mata pelajaran ini diajarkan 2 kali dalam satu minggu. Alokasi waktu pada setiap pertemuan adalah 3x45 menit. Materi desain busana yang disampaikan untuk kelas XII terdapat lima materi pokok. Salah satu materi pokok yang disampaikan dalam mata pelajaran ini yaitu teknik penyelesaian desain busana jaket secara kering. Salah satu kompetensi dasar yang diajarkan adalah mendemonstrasikan penyelesaian desain busana jaket (*tailoring*) secara kering. Kegiatan pembelajaran dalam materi pokok ini adalah mengetahui alat dan bahan apa saja yang digunakan dalam proses pewarnaan desain jaket dengan teknik kering, menyelesaikan pewarnaan desain jaket dengan teknik kering sesuai standar mutu.

Tabel 1. Silabus Desain Busana

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran agama dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia	<input type="checkbox"/> Tehnik penyelesaian gambarsketsa jaket <input type="checkbox"/> Penyelesaian gambar sketsa jaket secara kering	<p><b>Mengamati</b></p> <input type="checkbox"/> Melakukan studi pustaka mengenai teknik penyelesaian gambar jaket secara kering	<p><b>Tugas</b> Memecahkan masalah sehari-sehari berkaitan dengan masalah menggambar busana</p> <p><b>Menanya</b></p> <input type="checkbox"/> Menanyakan alat dan bahan teknik penyelesaian kering <input type="checkbox"/> Menanyakan bahan pewarna teknik penyelesaian kering <input type="checkbox"/> Menanyakan langkah penyelesaian gambar sketsa jaket dengan teknik penyelesaian kering sesuai standar mutu	12	Buku Siswa Buku Guru
2.1. Mengamalkan perilaku, jujur, teliti dan tanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan					
2.2. Menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi dalam hidup bermasyarakat					
2.3. Mengamalkan nilai dan budaya demokrasi dengan mengutamakan prinsip musyawarah mufakat					
2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari					
3.6 Mengidentifikasi teknik penyelesaian desain jaket (tailoring) secara kering		<p><b>Mengumpulkan informasi</b></p> <input type="checkbox"/> Mencari informasi tentang penyelesaian desain jaket (tailoring) melalui media cetak/elektronik dan dunia industri <input type="checkbox"/> Menyelesaikan gambar jaket dengan teknik penyelesaian kering sesuai standar mutu	<p><b>Portofolio</b> Laporan tertulis kelompok Gambar penyelesaian jaket dengan teknik kering</p> <p><b>Tes</b> Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda</p>		Referensi lain yang berkaitan dengan materi yang dapat diperoleh dari internet, jurnal, buku, sumber lainnya
4.6 Mendemonstrasikan penyelesaian desain busana jaket (tailoring) secara kering		<p><b>Menasosiasikan</b></p> <input type="checkbox"/> Mengidentifikasi hasil praktik individu dan membandingkan dengan hasil praktik dalam kelompok <input type="checkbox"/> Diskusi kelompok tentang penyelesaian gambar jaket dengan teknik kering			

		<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Menyusun ringkasan informasi tentang penyelesaian desain jaket (tailoring) melalui media cetak/elektronik dan dunia industri</li> <li><input type="checkbox"/> Menyusun portofolio penyelesaian gambar jaket dengan teknik penyelesaian kering sesuai standar mutu</li> <li><input type="checkbox"/> Merumuskan hasil Mengidentifikasi hasil praktik individu dan membandingkan dengan hasil praktik dalam kelompok</li> <li><input type="checkbox"/> Menyusun laporan diskusi kelompok tentang penyelesaian gambar jaket dengan teknik kering</li> </ul> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Mempresentasikan ringkasan informasi tentang penyelesaian desain jaket (tailoring) melalui media cetak/elektronik dan dunia industri</li> <li><input type="checkbox"/> Memperagakan portofolio penyelesaian gambar jaket dengan teknik penyelesaian kering sesuai standar mutu</li> <li><input type="checkbox"/> Mempresentasikan perbandingan hasil praktik individu yang dengan hasil praktik dalam kelompok</li> <li><input type="checkbox"/> Mempresentasikan laporan diskusi kelompok tentang penyelesaian gambar jaket dengan teknik kering</li> </ul>		
--	--	--	--	--

#### **4. Jaket**

##### a. Pengertian Jaket

Menurut Supargo (1983:1) dalam Secilia Sawitri (1997:2) tailoring merupakan teknik menjahit halus dengan mutu tinggi yang pada bagian luar dan dalam sama-sama rapi. Macam-macam busana tailoring antara lain *mantel pak, suit, jump suit, mantel, topper, cape, blazer, jacket*. Jaket sebagai salah satu jenis busana tailoring mempunyai pengertian sebuah *coat* atau mantel yang pendek, sedangkan sebuah cape adalah busana tanpa lengan baju yang mengelilingi leher dan pundak-pundak serta menutupi bagian depan, belakang dan lengan-lengannya (Goet Poespo , 2006:2). Menurut Secilia Sawitri (1997:13) jaket adalah jas yang panjangnya sampai di pinggang atau di bawah pinggang. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa jaket sebagai salah satu jenis busana tailoring merupakan jas atau mantel yang panjangnya sampai pinggang atau di bawah pinggang dengan menggunakan teknik jahit yang halus dengan mutu tinggi baik bagian luar maupun bagian dalamnya.

##### b. Desain Jaket

Menurut Rivers (1966, 4-46) dalam Secilia Sawitri (1997:2) pada umumnya desain busana jaket tailoring mempunyai ciri-ciri antara lain, desain sederhana dan anggun, siluet H, I, dan A, klasik dan selalu *up to date*, hiasan diperoleh dengan memakai permainan garis hias, garis pas, garis princes, garis *empire*, dan gabungan, bentuk kerah jas dan kerah rebah. Ciri lain dari desain tailoring adalah busana selalu menggunakan

lining (lapisan), menggunakan saku dalam, bahan yang digunakan umumnya tebal, menggunakan lengan jas (terdiri dari 2 potong lengan bagian luar dan lengan bagian dalam) (Secilia Sawitri, 1997:3).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa desain busana jaket tailoring umumnya memiliki desain yang sederhana, dengan hiasan yang didapatkan dari permainan garis hias, saku, kerah, dan lengan jas. Penggunaan bahan yang tebal juga menjadi ciri khas dari desain busana tailoring. Hal ini dapat mempengaruhi dalam proses pewarnaan teknik kering. Tingkat gelap terang dan letak detil perlu diperhatikan untuk memperjelas aspek yang dimiliki desain tailoring.

### c. Macam-macam Jaket

Jaket memiliki berbagai macam jenis atau sebutan sesuai dengan bentuk desainnya. Menurut Secilia Sawitri (1997:14) macam-macam jaket diantaranya:

- 1) *Single breasted* jacket yaitu jaket yang memiliki penutup dengan satu deret kancing
- 2) *Double breasted* jacket yaitu jaket yang memiliki penutup dengan dua deret kancing
- 3) *Bolero* yaitu semacam jaket pendek sampai di pinggang atau diatas pinggang tanpa penutup di bagian muka
- 4) *Cardigan* yaitu jaket tanpa garis leher dengan bukaan dimuka untuk memberikan variasi, kadang diberi hiasan rompok atau serip yang berlainan warna

5) *Parka* yaitu jaket yang memiliki penutup kepala jadi satu

Disamping itu, Goet Poespo (2001:10-35) menyebutkan dalam bukunya Jaket, Mantel dan Vest, terdapat beberapa variasi desain jaket diantaranya:

1) *Bolero Jacket*

Jaket pendek atau seolah-olah sebuah jaket yang panjangnya berakhir diatas pinggang dan mempunyai garis kurve (lengkung) dari tengah depan kesamping.



Gambar 1. *Bolero Jacket*

2) *Duffle Jacket*

Sebuah jaket kotak (*box jacket*) tanpa lapisan dalam (*lining*) sepanjang lutut dan bertudung (*hooded*), terbuat dari bahan wool yang kuat, berkancing khusus dari kayu yang disebut *toggles* memakai *hemp loops* (sengkelit tali rami).



Gambar 2. *Duffle Jacket*

3) *Double Breasted Jacket*

Potongan dan bentuk dari jaket, mantel atau gaun yang memperkenankan satu sisi dari bagian depan menelangkut ke atas sisi depan lainnya beberapa centimeter. Istilah double breasted juga dipakai untuk sebuah jacket/jas, waistcoats/vest, ataupun mantel luar/outercoat di mana bagian badan yang satu menumpang diatas bagian yang lain pada bagian depan. Ada dua deretan kancing-kancing dan deretan tunggal dari lubang kancingnya.



Gambar 3. *Double Breasted Jacket*

4) *Peplum Jacket*

Sebuah jaket yang menampilkan peplum, yang merupakan bagian dari garis pinggang dan mengembang pada bagian bawahnya (flare).

Pinggangnya berbentuk/pas, melebar keluar serta menitik beratkan pada siluet yang feminin daripada jaket yang umumnya kelihatan kaku.



Gambar 4. *Peplum Jacket*

5) *Single Breasted Jacket (Tailored Jacket)*

Sebuah bentuk jaket/jas yang sangat populer untuk bagian dari bagian busana pria dengan telangkup tunggal (single breasted) telah diadaptasi sebagai jaket/ jas wanita yang menampilkan rancangan bagus bergaris bersih dan gagah, serta penyelesaian konstruksi jahit yang sempurna.



Gambar 5. *Single Breasted Jacket (Tailored Jacket)*

6) *Rider's jacket*

*Rider's jacket* merupakan sebuah tipe jaket kulit yang biasa dipakai oleh pengendara sepeda motor. Sesuai dengan perkembangan mode,

terciptalah desain rider's jacket yang tidak hanya digunakan oleh pengendara sepeda motor, namun juga sebagai trend mode.



Gambar 6. *Rider's jacket*

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa macam-macam desain jaket dapat dilihat dari ukuran panjang pendeknya desain jaket seperti bolero, hiasan yang terdapat pada jaket seperti *cardigan jacket*, bisa juga dari bagian-bagian ataupun bentuk jaket seperti *peplum jacket, single breasted dan double breasted jacket*.

Desain jaket tailoring yang digunakan untuk teknik pewarnaan gambar sketsa jaket dalam penelitian ini adalah desain jaket tailoring *single breasted* dengan *peplum*. Pemilihan desain ini dengan pertimbangan sifat desain *peplum* yang bergelombang, maka dapat memperjelas letak nilai gelap terang pada desain, sehingga pada saat pewarnaan akan terlihat dimana letak nilai gelap terangnya. Sifat ini dapat membantu siswa untuk memahami daerah mana saja yang perlu diberi warna yang gelap, dan mana yang terang. Selain itu, desain *peplum jacket* memiliki siluet yang feminin sehingga cocok untuk desain jaket tailoring wanita. Kemudian desain dilengkapi dengan detil *singgle breasted, obi, serta garis princess*.

## **5. Teknik Penyelesaian Desain Busana**

Menurut Chodiyah, dkk. (1982:123) dalam desain busana yang dimaksud dengan teknik penyelesaian ialah cara menyelesaikan gambar desain busana yang telah diciptakan diatas tubuh sehingga gambar tersebut dapat terlihat bahan dan permukaan tekstil serta warna yang dipakai, hiasan pakaian yang dijahitkan seperti kancing, renda dan bis, dan teknik penyelesaian desain busana itu, misalnya lipit jarum, kantong yang ditempelkan, dan kantong dalam. Sedangkan menurut Uswatun Hasanah, dkk. (2011:109) tujuan dari penyelesaian akhir adalah untuk menyelesaikan desain agar tampilan desain menjadi lebih menarik, salah satu caranya adalah dengan cara memberikan warna pada sketsa desain. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka teknik penyelesaian gambar busana merupakan cara menyelesaikan gambar busana yang diciptakan dengan tujuan agar tampilan desain lebih menarik.

Salah satu teknik penyelesaian gambar desain busana yang biasa digunakan adalah dengan teknik kering. Pewarnaan teknik kering adalah suatu teknik pewarnaan gambar desain busana tanpa menggunakan air, alat yang digunakan biasanya pensil warna, bisa juga menggunakan pensil biasa, pastel, crayon, konte, dan spidol (Afif Ghurub B., 2011:50). Teknik arsir adalah menyapukan pensil pada gambar untuk memberikan efek gelap terang pada suatu desain (Uswatun Khasanah, 2011:110). Sesuai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa teknik kering merupakan teknik pewarnaan gambar desain busana tanpa menggunakan air untuk memberikan efek gelap terang, tekstur, motif, dan detil-detil yang terdapat pada desain.

Terdapat beberapa teknik yang digunakan dalam penyelesaian gambar desain busana dengan teknik kering. Menurut Uswatun Hasanah (2011:110) ada tiga cara untuk menyapukan pensil dalam pewarnaan diantaranya: (1) *burnishing*, adalah memblok warna dengan menggunakan satu macam warna, (2) *blending*, adalah mencampur dua atau lebih warna sehingga terbentuk warna baru, (3) *layering*, adalah membuat warna yang berlapis-lapis. Sedangkan dalam Afif Guhub B. (2011:) menjelaskan terdapat delapan contoh arsiran pensil warna, yaitu: (1) pewarnaan dengan goresan satu arah dan satu warna, (2) pewarnaan dengan goresan dua arah dan satu warna, (3) pewarnaan dengan goresan dua arah, satu warna, dan gradasi, (4) pewarnaan dengan goresan dua arah, dua warna, dan gradasi, (5) pewarnaan dengan goresan tiga arah, satu warna, dan gradasi, (6) pewarnaan dengan goresan tiga arah, tiga warna, dan gradasi, (7) pewarnaan dengan goresan ke segala arah, satu warna, dan gradasi, (8) pewarnaan dengan goresan ke segala arah, berbagai warna, dan gradasi.



Gambar 7. Contoh Gambar Teknik Arsir  
Sumber: Afif Ghurub B. (2011:51)

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pewarnaan teknik kering. Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan diantaranya tahap teknik mengarsir berdasarkan tekstur kain ataupun teknik mengarsirnya, antaralain:

a. Bahan tembus terang

Menurut Chodiyah dkk. (1982:134), cara mewarnai bahan tembus terang menggunakan teknik kering adalah dengan membuat bayangan dari pakaian dalam atau dari lapisan pakaian itu, menyelesaikan siluet dan garis-garis sesuai dengan jenis dan sifat bahan, serta jatuhnya tekstur sesuai dengan sifat bahan itu sendiri. Sedangkan menurut Afif Ghurub B. (2011:60), tahap mewarnai untuk kain tembus terang yang perlu diperhatikan adalah mewarnai bagian busana yang menggunakan kain tembus pandang dengan warna tipis dan membuat gradasinya.

Berdasarkan kajian tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam mewarnai bahan tembus terang hal yang perlu diperhatikan adalah dengan mewarnai bagian busana yang menggunakan kain tembus terang dengan warna yang tipis dengan memperhatikan sifat kainnya.

b. Bahan tidak tembus terang atau tebal

Pewarnaan untuk bahan tidak tembus terang atau tebal teknik kerjanya sama dengan pemakaian pada bahan tembus terang, hanya bagian siluet tubuh yang tertutup pakaian tidak digambar (Chodiyah dkk., 1983:139). Afif Ghurub B. (2011:53) menjelaskan untuk mewarnai desain busana untuk kain tebal tekniknya adalah dengan mewarnai busana dan pelengkapnya dengan warna yang tebal, dimulai dari bagian gelap menuju

ke bagian terang, warna gelap untuk bagian yang cekung, terlipat, dan tidak terkena cahaya, sedangkan bagian terang untuk bagian cembung atau terkena cahaya. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa teknik pewarnaan secara kering untuk kain tebal adalah dengan mewarnai bagian busana dengan warna tebal pada bagian yang tidak terkena cahaya, mewarnai dengan warna terang pada bagian yang terkena cahaya dan pada bagian siluet yang tertutup pakaian tidak digambar.

### c. Bahan berkilau

Kesan kilau dapat diperoleh dengan menggunakan warna putih, atau permainan gelap dan terangnya cahaya yang lebih menonjol (Chodiyah dkk., 1983:140). Pada bagian yang cembung atau menonjol dan banyak terkena cahaya diwarnai dengan warna muda atau dapat dibiarkan tidak berwarna (putih) untuk memunculkan efek kilau karena sinar (Afif Ghurub B., 2011:57). Berdasarkan pendapat tersebut, teknik pewarnaan untuk bahan berkilau faktor utama yang perlu diperhatikan adalah teknik mewarnai pada bagian busana yang terkena banyak cahaya menggunakan warna terang atau putih.

Berdasarkan pendapat Afif Ghurub B., (2011:51), dalam bukunya yang berjudul Menggambar Busana dengan Teknik Kering, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pewarnaan teknik kering, diantaranya:

- a. Kerataan pewarnaan bukan diperoleh dari satu arah goresan pensil warna, tetapi justru dari minimal dua arah goresan pensil warna

- b. Ketebalan warna bukan diperoleh dari tekanan goresan pensil warna, tetapi dari pengulangan goresan pensil warna
- c. Kepekatan warna bukan diperoleh dari arah bolak-balik goresan, melainkan dari kerapatan goresan dengan jarak pendek
- d. Gradasi warna dapat diperoleh dari perbedaan tekanan dan dari perbedaan jumlah pengulangan goresan
- e. Warna baru dapat diciptakan dari pencampuran secara rata atau pengulangan dua atau lebih warna yang berbeda dari warna yang tersedia pada pensil warna

Berdasarkan pemaparan diatas, terdapat beberapa teknik arsir yang perlu diperhatikan dalam mewarnai menggunakan teknik kering untuk menghasilkan desain yang baik. Pada penelitian ini, teknik arsir yang digunakan adalah teknik arsir dua arah, satu warna dan gradasi. Teknik ini dipilih dengan pertimbangan, desain yang dibuat merupakan desain busana *peplum jacket single breasted* yang merupakan desain tailoring dengan tekstur kain tebal, desain sederhana, dan umumnya busana tailoring menggunakan satu warna dalam satu desain.

## **6. Alat dan Bahan Pewarnaan Teknik Kering**

Ada berbagai macam alat yang dapat digunakan untuk mewarnai gambar dengan teknik kering. Masing-masing memiliki kelebihan sesuai dengan hasil gambar yang diinginkan. Menurut Afif Ghurub B. (2011:20) alat dan bahan yang digunakan dalam pewarnaan teknik kering adalah :

- a. Pensil, pensil yang biasa digunakan adalah pensil 2B.
- b. Pensil Warna (*coloured pencil*), terdapat dua macam pensil warna yaitu klasik dan akuarel. Pensil warna klasik digunakan seperti apa adanya (tanpa air), sedangkan pensil warna akuarel setelah digoreskan dapat dioles atau diratakan dengan air.
- c. Penghapus, perlu disediakan sewaktu menggambar desain busana karena goresan awal belum tentu langsung sempurna dan memuaskan, terutama bagi pemula.
- d. Penggaris, digunakan untuk membuat garis bantu dan anatomijika diperlukan serta digunakan untuk membuat garis tepi bila diperlukan.
- e. Peraut (*couuter*), digunakan untuk meraut atau meruncingkan pensil dan pensil warna.
- f. Kertas, sebaiknya pilih kertas yang halus, tetapi permukaannya tidak licin.
- g. Map, sampul, atau amplop memang tidak mutlak digunakan, tetapi digunakan untuk menyimpan potongan-potongan gambar dari koran (*clipping*), foto yang berhubungan dengan fashion, potongan-potongan contoh kain atau tekstil, dan gambar-gambar desain yang telah slesai.

Menurut Uswatun Hasanah dkk. (2011:98-104) alat dan bahan desain pewarnaan kering dikelompokkan dalam tiga bagian yaitu kertas gambar, alat desain/gambar utama yaitu perlengkapan yang digunakan dalam pembuatan dan penyelesaian desain, baik desain yang diselesaikan dengan hitam putih maupun dengan berbagai warna, diantaranya: (1) pensil, (2) pensil warna, (3) *crayon* atau *pastels*, (4) spidol, (5) marvy, (6) pensil konte, (7) pena, (8)

spidol emas dan perak, (9) marker, dan alat desain/gambar penunjang yaitu perlengkapan yang digunakan untuk penyelesaian suatu desain, misalnya membuat komposisi-komposisi tertentu dan untuk tujuan tertentu lainnya, diantaranya penggaris, penghapus karet, gunting, *cutter*, selotip, rautan, tissu.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa alat dan bahan pewarnaan teknik kering terbagi menjadi 3 kelompok yaitu bahan yang berupa kertas gambar, alat desain utama, dan alat penunjang. Secara umum alat yang sering digunakan untuk pewarnaan teknik kering yaitu pensil 2B, penghapus, pena, rautan, dan pensil warna. Alat dan bahan yang digunakan dalam proses pewarnaan dalam penelitian ini adalah kertas gambar, pensil 2B, pensil warna, penghapus, rautan, tisu, dan pena.

## **7. Teknik Penyelesaian Desain Busana *Peplum Jacket Single Breasted* Secara Kering**

Teknik penyelesaian desain busana secara kering dalam penelitian ini adalah penyelesaian desain jaket *single breasted* dengan *peplum*. Desain jaket *single breasted* dengan *peplum* dipilih karena sifat desain peplum yang bergelombang, maka dapat memperjelas letak nilai gelap terang pada desain. Desain ini juga dilengkapi obi dan manset serta garis *princess*.

Proses pewarnaan teknik kering pada penelitian ini adalah dengan memperhatikan arah arsiran pensil warna. Langkah pewarnaan berpedoman pada buku "Menggambar Busana dengan Teknik Kering" karya Afif Ghurub Bestari yang kemudian dikembangkan dalam pewarnaan desain *Peplum Jacket*

*Single Breasted* dengan Teknik Kering. Langkah-langkah pewarnaannya adalah sebagai berikut :

- a. Siapkan alat dan bahan pewarnaan teknik kering diantaranya, kertas gambar A4, pensil 2B, penghapus karet, pensil warna, tisu, penggaris.
- b. Buatlah sketsa proporsi tubuh sesuai pose yang diinginkan.
- c. Buatlah desain busana pada proporsi tubuh sesuai dengan pose.
- d. Gambarlah detil-detil pada desain busana seperti kerah, kancing, motif, aksesoris dan garis detil-detil busana.
- e. Pertebal garis bagian-bagian desain menggunakan marker/pena.
- f. Hapus bagian-bagian yang tidak diperlukan dengan teknik mengetuk-ngetukkan penghapus pada bagian yang akan dihapus agar permukaan kertas tidak rusak.
- g. Warnai desain mulai dari bagian wajah, kepala/rambut, dan kulit dengan memperhatikan gelap terangnya.
- h. Warnai busana dengan warna yang tipis dengan menggunakan teknik dua arah goresan satu warna
- i. Lanjutkan dengan mewarnai bagian cekung, lipatan, gelombang dan yang tidak terkena sinar cahaya dengan warna yang lebih gelap.
- j. Warnai pelengkap busana dan detil-detilnya.

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

1. Penelitian Nurhastuti Putri Utami (2014) yang berjudul "Pengembangan CD Pembelajaran pada Materi Penyelesaian Gambar Busana di SMK Negeri 3 Purworejo" menunjukkan penilaian terhadap CD Pembelajaran pada materi

penyelesaian gambar busana yang diberikan oleh 2 ahli media pada aspek materi menunjukkan skor rata – rata 3,15 dengan kategori “sangat layak” dan penilaian yang dilakukan oleh 2 ahli media pada aspek media menunjukkan skor rata – rata 3,31 dengan kategori “sangat layak”. Sedangkan pada aspek bahasa memberikan penilaian dalam kategori “layak” dengan skor rata- rata 3. Penilaian yang dilakukan oleh 2 ahli materi pada aspek pembelajaran menunjukkan skor rata- rata 3,33 dengan kategori “sangat layak”. Sedangkan penilaian untuk aspek materi/isi termasuk dalam kategori “sangat layak” dengan skor rata- rata 3,24. (3) tanggapan/respon peserta didik dalam aspek materi memperoleh skor rata – rata 3,67, skor tersebut termasuk dalam kategori “sangat menarik”. Sedangkan pada aspek media memperoleh skor rata – rata 3,38 dengan kategori “sangat menarik”. Berdasarkan hasil validasi dari para ahli media dan materi, serta tanggapan/respon dari peserta didik maka CD pembelajaran ini termasuk dalam kategori sangat layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

2. Penelitian Istiana (2012) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Busana menggunakan *Adobe Flash CS4* untuk siswa kelas X Busana SMK Negeri 3 Klaten” menunjukkan bahwa hasil evaluasi dari ahli materi adalah 4,00 dengan kriteria baik, hasil evaluasi ahli media adalah 4,29 dengan kriteria sangat baik, hasil evaluasi dari uji coba kelompok kecil 3,92 dengan kriteria baik, hasil evaluasi kelompok besar adalah 4,44 dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan uji coba kelompok besar terhadap siswa kelas X busana dengan penilaian rata-rata 4,44

dengan kriteria sangat baik maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran menggambar busana untuk siswa kelas X SMK Negeri 3 Klaten.

3. Penelitian Sylvia Septiani (2013) yang berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran Proses Pembuatan Batik Jumputan pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Membatik Kelas XI Busana Butik SMK Negeri 1 Pengasih Kulon Progo" menunjukkan bahwa kelayakan video pembelajaran proses pembuatan batik jumputan berdasarkan penilaian para ahli materi diperoleh hasil S sebesar 39.3 dan berdasarkan penilaian dari ahli media diperoleh hasil S sebesar 38.6 sehingga video pembelajaran ini termasuk kedalam kategori sangat layak. Selanjutnya kelayakan video pembelajaran berdasarkan pendapat siswa terhadap video pembelajaran proses pembuatan batik jumputan diperoleh hasil nilai S sebesar 67.4, sehingga video pembelajaran menurut pendapat siswa termasuk kedalam kategori sangat layak.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menujukkan bahwa, penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dengan *software* efektif untuk pembelajaran dikelas. Sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia berupa video pembelajaran. Hal ini dikarenakan di SMK N 6 Yogyakarta belum ada peneliti lain yang mengembangkan video pembelajaran pewarnaan teknik kering. Sehingga media

yang dikembangkan pada penelitian ini bukan duplikat penelitian yang sudah ada.

Tabel 2. Kajian penelitian yang relevan

Uraian	Penelitian	Nurhastuti Putri Utami (2014)	Istiana (2012)	Sylvia Septiani (2013)	Peneliti
Jenis Penelitian		R&D	R&D	R&D	R&D
Jenis <i>Software</i> (media)		CD Pembelajaran	<i>Adobe Flash CS4</i>	Video	Video
Tujuan	Pembuatan media	√	√	√	√
	Kelayakan media	√	√	√	√
Metode Pengumpulan Data	Wawancara	-	-	-	-
	Observasi	-	-	-	-
	Angket	√	√	√	√
Tempat penelitian	SMK	√	√	√	√
Relevansi	Pengembangan media	√	√	√	√
	Menggambar/desain Busana	√	√	-	√

### C. Kerangka Pikir

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK N 6 Yogyakarta, desain busana merupakan salah satu mata pelajaran yang harus ditempuh oleh siswa jurusan tata busana. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013, materi pokok yang terdapat pada mata pelajaran desain busana kelas XII salah satunya adalah penyelesaian gambar sketsa jaket secara kering. Kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran ini, guru menjelaskan bagaimana proses pembuatan desain di depan kelas kemudian siswa mengerjakan tugas dirumah dengan panduan *job sheet* yang diberikan oleh guru. Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada siswa, menunjukkan bahwa *job sheet* yang

diberikan masih belum cukup untuk memudahkan siswa dalam menyelesaikan tugas di rumah. Hal ini dikarenakan *job sheet* yang diberikan berupa foto kopi sehingga gambar yang ditampilkan kurang jelas. Sedangkan dalam teknik pewarnaan, kejelasan warna dalam gambar sangat penting untuk memberikan panduan dalam pewarnaan. Selain itu, dari hasil wawancara yang dilakukan kepada guru, diketahui bahwa sumber belajar pada materi pokok penyelesaian desain busana jaket tailoring masih terbatas. Hal ini dikarenakan materi pokok ini masih baru dan sebelumnya belum pernah diajarkan.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada mata pelajaran desain busana menunjukkan bahwa, masih perlu adanya pengembangan media pembelajaran untuk membantu siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan kurikulum 2013, pola pembelajaran yang diterapkan salah satunya adalah penggunaan pola pembelajaran berbasis alat multimedia. Sesuai dengan kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013, maka media yang cocok untuk diterapkan dalam mata pelajaran desain busana pada materi pokok penyelesaian desain busana jaket tailoring adalah video pembelajaran pewarnaan teknik kering. Media ini dipilih karena video pembelajaran memiliki keunggulan antara lain video dapat mengulang adegan kegiatan dengan mudah, ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, dapat menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural, video dapat diputar menggunakan aplikasi pemutar video yang terdapat pada komputer maupun pada *handphone*.

Video pembelajaran dikembangkan menggunakan pengembangan menurut Borg & Gall yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov yaitu (1) melakukan

analisis produk yang akan dikembangkan, (2) mengembangkan produk awal, (3) validasi ahli dan revisi, (4) Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk, (5) Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.

Tingkat kelayakan video pembelajaran diketahui dengan melakukan uji validitas kepada ahli materi, ahli media, dan uji kelayakan pendapat siswa. Berdasarkan validasi yang dilakukan kepada para ahli, didapatkan saran untuk dilakukan perbaikan pada video pembelajaran. Video yang telah dinyatakan layak oleh para ahli dan uji coba skala kecil. Selanjutnya setelah dilakukan perbaikan sesuai saran, video pembelajaran digunakan pada uji coba skala besar untuk mengetahui tingkat kelayakan dari pendapat siswa. Video pembelajaran yang dinyatakan layak, dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran desain busana kelas XII di SMK N 6 Yogyakarta. Penjelasan lebih lanjut terdapat pada alur kerangka berfikir dalam gambar 8.

Permasalahan adalah media yang digunakan dalam materi pokok penyelesaian gambar sketsa jaket secara kering masih terbatas. Panduan siswa dalam mengerjakan tugas mandiri di rumah belum maksimal. Kelengkapan media berbasis alat multimedia sesuai kurikulum 2013 masih kurang.

Mengkaji permasalahan tersebut dan menemukan solusi media yang tepat untuk digunakan yang disesuaikan dengan kebutuhan kelas sesuai kemampuan guru, siswa dan sekolah.

Mengembangkan video pembelajaran pewarnaan desain busana teknik kering

Pengujian video pembelajaran melalui validasi ahli materi, ahli media, serta pengguna media yaitu siswa dan guru

Video pembelajaran dapat dinyatakan layak dan baik digunakan sebagai media pembelajaran pewarnaan teknik kering.

Produk akhir berupa video pembelajaran  
pewarnaan teknik kering

Gambar 8. Alur Kerangka Berpikir

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan kerangka berfikir yang dikemukakan di atas maka timbul pertanyaan penelitian dalam pengembangan media video pembelajaran desain busana, diantaranya :

1. Bagaimanakah mengembangkan video pembelajaran pewarnaan teknik kering mata pelajaran desain busana sebagai media pembelajaran untuk kelas XII Tata Busana di SMK N 6 Yogyakarta?
2. Bagaimana kelayakan video pembelajaran pewarnaan teknik kering pada mata pelajaran desain busana di SMK N 6 Yogyakarta?

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

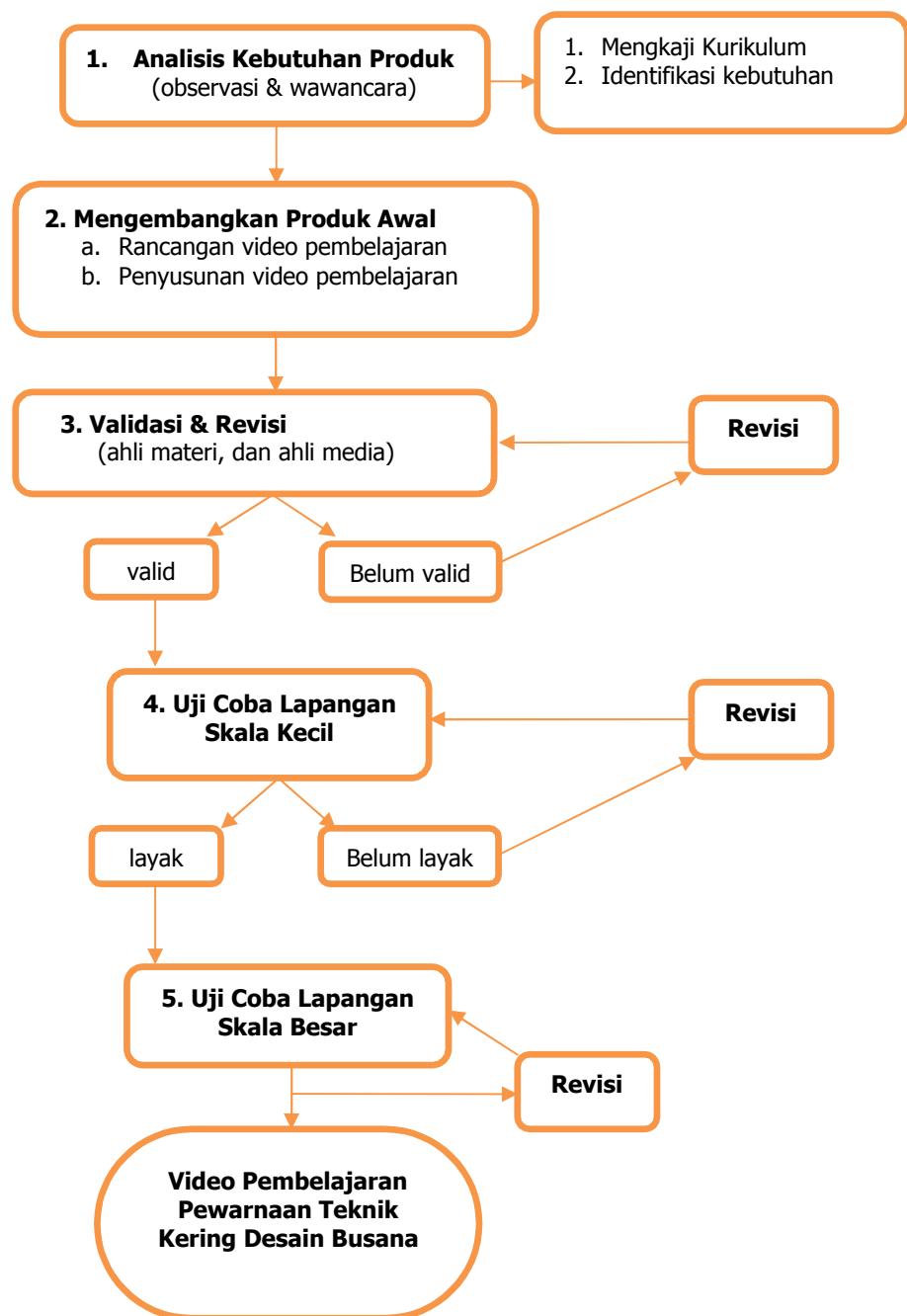
#### **A. Model Pengembangan**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan *Research and Development* (penemuan, pengembangan dan pengujian produk). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggris disebut *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009:407). Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media video pembelajaran desain busana. Produk media pembelajaran ini diperuntukkan bagi siswa SMK Tata Busana kelas XII, berupa video pembelajaran yang didalamnya berisi materi pewarnaan desain busana menggunakan teknik kering.

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah prosedur pengembangan menurut Borg&Gall yang telah disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov yaitu:

1. Melakukan analisis kebutuhan produk (mengkaji kurikulum, identifikasi kebutuhan produk)
2. Mengembangkan produk awal
3. Validasi ahli dan revisi
4. Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk
5. Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir

Prosedur pengembangan tersebut diperjelas dalam alur penelitian pengembangan seperti pada gambar berikut :



Gambar 9. Prosedur Pengembangan Video Pembelajaran Pewarnaan Teknik Kering Desain Busana

## **B. Prosedur Pengembangan**

### **1. Analisis Kebutuhan Produk**

Analisis kebutuhan produk video pembelajaranan pewarnaan teknik kering desain busana ini diantaranya adalah mengkaji kurikulum dan melakukan identifikasi kebutuhan produk. Analisis kebutuhan produk dilakukan dengan kegiatan observasi dan wawancara kepada guru dan siswa. Wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran desain busana kelas XII Tata Busana SMK N 6 Yogyakarta. Sedangkan observasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan analisis lapangan yang dilakukan, kurikulum yang digunakan di SMK N 6 Yogyakarta adalah kurikulum 2013. Silabus yang dikaji dalam penelitian ini adalah pada mata pelajaran desain busana, khususnya pada materi pokok penyelesaian gambar sketsa jaket secara kering. Materi yang dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa hasil analisis yang dilakukan menunjukkan bahwa masih terbatasnya sumber belajar dan media pada materi penyelesaian gambar sketsa jaket secara kering. Hal ini dikarenakan materi tersebut merupakan materi baru yang terdapat dalam kurikulum 2013.

Analisis kurikulum dan analisis lapangan bertujuan untuk menyesuaikan media yang akan dikembangkan dengan kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan analisis tersebut, peserta didik memerlukan media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran dengan lebih efektif. Video pembelajaran dipilih dengan untuk dikembangkan pada mata pelajaran desain busana karena video pembelajaran dapat menyampaikan

materi teori dan demonstrasi praktek dalam satu kemasan yang ringkas dan jelas.

## **2. Mengembangkan Produk Awal**

Mengembangkan produk awal video pembelajaran desain busana ini adalah dengan mengumpulkan materi-materi pelajaran hingga penyusunan video. Penyusunan video pembelajaran ini disesuaikan dengan penyusunan media video pembelajaran. Adapun susunan atau rancangan pengembangan video pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Mengumpulkan materi pewarnaan teknik kering desain busana
- b. Pengambilan gambar video pembelajaran
- c. Membuat naskah video
- d. Penyusunan video pembelajaran
- e. Mengemas produk awal video pembelajaran kedalam CD (*Compack Disk*)

## **3. Validasi dan Revisi**

Validasi merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan video pembelajaran secara rasional lebih efektif atau tidak. Validasi video pembelajaran pewarnaan teknik kering desain busana ini dilakukan oleh ahli materi, dan media. Para validator berasal dari dosen Pendidikan Teknik Busana dan guru mata pelajaran desain busana di SMK N 6 Yogyakarta.

Revisi produk diperlukan ketika dalam proses validasi ditemukan kekurangan pada video pembelajaran sehingga perlu untuk diperbaiki kembali untuk dapat digunakan dalam proses uji lapangan. Bila validator telah

menyutujui video pembelajaran layak digunakan maka video dapat digunakan dalam uji lapangan.

#### **4. Uji Lapangan Skala Kecil**

Uji lapangan skala kecil dilakukan pada 10 siswa kelas XII Tata Busana SMK N 6 Yogyakarta. Uji lapangan skala kecil ini bertujuan untuk mengumpulkan pendapat siswa mengenai kekurangan serta pemahaman siswa terhadap video pembelajaran pewarnaan teknik kering desain busana. Bila masih ada kekurangan akan dilanjutkan pada tahap revisi.

#### **5. Uji Coba Skala Besar**

Setelah proses uji coba skala kecil, selanjutnya dilakukan uji coba skala besar yang dilakukan pada 30 siswa kelas XII Tata Busana SMK N 6 Yogyakarta untuk menentukan kelayakan video pembelajaran pewarnaan teknik kering desain busana. Perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa angket untuk mengumpulkan pendapat siswa tentang kelayakan video pembelajaran pewarnaan teknik kering desain busana.

### **C. Sumber Data/Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII Tata Busana SMK N 6 Yogyakarta dengan populasi 66 siswa yang terbagi dalam tiga kelas. Teknik pengambilan sampel menggunakan *random sampling*. Teknik *random sampling* digunakan karena seluruh populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai sampel. Sampel dalam penelitian ini digunakan untuk uji coba kelompok

skala kecil dan skala besar. Uji coba skala kecil melibatkan sekitar 10 siswa. Uji coba skala besar dilakukan kepada 30 siswa kelas XII Tata Busana SMK N 6 Yogyakarta.

## **D. Metode dan Alat Pengumpulan Data**

### **1. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpul data yang digunakan pada penelitian ini adalah angket. Angket yang digunakan merupakan kombinasi angket terbuka dan angket tertutup. Angket tertutup disusun dengan menyediakan pilihan jawaban lengkap sehingga pengisi hanya tinggal memberi tanda pada jawaban yang dipilih. Sedangkan angket terbuka disusun sedemikian rupa sehingga pengisi bebas mengemukakan pendapatnya. Angket pada penelitian ini ditujukan kepada responden yaitu ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran desain busana dan siswa kelas XII Tata Busana SMK N 6 Yogyakarta. Tujuan dari angket ini adalah untuk memberikan penilaian kelayakan video pembelajaran pewarnaan teknik kering desain busana.

### **2. Alat Pengumpul Data (Instrumen)**

#### **a. Instrumen untuk para ahli (Validator)**

Instrumen kelayakan video pembelajaran pewarnaan teknik kering desain busana untuk para ahli ini menggunakan angket non tes skala *Guttman* dalam Sugiyono (2009:139). Skala pengukuran dengan tipe *Guttman* akan didapat jawaban yang tegas, yaitu "ya-tidak". Ahli diminta memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda checklist (✓) pada

kolom jawaban yang disediakan. Berikut ini adalah tabel kisi-kisi instrumen untuk para ahli :

Tabel 3. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi

No.	Variabel	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Materi video pembelajaran pewarnaan teknik kering desain busana	Isi/ Materi	Kesesuaian materi dengan kompetensi	1,2
			Ketepatan urutan dan uraian penyajian materi	3,4
			Kemudahan teks untuk dipahami	6
			Kejelasan visualisasi video	7
			Kejelasan narasi dan audio	8
		Pembelajaran	Sistematika, kejelasan dan kemenarikan penyajian materi	9
			Pemberian contoh, latihan dan kesempatan berlatih secara mandiri	10, 11, 12,
Total				12

Tabel 4. Kisi-kisi instrument untuk ahli media

No	Variabel	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Video pembelajaran pewarnaan teknik kering desain busana	Tampilan	1) Tampilan produk	1
			2) Penyajian	2,3
			3) Teks	4,5,6
			4) Visualisasi gambar	7,8,9
			5) Audio	10,11
			6) Animasi	12
			7) Kemudahan dipahami sebagai media pembelajaran	13
		Pemrograman	1) Efisiensi penggunaan media	14
			2) Fleksibilitas pengoperasian video pembelajaran	15
Total				15

Tabel 5. Skor penilaian instrumen ahli media dan ahli materi

Kategori	Jawaban
Layak	1
Tidak Layak	0

Tabel 6. Kriteria penilaian dari ahli materi dan ahli media

Kategori	Jawaban
Layak	Ahli media dan ahli materi menyatakan video pembelajaran pewarnaan teknik kering layak digunakan sebagai media pembelajaran
Tidak Layak	Ahli media dan ahli materi menyatakan video pembelajaran pewarnaan teknik kering tidak layak digunakan sebagai media pembelajaran

b. Instrumen untuk siswa

Instrumen untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran pewarnaan teknik kering desain busana untuk siswa dengan *rating scale* ini dijelaskan dengan 4 skala penilaian jawaban, yaitu (4) sangat setuju, (3) setuju, (2) kurang setuju, (1) tidak setuju. Kriteria pengukuran dari setiap jawaban dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Kriteria penilaian dari siswa

Pernyataan	
Nilai	Jawaban
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

Jawaban sangat setuju (4) dapat diartikan bahwa media pembelajaran tersebut dikatakan sangat layak digunakan. Jawaban Setuju (3) diartikan bahwa media pembelajaran tersebut dikatakan layak digunakan. Jawaban cukup setuju (2) diartikan bahwa media pembelajaran tersebut dikatakan cukup layak digunakan, untuk jawaban tidak layak (1) diartikan bahwa media pembelajaran tersebut tidak layak digunakan.

Responden memberikan tanda *checklist* (✓) pada jawaban yang paling sesuai. Berikut adalah tabel kisi-kisi instrumen untuk siswa :

Tabel 8. Kisi-kisi instrument siswa

No.	Variabel	Aspek	Indikator	Jumlah Butir		
1	Video pembelajaran pewarnaan teknik kering desain busana	Materi	Kesesuaian materi dengan kompetensi	1,2		
			Ketepatan urutan dan uraian penyajian materi	3,4		
			Kemudahan teks untuk dipahami	5,6		
			Kejelasan visualisasi video	7		
			Kejelasan narasi dan audio	8		
	Media	Media	Sistematika, kejelasan dan kemenarikan penyajian materi	9,10,11		
			Tampilan produk	12		
			Penyajian	13,14		
			Teks	15,16, 17		
			Visualisasi gambar	18,19, 20		
			Audio	21,22		
			Animasi	23		
			Fleksibelitas pengoperasian video pembelajaran	24		
			Efisiensi pengoperasian media	25		
			Total	25		

### 3. Validitas dan Reliabilitas

#### a. Validitas

Validitas merupakan proses pengumpulan bukti bahwa instrumen dapat digunakan sebagai alat ukur. Sesuai dengan jenis penelitian yang digunakan, maka untuk mengetahui validitas instrumen dari penelitian ini adalah dengan menggunakan *content validity*. Pengujian dilakukan dengan meminta pendapat dari ahli (*judgment expert*). Hasil dari *judgment expert*

yang telah dilakukan, terdapat beberapa perbaikan yang perlu dilakukan pada instrumen. Kemudian setelah dilakukan perbaikan, instrumen diberikan lagi kepada ahli untuk meminta pendapat lagi sehingga instrument dapat digunakan untuk penelitian.

Tabel 9. Hasil validitas dari pendapat ahli (*judgment expert*)

Nomor Butir soal	Soal	Revisi
14	Komposisi warna yang digunakan sesuai dengan <i>background</i>	Komposisi warna <i>background</i> yang digunakan sudah tepat

Instrumen yang telah dinyatakan valid oleh ahli, kemudian divalidasikan dengan *construct validity* melalui uji coba skala kecil pada 10 responden yaitu siswa kelas XII Tata Busana SMK N 6 Yogyakarta. Berdasarkan uji coba skala kecil, data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan rumus *product moment* dengan taraf signifikan 5%, yaitu sebagai berikut:

$$r = \frac{\sum (X_i - \bar{X})(Y_i - \bar{Y})}{\sqrt{\sum (X_i - \bar{X})^2} \sqrt{\sum (Y_i - \bar{Y})^2}}$$

(Eko Putro Widoyoko, 2014: 147)

Keterangan :

N = Jumlah Responden

X = Skor butir

Y = Skor total

r = Koefesien korelasi antara variabel X dan Y

Butir soal dikatakan valid apabila koefisien korelasi antara variabel X dan Y untuk nilai N = 10 dengan taraf signifikan pada tabel nilai r *product*

*moment* 5% adalah lebih dari 0,632, sebaliknya bila nilai  $R_{xy} < 0,632$  maka butir soal tidak valid. Berdasarkan perhitungan dari data yang diperoleh melalui komputer menggunakan program SPSS 16 *for windows*, diketahui hasil validitas pada seluruh butir soal menunjukkan nilai  $R_{xy} > 0,632$ . Hal ini membuktikan bahwa butir soal dinyatakan valid.

Tabel 10. Hasil Perhitungan Validitas Butir Soal Angket

NO.	Corrected Item-Total Correlation	R Tabel (5%)	Keterangan
1.	0,716	0,632	Valid
2.	0,769	0,632	Valid
3.	0,722	0,632	Valid
4.	0,798	0,632	Valid
5.	0,830	0,632	Valid
6.	0,755	0,632	Valid
7.	0,801	0,632	Valid
8.	0,830	0,632	Valid
9.	0,713	0,632	Valid
10.	0,877	0,632	Valid
11.	0,677	0,632	Valid
12.	0,839	0,632	Valid
13.	0,740	0,632	Valid
14.	0,721	0,632	Valid
15.	0,787	0,632	Valid
16.	0,759	0,632	Valid
17.	0,821	0,632	Valid
18.	0,821	0,632	Valid
19.	0,923	0,632	Valid
20.	0,704	0,632	Valid
21.	0,755	0,632	Valid
22.	0,815	0,632	Valid
23.	0,851	0,632	Valid
24.	0,923	0,632	Valid
25.	0,755	0,632	Valid

## b. Reliabilitas

Instrumen tes dikatakan dapat dipercaya (*reliable*) jika memberikan hasil yang tetap atau ajeg (konsisten) apabila diteskan berkali-kali (Eko Putro Wodoyoko, 2014:157). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket dengan skala 1 s/d 4. Sehingga untuk menguji reabilitasnya digunakan rumus *alfa cronbach*. Rumus yang digunakan adalah :

$$= \frac{K}{(n)} - \frac{\Sigma}{S^2}$$

(Sugiyono, 2011:365)

Keterangan:

K = mean kuadrat antara subyek

$\Sigma$  = mean kuadrat kesalahan

= varians total

Selanjutnya dari perhitungan tersebut diatas diinterpretasikan dalam tabel interpretasi nilai r sebagai berikut :

Tabel 11. Interpretasi Nilai r

No.	Besarnya Nilai r	Interpretasi
1.	0,00 – 0,199	Sangat rendah
2.	0,20 – 0,399	Rendah
3.	0,40 – 0,599	Sedang
4.	0,60 – 0,799	Kuat
5.	0,80 – 1,000	Sangat kuat

(Sugiyono, 2010:257)

Hasil perhitungan *alfa cronbach* dinyatakan reliabel jika nilai lebih dari 0,7. Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas *alpha cronbach* kepada 10 responden menggunakan SPSS 16 *for windows*, diperoleh hasil 0,975, maka sesuai dengan tabel pedoman interpretasi koefisien *alfa*

*cronbach*. Nilai tersebut termasuk dalam kategori reabilitas yang sangat kuat sehingga instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengambil data. Perhitungan selengkapnya terdapat pada lampiran.

## **E. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif. Peneliti akan menganalisis data awal yang diperoleh dari hasil validasi produk oleh para ahli. Pada tahapan validasi pengembangan produk, peneliti akan menggambarkan hasil validasi dari para ahli sehingga diketahui kelayakan video. Peneliti dapat mencari besarnya skor rata-rata (mean) dan simpangan baku dengan menggunakan analisis deskriptif. Proses analisis yang dilakukan menggunakan perhitungan sebagai berikut:

### **1. Mean**

Mean merupakan nilai rata-rata dari kelompok yang didapatkan dengan menjumlah seluruh data dari seluruh responden, kemudian dibagi dengan jumlah individu yang ada pada kelompok tersebut. Rumus untuk menghitung mean adalah:

$$Me = \frac{\Sigma}{n}$$

Sugiyono (2012:49)

Keterangan :

Me = Mean

$\Sigma$  = jumlah

$Xi$  = nilai x ke i sampai ke n

N = jumlah individu

## 2. Median

Median adalah salah satu teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai tengah kelompok data. Teknik menentukannya adalah dengan menyusun nilai dari data yang didapat dari dari nilai terendah ke nilai tertinggi. Rumus yang digunakan adalah :

$$Md = b + p \frac{-}{\text{---}}$$

Sugiyono (2012:49)

Keterangan :

Md = Median

b = batas bawah

n = jumlah sampel

p = panjang kelas interval

F = jumlah semua frekuensi sebelum kelas median

f = frekuensi kelas median

## 3. Modus (*mode*)

Modus merupakan nilai yang sering muncul atau memiliki frekuensi tertinggi. Nilai ini merupakan hasil dari data yang diperoleh kemudian dilihat nilai yang paling sering muncul. Rumus yang digunakan untuk menentukan nilai modus adalah :

$$Mo = b + p (\text{---})$$

Sugiyono (2012:52)

Keterangan :

Mo : Modus

b : batas kelas interval dengan frekuensi terbanyak

p : panjang kelas interval

b<sub>1</sub> : frekuensi pada kelas modus

b<sub>2</sub> : frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval berikutnya

#### **4. Standar deviasi**

Standar deviasi untuk menghitung simpangan baku menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut :

$$S = \sqrt{\frac{\sum (x - \bar{x})^2}{n}}$$

(Sugiyono, 2009: 58)

Keterangan :

S = simpangan baku

X<sub>i</sub> = nilai dari responden

$\bar{X}$  = rata – rata nilai responden

n = jumlah sampel

f<sub>i</sub> = frekuensi

Kriteria penilaian instrumen menggunakan kriteria yang ditetapkan berdasarkan butir validasi dan nilai yang dicapai dari skala yang digunakan. Analisis yang dilakukan adalah untuk menganalisis kelayakan video dari para ahli dan siswa. Penghitungan kelayakan instrumen dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Menentukan jumlah kelas interval, yakni 2 karena membutuhkan jawaban yang pasti dengan menggunakan skala *Guttman* ya dan tidak. Jawaban ya dengan skor 1 dan jawaban tidak dengan skor 0.
- b. Menetukan rentang skor, yaitu skor maksimum dan skor minimum.
- c. Menentukan panjang kelas ( $p$ ) yaitu rentang skor dibagi jumlah kelas
- d. Menentukan kelas interval dimulai dari skor terkecil sampai terbesar

Untuk menentukan kelayakan dari lembar penilaian tersebut lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 12. Kriteria kelayakan media oleh ahli

<b>Kategori</b>	<b>Interval skor</b>
Layak	$(S_{\min}+P) \leq S \leq S_{\max}$
Tidak layak	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min}+P-1)$

(Adaptasi dari Widihastuti, 2007:126)

Keterangan:

$S$  : skor responden

$S_{\min}$  : skor terendah

$P$  : panjang interval

$S_{\max}$  : skor tertinggi

Analisis data kelayakan dari siswa dilakukan dengan menghitung hasil penilaian instrumen dengan skala rating (*rating scale*), dengan alternatif jawaban sangat baik (4), baik (3), kurang baik (2), dan tidak baik (1). Penilaian kelayakan video pembelajaran pewarnaan teknik kering untuk siswa menggunakan langkah-langkah perhitungan sebagai berikut :

- a. Menentukan jumlah kelas interval, yaitu 4
- b. Menghitung skor tertinggi, yaitu jumlah butir pernyataan dikali skor tertinggi hasilnya 4
- c. Menyusun kelas interval dimulai dari skor terkecil sampai terbesar

Tabel 13. Kriteria kelayakan video pembelajaran dari pendapat siswa

No.	Kategori Penilaian	Interval Nilai
1	Sangat Layak	$(S_{min}+3p) \leq S \leq S_{max}$
2	Layak	$(S_{min}+2p) \leq S \leq (S_{min}+3p-1)$
3	Kurang Layak	$(S_{min}+p) \leq S \leq (S_{min}+2p-1)$
4	Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+2p-1)$

(Adaptasi dari Widihastuti, 2007: 126)

Keterangan:

S = Skor responden

Smin = Skor terendah

P = Panjang kelas interval

Smax = Skor tertinggi

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Data Uji Coba**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *research and development (R&D)*, yang bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran berupa video pembelajaran pewarnaan teknik kering. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan dari Borg and Gall yang telah disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov dan disesuaikan dengan sistematika pedoman penyusunan tugas akhir skripsi FT UNY. Deskripsi data hasil penelitian ini ditampilkan dalam tahapan-tahapan sebagai berikut :

##### **1. Analisis Kebutuhan Produk**

Analisis kebutuhan produk yang dilakukan adalah mengkaji kurikulum dan mengidentifikasi kebutuhan produk. Analisis kebutuhan produk dilakukan dengan kegiatan observasi dan wawancara kepada guru dan siswa. Observasi dan wawancara kepada guru dilakukan pada februari 2015 di SMK N 6 Yogyakarta.

Kurikulum yang digunakan di SMK N 6 Yogyakarta adalah kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 pola pembelajaran dilakukan dengan berpusat kepada siswa dan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia. Materi di kurikulum 2013 terdapat materi pokok tambahan yang berbeda dengan kurikulum KTSP, salah satunya penyelesaian gambar sketsa jaket secara kering.

Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan pembelajaran desain busana dan wawancara yang dilakukan kepada guru mata pelajaran desain busana di SMK N 6 Yogyakarta menunjukkan bahwa sudah terdapat fasilitas LCD proyektor pada hampir setiap kelas di SMK N 6 Yogyakarta. Sumber belajar dan media yang berbasis multimedia pada mata pelajaran desain busana khususnya pada materi pokok penyelesaian gambar sketsa jaket secara kering masih terbatas. Siswa belum bisa menyelesaikan tugas menggambar di kelas sehingga tugas diselesaikan dirumah dengan bekal *jobsheet* yang diberikan guru, tetapi *jobsheet* yang diberikan masih dalam bentuk fotokopi, sehingga untuk penjelasan teknik pewarnaan masih kurang maksimal.

Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran desain busana diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif, menarik dan sesuai dengan kurikulum 2013 yaitu berbasis multimedia. Sehingga peneliti terdorong untuk mengembangkan video pembelajaran karena a) fasilitas di kelas memungkinkan untuk mengoperasikan video karena ada LCD proyektor, b) video dapat disimpan dalam bentuk DVD maupun *flahdisk* sehingga dapat dioperasikan menggunakan laptop maupun *handphone (smartphone)*, c) video dapat menyajikan materi secara ringkas dan menarik, d) video pembelajaran dapat diberikan kepada siswa sebagai sumber belajar tambahan.

## **2. Pengembangan Produk Awal**

Susunan pengembangan produk awal dalam video pembelajaran ini dimulai melalui tiga tahapan antara lain :

a. Tahap Pra Produksi

1) Identifikasi materi isi media

Tahap identifikasi materi isi media adalah dengan menyusun isi materi yang akan dimasukkan kedalam video pembelajaran berdasarkan silabus pada kurikulum 2013. Proses penyusunan isi materi ini dibantu oleh guru untuk menentukan topik materi apa saja yang akan dibahas di dalam video pembelajaran pewarnaan teknik kering. Berikut adalah hasil jabaran isi topik materi yang telah disusun:

Mata Pelajaran : Desain Busana

Kelas : XII Tata Busana

Materi Pokok : Teknik penyelesaian gambar sketsa jaket secara kering

Tabel 14. Jabaran isi topik materi video pembelajaran pewarnaan teknik kering

No .	Indikator	Topik materi isi media	Pustaka
1.	Menjelaskan teknik penyelesaian gambar jaket secara kering	1. Pengertian jaket 2. Contoh jaket 3. Pengertian pewarnaan teknik kering 4. Penjelasan pewarnaan jaket tailoring secara kering	5. Afif Ghurub Bestari 2011. <i>Menggambar Busana dengan Teknik Kering</i> .Yogyakarta: PT Intan Sejati 6. Goet Poespo. 2006. <i>Jaket, Mantel, dan Vest</i> .Yogyakarta:Kanisius 7. Secilia Sawitri dkk. 1997. <i>Tailoring</i> . Yogyakarta.IKIP Yogyakarta
2.	Menjelaskan alat dan bahan teknik penyelesaian gambar secara kering	Macam-macam alat dan bahan pewarnaan teknik kering	
3.	Membuat gambar jaket dengan teknik kering	Langkah-langkah pewarnaan desain jaket tailoring secara kering	

## 2) Penyusunan naskah

Tahap penyusunan naskah menghasilkan sinopsis dan treatment. Sinopsis dalam video pembelajaran pewarnaan teknik kering ini adalah sebagai berikut:

"Episode menggambarkan contoh jaket, alat dan bahan mendesain busana, hingga proses pewarnaan teknik kering sampai finishing"

Selanjutnya *treatment* dalam video pembelajaran pewarnaan teknik kering ini adalah sebagai berikut:

"Video diawali dari tampilan judul video yaitu "Video pembelajaran Pewarnaan Teknik Kering (penyelesaian gambar sketsa jaket tailoring)", dilanjutkan dengan ditampilkan standar kompetensi dan kompetensi dasar desain busana. Selanjutnya tampilan berganti dengan pengertian pewarnaan teknik kering dan jaket tailoring, kemudian alat dan bahan. Tampilan selanjutnya yaitu video proses pewarnaan mulai dari pembuatan sketsa hingga pewarnaan dan finishing desain.

## b. Tahap produksi

### 1) Pembentukan tim produksi

Tim produksi yang terlibat dalam pembuatan video pembelajaran pewarnaan teknik kering ini antara lain:

Penulis naskah video : Ema Marleni

Pengisi suara : Ema Marleni

Pengambil gambar : Ema Marleni

Editor : Amnia Salma

## 2) Membuat *story board*

Langkah selanjutnya dalam tahapan produksi video pembelajaran ini adalah membuat *storyboard* yaitu berisi tentang penyesuaian letak desain tampilan video dan letak audio yang akan digunakan. Berikut adalah *story board* video pembelajaran pewarnaan teknik kering:

Tabel 15. *Story board* video pembelajaran pewarnaan teknik kering

No .	Visual	Keterangan	
<b>SCENE 1</b>			
1	<p>VIDEO PEMBELAJARAN PEWARNAAN TEKNIK KERING (Penyelesaian Gambar Desain Jaket Tailoring)</p>  <p>Oleh Ema Marleni</p> <p>SMK Kelas XII Semester Genap</p> 	Keterangan	<i>Opening</i>
		<i>Background</i>	Biru
		Narasi	Selamat datang dalam video pembelajaran pewarnaan teknik kering
		Audio	G Dragon, <i>Butterfly Instrument</i>
2.	<p>VIDEO PEWARNAAN TEKNIK KERING UNTUK SISWA KELAS XII SMK N 6 YOGYAKARTA</p> <p>Materi Pokok: Teknik Penyelesaian Gambar Sketsa Jaket secara Kering</p> <p>Kompetensi Dasar: Mendemonstrasikan Penyelesaian Desain Busana Jaket (Tailoring) secara Kering</p>	Keterangan	Kompetensi dasar teknik penyelesaian desain jaket secara kering
		<i>Background</i>	Ungu
		Narasi	Dalam video pembelajaran ini, kita akan mempelajari proses penyelesaian gambar desain jaket tailoring secara kering
		Audio	G Dragon, <i>Butterfly Instrument</i>

**SCENE 2**

3.	  <p><i>sumber:</i> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=cjh6vc87xKo">https://www.youtube.com/watch?v=cjh6vc87xKo</a></p>	Keterangan	Pengetahuan jaket
		Background	Video <i>fashionshow</i> jaket
		Narasi	Jaket merupakan sebuah <i>coat</i> atau mantel pendek dengan telangkup tunggal ( <i>single breasted</i> ) atau <i>double breasted</i> .
		Audio	G Dragon, <i>Butterfly Instrument</i>
4.		Keterangan	Contoh jaket
		Background	Video <i>fashionshow</i> jaket
		Narasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Single breasted jacket</i></li> <li>- <i>Double breasted</i></li> <li>- <i>Bolero</i></li> <li>- <i>Riders jacket</i></li> <li>- <i>Peplum jacket</i></li> <li>- <i>Duffle jacket</i></li> </ul>
		Audio	G Dragon, <i>Butterfly Instrument</i>



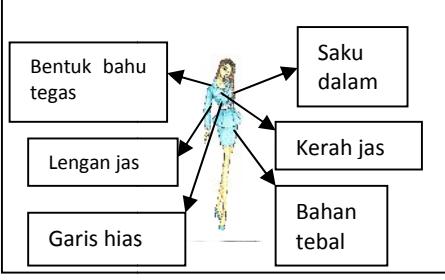
### SCENE 3

5.		Keterangan	Pengertian pewarnaan teknik kering
		Background	biru
		Narasi	Pewarnaan teknik kering merupakan pewarnaan teknik kering merupakan suatu teknik pewarnaan gambar desain tanpa menggunakan air. Alat yang paling sering digunakan untuk menggambar dengan teknik kering adalah pensil warna.
		Audio	G Dragon, <i>Butterfly Instrument</i>

										
<b>SCENE 4</b>										
	<p style="text-align: center;"><b>ALAT DAN BAHAN</b></p>  	<table border="1"> <tr> <td>Keterangan</td><td>Alat dan bahan pewarnaan teknik kering</td></tr> <tr> <td><i>Background</i></td><td>Biru</td></tr> <tr> <td>Narasi</td><td>kertas gambar, pensil warna, pena, pensil 2b, penghapus, dan rautan</td></tr> <tr> <td>Audio</td><td>G Dragon, <i>Butterfly Instrument</i></td></tr> </table>	Keterangan	Alat dan bahan pewarnaan teknik kering	<i>Background</i>	Biru	Narasi	kertas gambar, pensil warna, pena, pensil 2b, penghapus, dan rautan	Audio	G Dragon, <i>Butterfly Instrument</i>
Keterangan	Alat dan bahan pewarnaan teknik kering									
<i>Background</i>	Biru									
Narasi	kertas gambar, pensil warna, pena, pensil 2b, penghapus, dan rautan									
Audio	G Dragon, <i>Butterfly Instrument</i>									
<b>SCENE 5</b>										
	<p>Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pewarnaan teknik kering</p> <p>a. Kerataan pewarnaan bukan diperoleh dari satu arah goresan warna</p> 	<table border="1"> <tr> <td>Keterangan</td><td>Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam mewarnai</td></tr> <tr> <td><i>Background</i></td><td>biru</td></tr> <tr> <td>Narasi</td><td> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kerataan pewarnaan bukan diperoleh dari satu arah goresan warna</li> <li>- Ketebalan warna bukan diperoleh dari tekanan goresan pensil warna melainkan dari pengulangan goresan pensil warna</li> <li>- Kepekatan warna bukan diperoleh dari arah bolak-balik goresan melainkan dari</li> </ul> </td></tr> </table>	Keterangan	Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam mewarnai	<i>Background</i>	biru	Narasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kerataan pewarnaan bukan diperoleh dari satu arah goresan warna</li> <li>- Ketebalan warna bukan diperoleh dari tekanan goresan pensil warna melainkan dari pengulangan goresan pensil warna</li> <li>- Kepekatan warna bukan diperoleh dari arah bolak-balik goresan melainkan dari</li> </ul>		
Keterangan	Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam mewarnai									
<i>Background</i>	biru									
Narasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kerataan pewarnaan bukan diperoleh dari satu arah goresan warna</li> <li>- Ketebalan warna bukan diperoleh dari tekanan goresan pensil warna melainkan dari pengulangan goresan pensil warna</li> <li>- Kepekatan warna bukan diperoleh dari arah bolak-balik goresan melainkan dari</li> </ul>									

	<p>Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pewarnaan teknik kering</p> <p>b. ketebalan warna bukan diperoleh dari tekanan goresan pensil warna melainkan dari pengulangan goresan pensil warna</p> 		<p>kerapatan goresan dengan jarak pendek</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Warna baru dapat diciptakan dari percampuran secara rata atau pengulangan dua atau lebih warna yang tersedia pada pensil warna</li> <li>- Gradiasi warna dapat diperoleh dari perbedaan tekanan dan dari perbedaan jumlah pengulangan goresan</li> </ul>
	<p>Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pewarnaan teknik kering</p> <p>c. Kepekatan warna bukan diperoleh dari arah bolak-balik goresan melainkan dari kerapatan goresan dengan jarak pendek</p> 	Audio	G Dragon, <i>Butterfly Instrument</i>
	<p>Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pewarnaan teknik kering</p> <p>d. Warna baru dapat diciptakan dari percampuran secara rata atau pengulangan dua atau lebih warna yang tersedia pada pensil warna</p> 		
	<p>Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pewarnaan teknik kering</p> <p>e. Gradiasi warna dapat diperoleh dari perbedaan tekanan dan dari perbedaan jumlah pengulangan goresan</p> 		

## SCENE 6

	<h3 style="text-align: center;">TEKNIK ARSIR</h3> 	<table border="1"> <tr> <td>Keterangan</td><td>Demonstrasi mengarsir dua arah satu warna dan gradasi</td></tr> <tr> <td>Background</td><td>Gambar pensil warna</td></tr> <tr> <td>Narasi</td><td>Berikut adalah contoh teknik arsir dua arah satu warna yang digunakan dalam pewarnaan teknik kering penyelesaian gambar sketsa jaket tailoring</td></tr> <tr> <td>Audio</td><td>G Dragon, <i>Butterfly Instrument</i></td></tr> </table>	Keterangan	Demonstrasi mengarsir dua arah satu warna dan gradasi	Background	Gambar pensil warna	Narasi	Berikut adalah contoh teknik arsir dua arah satu warna yang digunakan dalam pewarnaan teknik kering penyelesaian gambar sketsa jaket tailoring	Audio	G Dragon, <i>Butterfly Instrument</i>
Keterangan	Demonstrasi mengarsir dua arah satu warna dan gradasi									
Background	Gambar pensil warna									
Narasi	Berikut adalah contoh teknik arsir dua arah satu warna yang digunakan dalam pewarnaan teknik kering penyelesaian gambar sketsa jaket tailoring									
Audio	G Dragon, <i>Butterfly Instrument</i>									
	  	<table border="1"> <tr> <td>Keterangan</td><td>Demonstrasi pewarnaan jaket tailoring secara kering</td></tr> <tr> <td>Background</td><td>biru</td></tr> <tr> <td>Narasi</td><td> <p>Sebelum kita membahas langkah-langkah pewarnaan teknik kering, berikut adalah detil/efek yang perlu diperhatikan untuk memunculkan aspek tailoring pada gambar desain</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jaket tailoring umumnya memiliki desain yang sederhana</li> <li>- Bentuk bahu tegas</li> <li>- Menggunakan lengan jas yang terdiri dari lengan bagian luar dan lengan bagian dalam</li> <li>- Memiliki garis hias berupa garis <i>princes</i> atau <i>empire</i></li> <li>- Menggunakan saku dalam baik di dada kiri atau pinggang</li> <li>- Umumnya menggunakan kerah jas dan kerah rebah</li> <li>- Bahan yang digunakan bertekstur tebal</li> </ul> <p>Berikut adalah proses pewarnaan jaket tailoring pada desain peplum jaket</p> </td></tr> </table>	Keterangan	Demonstrasi pewarnaan jaket tailoring secara kering	Background	biru	Narasi	<p>Sebelum kita membahas langkah-langkah pewarnaan teknik kering, berikut adalah detil/efek yang perlu diperhatikan untuk memunculkan aspek tailoring pada gambar desain</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jaket tailoring umumnya memiliki desain yang sederhana</li> <li>- Bentuk bahu tegas</li> <li>- Menggunakan lengan jas yang terdiri dari lengan bagian luar dan lengan bagian dalam</li> <li>- Memiliki garis hias berupa garis <i>princes</i> atau <i>empire</i></li> <li>- Menggunakan saku dalam baik di dada kiri atau pinggang</li> <li>- Umumnya menggunakan kerah jas dan kerah rebah</li> <li>- Bahan yang digunakan bertekstur tebal</li> </ul> <p>Berikut adalah proses pewarnaan jaket tailoring pada desain peplum jaket</p>		
Keterangan	Demonstrasi pewarnaan jaket tailoring secara kering									
Background	biru									
Narasi	<p>Sebelum kita membahas langkah-langkah pewarnaan teknik kering, berikut adalah detil/efek yang perlu diperhatikan untuk memunculkan aspek tailoring pada gambar desain</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jaket tailoring umumnya memiliki desain yang sederhana</li> <li>- Bentuk bahu tegas</li> <li>- Menggunakan lengan jas yang terdiri dari lengan bagian luar dan lengan bagian dalam</li> <li>- Memiliki garis hias berupa garis <i>princes</i> atau <i>empire</i></li> <li>- Menggunakan saku dalam baik di dada kiri atau pinggang</li> <li>- Umumnya menggunakan kerah jas dan kerah rebah</li> <li>- Bahan yang digunakan bertekstur tebal</li> </ul> <p>Berikut adalah proses pewarnaan jaket tailoring pada desain peplum jaket</p>									

			<p>menggunakan teknik dua arah arsiran satu warna dan gradasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Buatlah sketsa proporsi tubuh sesuai pose yang diinginkan.</li> <li>- Buatlah desain jaket dan pelengkapnya pada proporsi tubuh sesuai dengan pose.</li> <li>- Gambarlah detil-detil pada desain busana seperti kerah, kancing, motif, aksesoris dan garis detil-detil busana.</li> <li>- Hapus bagian-bagian yang tidak diperlukan dengan teknik mengetuk-ngetukkan penghapus pada bagian yang akan dihapus agar permukaan kertas tidak rusak.</li> <li>- Warnai desain mulai dari bagian wajah, kepala/rambut, dan kulit dengan memperhatikan gelap terangnya.</li> <li>- Warnai busana dengan warna yang tipis menggunakan teknik dua arah goresan dengan satu warna</li> <li>- Lanjutkan dengan mewarnai bagian cekung, lipatan, gelombang dan yang tidak terkena sinar cahaya dengan warna yang lebih gelap.</li> <li>- Warnai pelengkap busana dan detil-detilnya.</li> <li>- Pertebal garis bagian-bagian desain menggunakan <i>marker/pena</i>.</li> </ul>	
		Audio	G Dragon, <i>Butterfly Instrument</i>	

## SCENE 7

	<p>KESALAHAN PEWARNAAN TEKNIK KERING</p> 		<p>Keterangan</p> <p><i>Background</i></p> <p>Narasi</p> <p>Audio</p>	<p>Kesalahan yang sering dilakukan dalam mewarnai dengan teknik kering</p> <p>cokelat</p> <p>Dalam pewarnaan teknik kering, masih terdapat beberapa kesalahan yang sering terjadi,</p> <p>Kesalahan dalam Pewarnaan Teknik Kering tersebut diantaranya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penentuan letak gelap terang yang belum tepat</li> <li>- Goresan warna yang keluar dari area gambar</li> <li>- Tekanan dalam mengarsir yang tidak sama</li> </ul> <p>Untuk menghindari kesalahan yang terjadi, berikut beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pewarnaan teknik kering</p> <p>G Dragon, <i>Butterfly Instrument</i></p>
	<p>CONTOH PEWARNAAN DENGAN BERBAGAI ARAH ARSIRAN</p> 		<p>Keterangan</p> <p><i>Background</i></p> <p>Narasi</p> <p>Audio</p>	<p>Contoh desain hasil pewarnaan</p> <p>biru</p> <p>Berikut adalah contoh desain busana dengan pewarnaan teknik kering menggunakan berbagai arah arsiran</p> <p>G Dragon, <i>Butterfly Instrument</i></p>

				<table border="1"> <tr> <td><i>Background</i></td><td>putih</td></tr> <tr> <td>Narasi</td><td>Pewarnaan dengan dua arah arsiran satu warna dan gradasi</td></tr> <tr> <td>Audio</td><td>G Dragon, <i>Butterfly Instrument</i></td></tr> </table>	<i>Background</i>	putih	Narasi	Pewarnaan dengan dua arah arsiran satu warna dan gradasi	Audio	G Dragon, <i>Butterfly Instrument</i>
<i>Background</i>	putih									
Narasi	Pewarnaan dengan dua arah arsiran satu warna dan gradasi									
Audio	G Dragon, <i>Butterfly Instrument</i>									
				<table border="1"> <tr> <td><i>Background</i></td><td>putih</td></tr> <tr> <td>Narasi</td><td>Pewarnaan dengan dua arah arsiran dua warna dan gradasi</td></tr> <tr> <td>Audio</td><td>G Dragon, <i>Butterfly Instrument</i></td></tr> </table>	<i>Background</i>	putih	Narasi	Pewarnaan dengan dua arah arsiran dua warna dan gradasi	Audio	G Dragon, <i>Butterfly Instrument</i>
<i>Background</i>	putih									
Narasi	Pewarnaan dengan dua arah arsiran dua warna dan gradasi									
Audio	G Dragon, <i>Butterfly Instrument</i>									
				<table border="1"> <tr> <td><i>Background</i></td><td>putih</td></tr> <tr> <td>Narasi</td><td>Pewarnaan dengan tiga arah arsiran tiga warna dan gradasi</td></tr> <tr> <td>Audio</td><td>G Dragon, <i>Butterfly Instrument</i></td></tr> </table>	<i>Background</i>	putih	Narasi	Pewarnaan dengan tiga arah arsiran tiga warna dan gradasi	Audio	G Dragon, <i>Butterfly Instrument</i>
<i>Background</i>	putih									
Narasi	Pewarnaan dengan tiga arah arsiran tiga warna dan gradasi									
Audio	G Dragon, <i>Butterfly Instrument</i>									
<b>SCENE 8</b>										
		DEMIKIAN LANGKAH-LANGKAH PEWARNAAN TEKNIK KERING	Keterangan	Penutup						
		DEMIKIAN LANGKAH-LANGKAH PEWARNAAN TEKNIK KERING	<i>Background</i>	<i>Pink</i>						
			Narasi	Demikianlah video pembelajaran pewarnaan teknik kering pada gambar sketsa jaket tailoring. Selamat mencoba menggambar desain busana jaket tailoring secara kering sesuai arah arsiran yang lain						

	Sumber	Teks	<p><b>Sumber</b>  Afif Ghurub Bestari 2011  Menggambar Busana dengan  Teknik Kring</p> <p>Fall-Winter 2015_16 Haute  Couture CHANEL Show  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=cjH6VC87xKo">https://www.youtube.com/watch?v=cjH6VC87xKo</a></p>
	Ucapan Terimakasih		<p>Milan Fashion Week_ Prada  reconstructs women's suits S_S  2016  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=cdwBfI4kP-w">https://www.youtube.com/watch?v=cdwBfI4kP-w</a></p> <p><b>Ucapan Terimakasih</b>  Sri Widarwati, M.Pd sebagai  Dosen Pembimbing Tugas  Akhir Skripsi  Segenap warga SMK N 6  Yogyakarta</p>
			<p><b>Ahli Materi</b>  Afif Ghurub Bestari, M.Pd  Triyanto, M.A  Dra. Kunthi Handayani</p> <p><b>Ahli Media</b>  Noor Fitrihana, M.Eng  Afif Ghurub Bestari, M.Pd  Dra. Kunthi Handayani</p> <p><b>Penulis Skrip &amp; Storyboard</b>  Ema Marleni</p> <p><b>Peraga Tutorial</b>  Maulidya</p> <p><b>Editor Video</b>  Amnia</p> <p><b>Pengisi Suara</b>  Ema Marleni</p>
	Audio		<p>G Dragon, <i>Butterfly Instrument</i></p>

### 3) Pemilihan pemain

Pemilihan pemain pada tahap ini dimaksudkan untuk memilih peraga tutorial menggambar desain busana jaket tailoring secara kering. pemain

yang dipilih adalah Maulidya, dengan pertimbangan mampu menggambar desain busana hingga proses pewarnaan sesuai dengan skenario yang telah dibuat.

#### 4) Pencarian lokasi

Lokasi yang menjadi tempat pengambilan gambar video pembelajaran pewarnaan teknik kering ini adalah di KPLT lantai 2 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Lokasi ini dipilih karena tingkat pencahayaan cukup dan lokasi dapat digunakan untuk mengambil gambar dengan mudah.

#### 5) Pengambilan gambar dan suara

Pengambilan gambar dilakukan pada siang hari dengan pertimbangan pencahayaan dan waktu dari pemain yang disesuaikan. Pengambilan gambar menggunakan kamera DSLR tipe Canon D1100. Sedangkan pengambilan suara dilakukan menggunakan *smartphone* tipe Samsung Galaxy J2 dan *earphone*.

### c. Tahap Pasca Produksi

Tahap pasca produksi kegiatan yang dilakukan antara lain adalah video *editing*, *mixing*, dan pengemasan. Tahap video *editing* dan *mixing* dilakukan menggunakan komputer. Penyusunan video pembelajaran pewarnaan teknik kering ini menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CS 3* untuk mengedit gambar dan teks, serta *Adobe Premiere Pro CS 3* dan *Adobe After Effect cs 3* untuk mengedit video dan teks. Setelah proses *editing* dan *mixing*, dilanjutkan dengan me-*rander* video menjadi beberapa

tipe yaitu MP4, 3GP, dan MPG untuk menyesuaikan media pemutaran video. Setelah *di-rander* kemudian video dikemas dalam bentuk DVD sehingga video dapat diputar menggunakan DVD player juga.

### **3. Validasi dan revisi**

Video pembelajaran yang telah diproduksi adalah video pembelajaran pewarnaan teknik kering pruduk awal yang kemudian diujikan melalui validasi para ahli media dan materi. Uji kelayakan video pembelajaran pewarnaan teknik kering ini dilakukan oleh dosen ahli media, dosen ahli materi desain busana dan guru. Hasil validasi video pembelajaran pewarnaan teknik kering dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menguji kelayakan video pembelajaran pewarnaan teknik kering ditinjau dari aspek materi. Materi dalam video pembelajaran pewarnaan teknik kering ini divalidasikan kepada ahli materi desain busana yaitu Bapak Afif Ghurub Bestari, M.Pd dan Bapak Triyanto, M.A yang merupakan dosen di jurusan Pendidikan Teknik Busana UNY, dan Ibu Dra. Kunthi Handayani guru Tata Busana di SMK N 6 Yogyakarta.

Hasil validasi diperoleh dengan memberikan video pembelajaran pewarnaan teknik kering, kisi-kisi instrument, dan instrument penelitian kepada ahli materi. Selanjutnya para ahli materi memberikan penilaian terhadap video pembelajaran pewarnaan teknik kering, kemudian memberikan saran dan masukan untuk perbaikan atau revisi. Setelah revisi

dan telah sesuai dengan saran yang diberikan ahli materi, selanjutnya para ahli memberikan penilaian pada lembar penilaian media yang telah disiapkan.

#### b. Validasi Ahli Media

Validasi media pada video pembelajaran pewarnaan teknik kering ini dilakukan oleh ahli media yaitu Bapak Noor Fitrihana M.Eng dan Bapak Afif Ghurub Besatari, M.Pd dosen jurusan Pendidikan Teknik Busana UNY dan Ibu Dra. Kunthi Handayani guru Tata Busana di SMK N 6 Yogyakarta. Hasil validasi diperoleh dengan memberikan video pembelajaran pewarnaan teknik kering, kisi-kisi instrument, dan instrument penelitian kepada ahli media. Selanjutnya ahli media memberikan penilaian terhadap video pembelajaran pewarnaan teknik kering dari aspek tampilan, musik, audio narasi, tata bahasa dan kebermanfaatan. Kemudian ahli media memberikan saran dan masukan untuk perbaikan atau revisi. Setelah revisi dan telah sesuai dengan saran yang diberikan ahli media, selanjutnya para ahli memberikan penilaian pada lembar penilaian media yang telah disiapkan.

#### **4. Uji Coba Skala Kecil**

Uji coba skala kecil dilakukan setelah video pembelajaran telah selesai divalidasi oleh para ahli media dan ahli materi. Uji coba skala kecil bertujuan untuk mengantisipasi kesalahan yang mungkin terjadi serta menganalisis kendala yang mungkin dihadapi dan berusaha untuk mengurangi kendala tersebut pada saat uji coba media skala besar. Uji coba skala kecil dalam penelitian ini melibatkan 10 orang siswa. Kegiatan uji coba skala kecil

dilakukan dengan cara menampilkan video pembelajaran pewarnaan teknik kering didepan kelas dengan bantuan LCD proyektor dan *speaker*. Data diperoleh dengan memberikan angket kepada siswa. Angket berisi 25 butir pertanyaan dengan jawaban menggunakan skala *likert*. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan dievaluasi untuk kemudian dilakukan revisi terhadap produk awal video pembelajaran pewarnaan teknik kering. Berdasarkan uji coba skala kecil yang telah dilakukan pada 10 siswa kelas XII Tata Busana SMK N 6 Yogyakarta.

## **5. Uji coba skala besar**

Uji coba skala besar dalam penelitian ini melibatkan 30 siswa sebagai responden. Kegiatan uji coba skala besar dilakukan dengan cara menampilkan video pembelajaran pewarnaan teknik kering didepan kelas dengan bantuan LCD proyektor dan *speaker*. Data diperoleh dengan memberikan angket kepada siswa. Angket berisi 25 butir pertanyaan menggunakan skala *likert* dengan memberikan tanda *checklist* () pada alternatif jawaban sangat setuju (4), setuju (3), kurang setuju (2), tidak setuju (1). Berdasarkan uji coba skala besar yang telah dilakukan pada 30 siswa kelas XII SMK N 6 Yogyakarta dari pengisian angket yang dilakukan, terdapat beberapa saran dan komentar yang diberikan oleh responden. Berdasarkan perhitungan data dari uji skala besar, video pembelajaran pewarnaan teknik kering dinyatakan layak sehingga video pembelajaran yang dihasilkan merupakan produk akhir.

## B. Analisis Data

### 1. Validasi oleh Ahli Materi

Aspek yang dinilai pada validasi dari ahli materi diantaranya kesesuaian materi dalam video pembelajaran dengan silabus mata pelajaran desain busana kelas XII, kualitas materi, serta tata bahasa yang digunakan pada video pembelajaran pewarnaan teknik kering. Video pembelajaran ini dinilai oleh ahli materi dari dua orang dosen Pendidikan Teknik Busana FT UNY dan satu guru Tata Busana SMK N 6 Yogyakarta. Data diperoleh dengan memberikan media video pembelajaran, kisi-kisi instrumen, dan instrument penelitian kepada ahli materi.

Hasil penilaian dan validasi video pembelajaran pewarnaan teknik kering ini dianalisis menggunakan skala pengukuran tipe *Guttman*. Terdapat dua alternatif jawaban yang digunakan yaitu "layak" dan "tidak layak". Skor untuk jawaban layak adalah 1 dan skor untuk jawaban tidak layak adalah 0. Butir pernyataan terdiri atas 12 butir. Maka penilaian dari tiga validator diperoleh skor minimum  $0 \times 36 = 0$ , dan skor maksimum  $1 \times 36 = 36$ , jumlah kelas adalah 3, panjang intervalnya adalah 12, sehingga kriteria kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi adalah:

Tabel 16. Kriteria kelayakan video pembelajaran oleh ahli materi

No.	Kategori	Interval Nilai	Hasil	Persentase
1.	Layak	$(S_{\text{min}} + P) \leq S \leq S_{\text{max}}$	$12 \leq S \leq 36$	100%
2.	Tidak Layak	$S_{\text{min}} \leq S \leq (S_{\text{min}} + p-1)$	$0 \leq S \leq 11$	0%

Berdasarkan tabel kelayakan video pembelajaran pewarnaan teknik kering diatas, maka dapat diketahui hasil validasi video pembelajaran pewarnaan teknik kering dari ahli materi sebagai berikut :

Tabel 17. Hasil validasi media pembelajaran oleh ahli materi

Ahli Materi	Skor	Kelayakan
Ahli materi 1	12	Layak
Ahli materi 2	12	Layak
Ahli materi 3	12	Layak

## 2. Validasi oleh Ahli Media

Aspek yang dinilai pada validasi dari ahli media diantaranya tampilan produk, audio, dan kegunaan media dalam pembelajaran pada video pembelajaran pewarnaan teknik kering. Proses validasi dilakukan dengan memberikan video pembelajaran, kisi-kisi instrumen, dan instrument penelitian kepada ahli media. Video pembelajaran ini dinilai oleh ahli media dari dua orang dosen Pendidikan Teknik Busana FT UNY dan satu guru Tata Busana SMK N 6 Yogyakarta. Data diperoleh dengan memberikan media video pembelajaran, kisi-kisi instrumen, dan instrument penelitian kepada ahli media.

Hasil penilaian dan validasi video pembelajaran pewarnaan teknik kering ini dianalisis menggunakan skala pengukuran tipe *Guttman*. Terdapat dua alternatif jawaban yang digunakan yaitu "layak" dan "tidak layak". Skor untuk jawaban layak adalah 1 dan skor untuk jawaban tidak layak adalah 0. Butir pernyataan terdiri atas 15 butir. Maka dari hasil penilaian dari tiga ahli media diperoleh skor minimum  $0 \times 45 = 0$ , dan skor maksimum  $1 \times 45 = 45$ , jumlah kelas adalah 3, panjang intervalnya adalah 23, sehingga kriteria kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi adalah:

Tabel 18. Kriteria kelayakan video pembelajaran oleh ahli media

No.	Kategori	Interval Nilai	Hasil
1.	Layak	$(S_{min} + P) \leq S \leq S_{max}$	$23 \leq S \leq 45$
2.	Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min} + p-1)$	$0 \leq S \leq 22$

Berdasarkan tabel kelayakan video pembelajaran pewarnaan teknik kering diatas, maka dapat diketahui hasil validasi video pembelajaran pewarnaan teknik kering dari ahli media sebagai berikut :

Tabel 19. Hasil validasi video pembelajaran oleh ahli media

Ahli Materi	Skor	Kelayakan
Ahli media 1	15	Layak
Ahli media 2	15	Layak
Ahli media 3	15	Layak

### 3. Uji Coba Skala Kecil

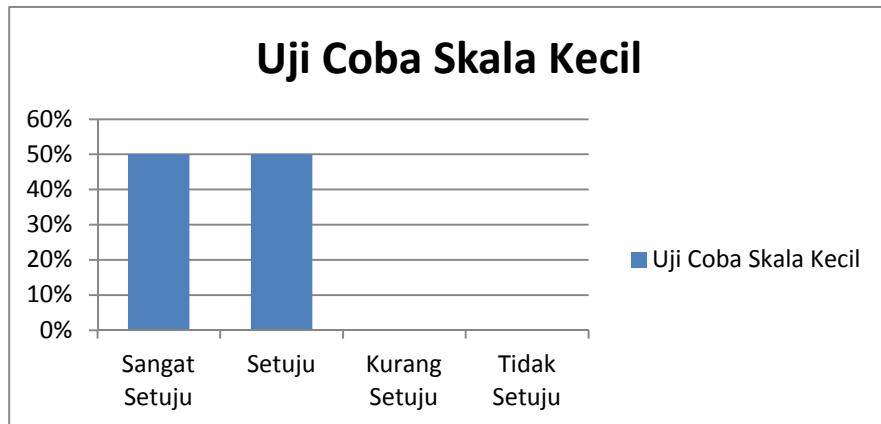
Uji coba skala kecil dilakukan kepada 10 responden yaitu siswa kelas XII Tata Busana SMK N 6 Yogyakarta. Responden memberikan penilaian dengan mengisi angket yang berisi 25 item dengan 4 alternatif jawaban. Data hasil ujicoba skala kecil yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel 20. Hasil pendapat siswa tentang video pembelajaran pada uji coba skala kecil

No.	Kategori	Interval Nilai	Frekuensi	Prosentase interval nilai
1	Sangat Layak (4)	$82 \leq S \leq 100$	5	50%
2	Layak (3)	$63 \leq S \leq 81$	5	50%
3	Kurang Layak (2)	$44 \leq S \leq 62$	0	0%
4	Tidak Layak (1)	$25 \leq S \leq 43$	0	0%
	Total		10	100%

Berdasarkan tabel pendapat siswa tentang video pembelajaran pada uji coba skala kecil, secara keseluruhan diperoleh rerata nilai  $S$  sebesar 83,3. Nilai ini termasuk kedalam interval nilai  $82 \leq S \leq 100$ , sehingga masuk kedalam kategori "sangat layak".

Persentase hasil pendapat siswa skala kecil tentang video pembelajaran digambarkan dalam diagram batang berikut :



Gambar 10. Diagram batang hasil data uji coba skala kecil

#### 4. Uji Coba Skala Besar

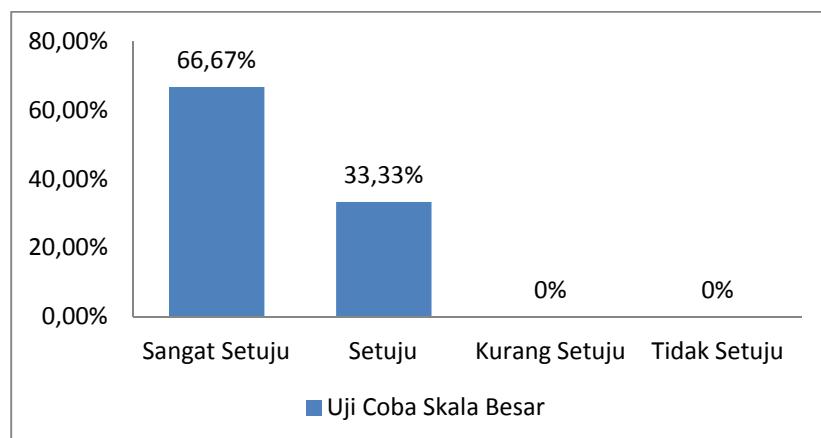
Uji coba skala besar dilakukan kepada 30 responden yaitu siswa kelas XII Tata Busana di SMK N 6 Yogyakarta. Responden memberikan penilaian dengan mengisi angket yang berisi 25 pertanyaan dengan 4 alternatif jawaban. Data hasil ujicoba skala besar yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 21. Hasil pendapat siswa tentang video pembelajaran pada uji coba skala besar

No.	Kategori	Interval Nilai	Frekuensi	Prosentase interval nilai
1	Sangat Layak (4)	$82 \leq S \leq 100$	20	66,67%
2	Layak (3)	$63 \leq S \leq 81$	10	33,33 %
3	Kurang Layak (2)	$44 \leq S \leq 62$	0	0 %
4	Tidak Layak (1)	$25 \leq S \leq 43$	0	0 %
	Jumlah		30	100%

Berdasarkan tabel pendapat siswa tentang video pembelajaran pada uji coba skala besar, secara keseluruhan diperoleh rerata nilai  $S$  sebesar 84,57. Nilai ini termasuk kedalam interval nilai  $82 \leq S \leq 100$ , sehingga masuk kedalam kategori “sangat layak”.

Persentase hasil pendapat siswa skala besar tentang video pembelajaran digambarkan dalam diagram batang berikut :



Gambar 11. Diagram batang hasil data uji coba skala besar

### C. Kajian Produk

Hasil dari pembuatan bideopembelajaran yang dikembangkan adalah video pembelajaran pewarnaan teknik kering. Video pembelajaran ditujukan kepada siswa kelas XII SMK N 6 Yogyakarta, karena pada mata pelajaran desain busana kelas XII belum ada media berupa video pembelajaran pewarnaan teknik kering. Isi materi dalam video pembelajaran ini disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan di SMK N 6 Yogyakarta yaitu kurikulum 2013. Video pembelajaran dibuat dengan format *soft file* yang dapat dioperasikan di komputer dan juga *handphone*. Hal ini bertujuan supaya video pembelajaran pewarnaan teknik kering dapat diperasikan dimana saja. Hal utama dari tujuan ini adalah video pembelajaran pewarnaan teknik kering dapat digunakan siswa sebagai media yang dapat membantu menyelesaikan tugas mandiri.

Kajian produk video pembelajaran pewarnaan teknik kering meliputi 8 *scene* utama, antara lain: (1) *opening* (judul), (2) pengetahuan jaket, (3) materi pewarnaan teknik kering, (4) alat dan bahan (5) langkah-langkah pewarnaan

teknik kering, (6) kesalahan dalam pewarnaan teknik kering, (7) contoh hasil pewarnaan teknik kering dengan berbagai arah arsiran, (8) penutup. Berikut adalah tampilan isi video pembelajaran pewarnaan teknik kering :

### 1. *Opening*

*Scene* ini menampilkan judul video pembelajaran, dan nama penyusun dan menampilkan kompetensi dasar desain busana



Gambar 12. *Opening* video pembelajaran pewarnaan teknik kering



Gambar 13. Materi pokok dan Kompetensi dasar

### 2. Pengetahuan jaket

Tampilan pada *scene* ini menjelaskan tentang beberapa contoh jenis jaket dengan menampilkan contoh gambar jaket dan beberapa contoh perkembangannya melalui potongan video *fashion show*.



Gambar 14. Sub judul materi jaket



Gambar 15. Contoh jaket

### 3. Materi pewarnaan teknik kering

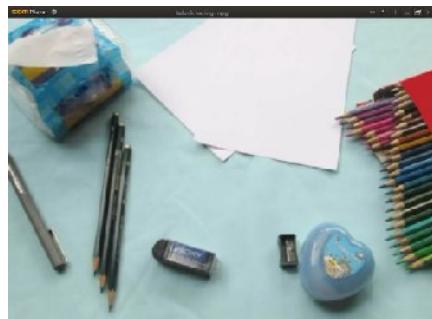
*Scene* ini menampilkan dan menjelaskan pengertian pewarnaan teknik kering, serta alat dan bahan yang digunakan dalam pewarnaan desain menggunakan teknik kering.



Gambar 16. Tampilan sub judul materi pewarnaan teknik kering

#### 4. Alat dan bahan

*Scene* ini menjelaskan alat dan bahan yang digunakan dalam proses pewarnaan teknik kering pada busana jaket tailoring yaitu kertas gambar, pensil 2B, penghapus, pensil warna, rautan, pena, dan tisu.



Gambar 17. Tampilan alat dan bahan

#### 5. Hal-hal yang perlu diperhatikan

*Scene* ini menjelaskan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pewarnaan teknik kering untuk menghasilkan gambar desain yang baik.



Gambar 18. *Scene* hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pewarnaan teknik kering

#### 6. Langkah-langkah pewarnaan teknik kering

*Scene* ini menampilkan beberapa aspek yang dimiliki desain busana tailoring yang memperjelas desain yang dibuat adalah desain busana jaket tailoring. Selanjutnya *scene* menampilkan tutorial proses pewarnaan teknik kering dimulai dari membuat sketsa hingga teknik yang digunakan untuk mewarnai desain busana jaket.



Gambar 19. *Scene* aspek desain jaket



Gambar 20. *Scene* proses pewarnaan teknik kering



Gambar 21. hasil jadi desain busana jaket dengan pewarnaan teknik kering

## 7. Kesalahan dalam pewarnaan teknik kering

Pada *scene* ini dijelaskan kesalahan yang sering terjadi dalam proses pewarnaan teknik kering, dengan menampilkan gambar contoh teknik yang salah saat mewarnai. Tujuan dari *scene* ini adalah untuk menjelaskan bahwa beberapa contoh yang ditampilkan sebaiknya dihindari pada saat siswa membuat gambar desain menggunakan pewarnaan teknik kering.



Gambar 22. *Scene* kesalahan yang sering terjadi dalam pewarnaan

#### 8. Contoh hasil pewarnaan teknik kering dengan berbagai arah arsiran

Pada *scene* ini ditampilkan beberapa contoh desain busana jaket dengan pewarnaan teknik kering menggunakan berbagai arah arsiran.



Gambar 23. *Scene* contoh pewarnaan dengan dua arah arsiran, satu warna dan gradasi



Gambar 24. *Scene* contoh pewarnaan dengan dua arah arsiran, dua warna dan gradasi



Gambar 25. *Scene* contoh pewarnaan dengan tiga arah arsiran, tiga warna dan gradasi

## 9. Penutup

Pada *scene* penutup, ditampilkan sumber yang digunakan dalam menyusun video pembelajaran, ucapan terimakasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penyusunan video pembelajaran, dan logo UNY.



Gambar 26. *Scene* sumber referensi buku dan ucapan terimakasih



Gambar 27. *Scene* logo UNY

## **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

### **1. Pengembangan Video Pembelajaran Pewarnaan Teknik Kering**

Penelitian ini merupakan pengembangan video pembelajaran dengan menggunakan prosedur pengembangan Borg & Gall yang telah disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov yang meliputi 5 tahapan yaitu analisis kebutuhan produk, mengembangkan produk awal, validasi dan revisi, uji coba lapangan skala kecil dan uji coba skala besar, dan menghasilkan produk akhir berupa video pembelajaran pewarnaan teknik kering. Video pembelajaran yang dihasilkan berupa file video dengan format MPG, MP4, dan 3gp yang dapat dikemas dalam bentuk DVD dan *flashdisk*.

Tahap penelitian diawali dengan analisis kebutuhan produk untuk mengkaji kurikulum dan mengidentifikasi kebutuhan produk. Kurikulum yang digunakan di SMK N 6 Yogyakarta adalah kurikulum 2013. Kompetensi dasar yang ingin dicapai dengan video pembelajaran pewarnaan teknik kering adalah siswa dapat menjelaskan teknik penyelesaian desain jaket tailoring secara kering. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan produk yang dilakukan dengan observasi dan wawancara, menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran desain busana masih kurang maksimal. Media pembelajaran dan sumber belajar yang digunakan masih terbatas. Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan dengan kurangnya media serta sumber belajar tersebut siswa kurang memahami materi, terutama untuk menyelesaikan tugas mandiri dirumah. Sehingga diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran desain busana khususnya pada materi pokok penyelesaian gambar sketsa jaket secara

kering. Video pembelajaran pewarnaan teknik kering menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran desain busana. Media video dipilih karena sesuai dengan hasil observasi lapangan yang menunjukkan bahwa a) di kelas terdapat fasilitas LCD proyektor yang dapat digunakan untuk menampilkan video, b) video dapat disimpan dalam bentuk DVD maupun *flashdisk* sehingga lebih praktis, c) video dapat menjelaskan materi secara ringkas dan jelas dan dapat diulang-ulang tanpa merubah isi materi, d) video dapat diberikan kepada siswa untuk membantu menyelesaikan tugas mandiri dirumah.

Tahap pengembangan produk awal video pembelajaran pewarnaan teknik kering ini diawali dengan tahap pra produksi, yang terdiri dari identifikasi program media, penyusunan garis besar isi video, penyusunan jabaran materi, dan penyusunan naskah. Pada tahap pra produksi ini terdapat kendala pada pengumpulan materi desain busana jaket tailoring dari sumber belajar, karena sumber belajar untuk materi pokok penyelesaian desain busana jaket secara kering masih sangat terbatas. Kendala tersebut mempengaruhi hasil naskah yang disusun, yaitu naskah masih dalam bentuk sederhana dengan hanya memuat beberapa contoh jaket, visualisasi gambar proses tutorial pewarnaan dan audio yang akan di masukkan ke dalam video pembelajaran. Selanjutnya adalah tahap produksi, yang terdiri dari pembentukan tim produksi, membuat *story board*, pemilihan pemain, pencarian lokasi, dan pengambilan gambar dan suara. Kendala pada tahap produksi yang dialami adalah pada saat pengambilan gambar atau *shooting* proses pewarnaan teknik kering, keadaan cuaca tidak mendukung. Kondisi cuaca yang mendung, mengakibatkan

pencahayaan kurang sehingga hasil gambar yang didapatkan kurang terang.

Tahap selanjutnya adalah pasca produksi, yaitu proses video *editing* dan *mixing*. Tahap ini adalah proses mengolah bahan video yang telah dikumpulkan dengan memadukan gambar dan suara menggunakan program *editing* pada komputer. Kekurangan pada tahap pasca produksi adalah pada proses *editing* yang membutuhkan waktu lama.

## **2. Kelayakan video pembelajaran pewarnaan teknik kering**

### a. Validasi ahli materi

Setelah produk awal selesai, selanjutnya dilakukan validasi ahli dan revisi. Validasi dilakukan kepada ahli materi dan ahli media, dalam hal ini dosen Pendidikan Teknik Busana FT UNY dan guru tata busana SMK N 6 Yogyakarta yang menjadi validator. Validasi dilakukan dengan menyerahkan video pembelajaran pewarnaan teknik kering, kisi-kisi instrumen, dan instrumen penelitian kepada para ahli. Kemudian diberikan saran untuk dilakukan revisi.

Berdasarkan validasi atau penilaian kelayakan video pembelajaran pewarnaan teknik kering oleh ahli materi, terdapat beberapa saran yang diberikan untuk perbaikan. Berdasarkan saran yang diberikan, kemudian tindak lanjut yang dilakukan adalah dengan merevisi video pembelajaran pewarnaan teknik kering sesuai saran yang diberikan untuk menyempurnakan isi materi pada video pembelajaran yang dibuat. Setelah direvisi, video pembelajaran kemudian diberikan penilaian tingkat kelayakan isi materinya oleh ahli materi. Hasil penilaian kelayakan yang

diberikan menyatakan bahwa video pembelajaran pewarnaan teknik kering layak digunakan sebagai media pembelajaran pewarnaan teknik kering untuk siswa kelas XII Tata Busana di SMK N 6 Yogyakarta.

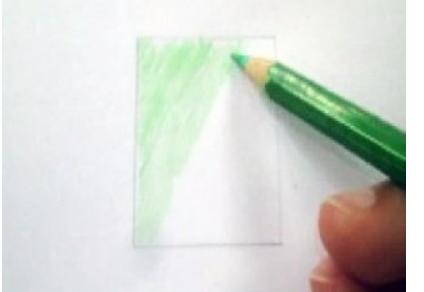
Tabel 22. Saran dari ahli materi

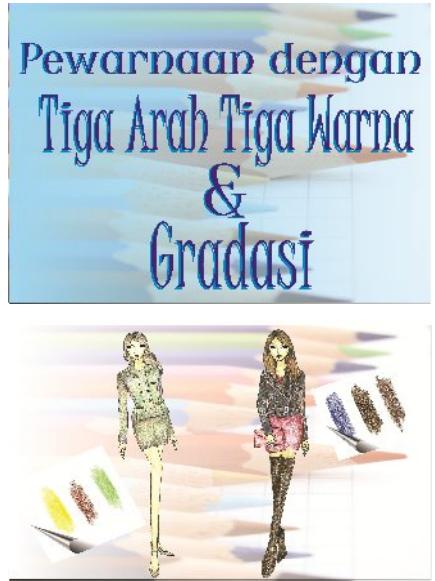
No.	Komentar/Saran	Tindak Lanjut
1.	Materi diperluas dengan bahan bercorak	Materi ditambah beberapa contoh desain yang bercorak
2.	Contoh gambar sebaiknya lebih fokus	Contoh gambar sudah diganti sesuai materi jaket
3.	Contoh desain jaket disesuaikan dengan gambar jaket sesungguhnya	Contoh desain jaket sudah disesuaikan dengan jenis jaketnya

Tabel 23. Tampilan video sebelum dan sesudah revisi dari ahli media

No.	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	<p><i>Background</i> terlalu sepi dan gambar wajah sebaiknya diganti dengan <i>full design</i>, dan disesuaikan dengan judul desain busana jaket</p> 	<p><i>Background</i> diberi tambahan animasi dan gambar wajah diganti dengan desain yang menggambarkan busana jaket</p> 
2.	Sub judul kurang bervariasi	Sub judul diganti dengan judul dengan animasi dan tambahan desain agar tidak monoton

3.	Video <i>fashionshow</i> sebaiknya busana jaket wanita, karena desain busana yang dipelajari adalah busana wanita 	Video <i>fashion show</i> jaket diganti dengan <i>fashionshow</i> jaket wanita 
4.	Desain sub judul terlalu monoton dan besar kecil tulisan diperhatikan 	Desain sub judul diganti dengan tambahan animasi dan jenis huruf yang bervariasi 
5.	Ditambah satu desain siluet tanpa detil	Sudah ditambah satu desain siluet dengan tanpa detil pada busana maupun detil pada proporsi

		
6.	Contoh desain kesalahan pewarnaan sebaiknya desain jaket, sesuai dengan judul 	Contoh desain diganti dengan desain busana jaket 
7.	Pencahayaan pada video kurang jelas 	Pencahayaan sudah diperjelas 
8.	Pencahayaan pada video tutorial kurang jelas 	Pencahayaan pada video tutorial sudah diperjelas 

<p>9.</p> <p>Contoh pewarnaan sebaiknya lebih dari satu dan desain diganti dengan desain jaket</p> 	<p>Contoh pewarnaan sudah ditambah dengan desain busana jaket</p> 
--	--

### b. Ahli media

Berdasarkan penilaian kelayakan video pembelajaran pewarnaan teknik kering oleh ahli media, terdapat beberapa revisi yang perlu dilakukan. Bagian yang perlu direvisi antara lain pada *scene* setiap sub judul perlu dibuat lebih menarik lagi dengan memberikan beberapa animasi, dan suara dari audio narasi perlu ditingkatkan lagi untuk memperjelas maksud yang disampaikan. Berdasarkan saran yang diberikan tersebut, kemudian video pembelajaran diperbaiki dan divalidasikan kembali kepada ahli media. Setelah dilakukan revisi, ahli media memberikan penilaian tingkat kelayakan video pembelajaran yang menyatakan bahwa video pembelajaran pewarnaan teknik kering layak digunakan sebagai media

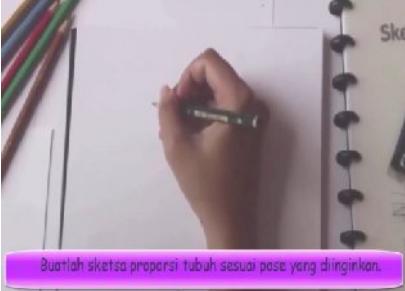
pembelajaran pewarnaan teknik kering untuk siswa kelas XII Tata Busana di SMK N 6 Yogyakarta.

Tabel 24. Saran dari Ahli Media

No.	Komentar/Saran	Tindak Lanjut
1.	Suara narasi diperbesar lagi	Suara narasi sudah diperbesar dan instrumen dihaluskan
2.	Pencahayaan pada video tutorial kurang terang	Pencahayaan pada video tutorial sudah lebih terang
3.	Tayangan video hindarkan dari warna hitam, sulit dicermati detilnya	Beberapa contoh gambar dengan warna hitam dikurangi
4.	Hasil contoh pewarnaan usahakan pewarnaannya benar-benar rata	Contoh pewarnaan diganti dengan contoh baru dengan hasil yang lebih rata
5.	Lebih teliti dalam penulisan istilah-istilah yang terkait dengan media	Lebih dicermati lagi penulisan istilahnya

Tabel 25. Tampilan video sebelum dan sesudah revisi dari ahli media

No.	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Video <i>fashionshow</i> detuliskan sumbernya 	Sumber pada video sudah ditambahkan pada bagian bawah area video  sumber: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=cfh6vc87xK0">https://www.youtube.com/watch?v=cfh6vc87xK0</a>
2.	Contoh jaket antara desain dan video disesuaikan jenisnya	Contoh jaket sudah disesuaikan berdasarkan masing-masing jenis jaket antara desain dan video <i>fashionshow</i>

	 	  <small>source: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=zObETVtaQ9Y">https://www.youtube.com/watch?v=zObETVtaQ9Y</a></small>
3.	<p>Tulisan langkah-langkah menggambar sebaiknya jangan menggunakan warna putih bila perlu diberi <i>background</i> pada tulisan</p>  <small>Buatlah sketsa proporsi tubuh sesuai pose</small>	<p>Tulisan ditambahkan <i>background</i> agar lebih terbaca</p>  <small>Buatlah sketsa proporsi tubuh sesuai pose yang dinginkan.</small>

### c. Uji coba skala kecil

Setelah melalui proses revisi dan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai penelitian oleh validator, selanjutnya dilakukan uji coba lapangan skala untuk mengetahui pendapat siswa tentang video pembelajaran pewarnaan teknik kering. Berdasarkan penilaian dari angket yang diberikan kepada siswa, siswa memberikan pendapat bahwa video pembelajaran pewarnaan teknik kering sangat menarik dan mudah dipahami. Siswa juga

berpendapat bahwa akan lebih mudah dalam proses belajar praktek menggambar bila menggunakan video pembelajaran, karena dengan menampilkan video di depan kelas, siswa lebih paham maksud dari materi yang disampaikan.

Berdasarkan perhitungan data yang diperoleh dari uji coba skala kecil, hasil analisis data menunjukkan skor mean = 81,7, median = 77,5, modus= 65, dan standar deviasi = 13,01. Skor mean = 81,7 termasuk dalam interval nilai  $63 \leq S \leq 81$  sehingga masuk kategori layak. Secara keseluruhan,skor tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran dinyatakan layak.

Tabel 26. Saran dari uji kelayakan skala kecil

No.	Saran	Tindak Lanjut
1.	Suara audio narasi kurang jelas	Suara audio diganti dengan yang lebih jelas dan mudah dipahami
2.	Animasi yang digunakan kurang menarik dan monoton	Animasi diganti dengan yang lebih bervariasi

d. Uji coba skala besar

Berdasarkan uji coba skala besar yang telah dilakukan, hasil kelayakan yang diperoleh menunjukkan video pembelajaran pewarnaan teknik kering layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini ditunjukkan pada hasil perhitungan data angket secara keseluruhan yaitu siswa yang menyatakan sangat layak sebanyak 9 siswa, dan yang menyatakan layak sebanyak 21 siswa. Perolehan skor pada perhitungan mean = 79,2, median = 77,5, modus = 72, dan skor standar deviasi = 7,52. Perolehan skor mean adalah 79,2, ini termasuk pada interval nilai  $63 \leq S \leq 81$  dengan kategori layak. Berdasarkan perhitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa video

pembelajaran pewarnaan teknik kering dapat dinyatakan layak sebagai media pembelajaran.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan pada penelitian dengan judul "Pengembangan Video Pembelajaran Pewarnaan Teknik Kering Mata Pelajaran Desain Busana di SMK N 6 Yogyakarta", maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan video pembelajaran pewarnaan teknik kering mata pelajaran desain busana di SMK N 6 Yogyakarta dikembangkan menggunakan prosedur pengembangan menurut Borg and Gall yang disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov dengan 5 tahapan pengembangan yaitu : a) melakukan analisis kebutuhan produk, dengan hasil bahwa kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013, terdapat fasilitas kelas berupa LCD proyektor yang dapat digunakan sebagai alat bantu media berbasis komputer, b) mengembangkan produk awal yang terdiri dari; (1) tahap pra produksi yang meliputi menyusun materi isi media dan menyusun naskah; (2) tahap produksi yang meliputi pembentukan tim produksi, membuat *story board*, memilih pemain, mencari lokasi *shooting*, mengambil gambar dan suara, (3) pasca produksi yang meliputi video *editing* dan *mixing*, hingga menjadi produk awal video pembelajaran pewarnaan teknik kering, c) validasi ahli dan revisi kepada ahli materi dan ahli media, yang menyatakan bahwa video pembelajaran pewarnaan teknik kering layak digunakan sebagai media, d) uji coba skala kecil dan revisi produk, e) uji coba lapangan skala besar dan produk akhir berupa video pembelajaran pewarnaan teknik kering. Video pembelajaran pewarnaan teknik kering disimpan dalam bentuk DVD dan

juga *soft file* yang dapat dioperasikan menggunakan leptop dan juga *Handphone/smartphone*.

2. Kelayakan yang dilakukan dengan validasi kepada 3 ahli materi dan 3 ahli media, diperoleh total hasil pengujian para ahli yaitu 100% berada pada kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran pewarnaan teknik kering dinyatakan layak sebagai media pembelajaran. Kelayakan video dari uji skala kecil diperoleh skor mean (81,7), median (77,5), modus (65), dan standar deviasi (13,01) dengan persentase 40% siswa menyatakan sangat layak, 60% menyatakan layak. Kelayakan video pembelajaran pewarnaan teknik kering dari uji coba skala besar kepada 30 responden, diperoleh 9 responden menyatakan sangat layak dan 21 responden menyatakan layak. Perolehan nilai mean = 79,2, median = 77,5, modus = 72, dan standar deviasi = 7,5. Rerata skor yang diperoleh yaitu 79,2 yang termasuk kedalam interval nilai  $63 \leq S \leq 81$  pada kategori layak. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran pewarnaan teknik kering layak digunakan sebagai media pembelajaran desain busana di SMK N 6 Yogyakarta.

## B. Keterbatasan Produk

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan video pembelajaran pewarnaan teknik kering ini adalah video hanya dapat dioperasikan menggunakan perangkat komputer, *handphone* tertentu yang memiliki fitur pemutar video, sehingga bila siswa tidak memiliki media pemutar tersebut, maka siswa tidak dapat menggunakan media video untuk pembelajaran mandiri.

### **C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Produk video pembelajaran pewarnaan teknik kering pada mata pelajaran desain busana ini dapat dikembangkan lagi dengan menambah materi pewarnaan yang lain. Animasi yang digunakan dalam video dapat ditambahkan dengan berbagai animasi gambar bergerak yang lebih beragam sehingga tampilan video akan menjadi lebih menarik.

### **D. Saran**

Berdasarkan penelitian pengembangan video pembelajaran pewarnaan teknik kering mata pelajaran desain busana dapat disampaikan beberapa saran diantaranya :

1. Proses mengembangkan video pembelajaran pewarnaan teknik kering sebaiknya dipersiapkan dengan baik mulai dari analisis, pengembangan produk awal mulai dari membuat *storyboard*, serta menyiapkan bahan-bahan video, sehingga proses penelitian dapat berjalan dengan lancar.
2. Penggunaan video pembelajaran sebagai media dalam pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam menyelesaikan tugas mandiri, sehingga untuk kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran yang lain video pembelajaran dapat digunakan sebagai media.
3. Video pembelajaran pewarnaan teknik kering mata pelajaran pewarnaan teknik kering dapat dioperasikan dikomputer maupun *handphone*, sehingga sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini dimana banyak siswa maupun guru yang menggunakan *handphone* maka video pembelajaran lebih mudah dan efektif untuk dioperasikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afif Ghurub Bestari. (2011). *Menggambar Busana dengan Teknik Kering*. Yogyakarta: PT Intan Sejati
- Arief S. Sadiman. et al. (2009). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Budi Purwanti. (2015). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure*. Malang : Universitas Muhammadiyah Malang.
- Cheppy Riyana. (2007). Pedoman Pengembangan Media Video. Jakarta: P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Chodiyah & Wisri A. Mamdy. (1982). *Desain Busana Untuk SMK / SMTK*. Jakarta : CV Putra Jaya.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ghava Media.
- Eko Putro Wodoyoko. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Goet Poespo. (2006). *Jaket, Mantel, dan Vest*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hujair AH Sanaky. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Jami Suprihatiningrum. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Munir. (2013). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2001). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Rayandra Asyhar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Rudi Susilana & Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurtekpend FIP UPI.
- Secilia Sawitri dkk. (1997). *Tailoring*. Yogyakarta: FPTK IKIP Yogyakarta.

- Sugihartono, dkk. (2007). Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Puslitjaknov. (2008). Metode Penelitian Pengembangan. Pusat Penelitian Kebijakan Dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian Dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta.
- Tim Tugas Akhir Skripsi FT UNY. (2013). Pedoman Penyusunan Tugas Akhir Skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta : FT UNY.
- Toeti Soekamto dan Udin S Winataputra. (1997). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: UT.
- Uswatun H., Melly P., M. Noerharyono. (2011). *Menggambar Busana*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Widhiastuti. (2007). *Efektivitas Pelaksanaan KBK Pada SMK Negeri Keahlian Tata Busana Di Kota Yogyakarta Ditinjau Dari Pencapaian Standar Kompetensi Siswa*. Tesis. PPs-UNY. Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Widjiningsih, Sugiyono, A. Gafur. (2014). *Efektivitas dan Efisiensi Pembelajaran Teknik Draping Berbantuan Video di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yudhi Munadi. (2013). *Media Pembelajaran:Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta:Referensi.
- Dwi Asih Rahayu. (2013). *Multimedia Interaktif*. Diakses dari: <http://dwiasihrahaayu.blogspot.co.id/search?q=indikator+kelayakan+video> pada tanggal 22 Februari 2016, Jam 20.00 WIB.
- Romi Satria Wahono. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-media-pembelajaran/>. pada tanggal 27 Maret 2016, Jam 20.46 WIB.
- Lanoarintaka. (2011). *Jenis Format Video*. Diakses dari <https://lanoarintaka.wordpress.com/jenis-format-video/>. pada tanggal 07 Februari 2017, Jam 10.40 WIB.

L  
A  
M  
P  
I  
R  
A  
N

# **LAMPIRAN 1**

❖ Observasi dan wawancara

**HASIL OBSERVASI PELAKSANAAN KEGIATAN PEMBELAJARAN**  
**DESAIN BUSANA DI SMK N 6 YOGYAKARTA**

Observasi dilaksanakan pada:

Waktu : Bulan September 2015

Tempat : Ruang Teori Busana di SMK N 6 Yogyakarta

Alamat : JL. Kenari No. 4 Yogyakarta

No.	Aspek	Ya	Tidak	Keterangan
1.	<b>Media yang digunakan</b>			Media yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran mata pelajaran desain busana adalah papan tulis, buku, jobsheet, dan LCD/Komputer.
	a. Papan tulis	✓	-	
	b. Buku	✓	-	
	c. Gambar	-	✓	
	d. Handout	-	✓	
	e. Jobsheet	✓	-	
	f. LCD/Komputer	✓	-	
2.	<b>Metode pembelajaran</b>			Metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode ceramah, tanya jawab bila siswa belum paham, diskusi antar siswa pada tugas teori, demonstrasi untuk mendemonstrasikan langkah menggambar di papan tulis, dan pemberian tugas.
	a. Ceramah	✓	-	
	b. Tanya jawab	✓	-	
	c. Diskusi	✓	-	
	d. Demonstrasi	✓	-	
3.	<b>Sikap siswa</b>			Sebagian besar siswa masih kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran
	a. Aktif	-	✓	
	b. Pasif	✓	-	

**HASIL WAWANCARA KEPADA GURU DAN SISWA  
PADA MATA PELAJARAN DESAIN BUSANA DI SMK N 6 YOGYAKARTA**

Wawancara dilaksanakan pada:

Waktu : Bulan September 2015

Tempat : SMK N 6 Yogyakarta

1. Hasil Wawancara Bersama Guru Pengampu Desain Busana

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kurikulum apa yang digunakan di SMK N 6 Yogyakarta?	Kurikulum yang digunakan di SMK N 6 Yogyakarta saat ini kurikulum 2013
2.	Media apa yang digunakan pada kegiatan pembelajaran desain busana?	Ada beberapa media yang digunakan, tapi masih belum maksimal. Seperti media power point, jobsheet, dan buku ajar.
4.	Metode pembelajaran apa yang digunakan pada kegiatan pembelajaran desain busana?	Metode ceramah, dan diskusi kelas
5.	Kendala apa yang dialami pada proses pembelajaran desain busana berlangsung?	Media pembelajaran masih belum maksimal, dan juga sumber belajar pada beberapa materi pokok masih kurang.

2. Hasil Wawancara Bersama Siswa

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pendapat anda tentang mata pelajaran desain busana?	Saya suka mata pelajaran desain busana, akan tetapi masih belum bisa menggambar dengan lancar
2.	Apakah anda diberikan jobsheet atau media lain dalam mengerjakan tugas dirumah?	Kadang-kadang kita diberikan jobsheet untuk mengerjakan tugas, tetapi jobsheetnya foto kopian, jadi detil warnanya kurang jelas
3.	Bagaimana pendapat anda tentang adanya video pembelajaran pada mata pelajaran desain busana?	Saya rasa akan membantu bila ada media baru pada mata pelajaran desain busana, terutama video.

## **LAMPIRAN 2**

❖ Surat ijin penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS TEKNIK**

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281

Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734

website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id



Nomor: 0391/H34/PL/2016

07 Maret 2016

Lamp. :

Hal : Ijin Penelitian

Yth.

- 1 . Gubernur DIY c.q. Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY
- 2 . Gubernur Provinsi DIY c.q. Ka. Bappeda Provinsi DIY
- 3 . Walikota Kota Yogyakarta c.q. Kepala Badan Pelayanan Terpadu Kota Yogyakarta
- 4 . Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda , dan Olahraga Provinsi DIY
- 5 . Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda , dan Olahraga Kota Yogyakarta
- 6 . Kepala SMK Negeri 6 Yogyakarta

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul Pengembangan Video Pembelajaran Pewarnaan Teknik Kering Mata Pelajaran Desain di SMK N 6 Yogyakarta , bagi Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan	Lokasi
1	Ema Marleni	11513241004	Pend. Teknik Busana - S1	SMK Negeri 6 Yogyakarta

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu :

Nama : Sri Widarwati, M.Pd.

NIP : 19610622 198702 2 001

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai Bulan Maret 2016 s/d April 2016.

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan :  
Ketua Jurusan



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)  
YOGYAKARTA 55213

**SURAT KETERANGAN / IJIN**

070/REG/V/258/3/2016

Membaca Surat	: WAKIL DEKAN I FAKULTAS TEKNIK	Nomor	: 0391/H34/PL/2016
Tanggal	: 7 MARET 2016	Perihal	: IJIN PENELITIAN/RISET

- Mengingat :
- Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
  - Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
  - Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah;
  - Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendeksaan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

**DIBERIKAN** untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendeksaan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama	: EMA MARLENI	NIP/NIM	: 11513241004
Alamat	: FAKULTAS TEKNIK, PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA , UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA		
Judul	: PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PEWARNAAN TEKNIK KERING MATA PELAJARAN DESAIN BUSANA DI SMK N 6 YOGYAKARTA		
Lokasi	: DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY		
Waktu	: 10 MARET 2016 s/d 10 JUNI 2016		

**Dengan Ketentuan**

- Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendeksaan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan \*) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Wali kota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
- Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuh cap institus;
- Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mematuhi ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
- Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
- Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta  
Pada tanggal 10 MARET 2016  
A.n Sekretaris Daerah  
Asisten Perekonomian dan Pembangunan  
Ub.



**Tembusan :**

- GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
- WALIKOTA YOGYAKARTA C.Q DINAS PERIJINAN KOTA YOGYAKARTA
- DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
- WAKIL DEKAN I FAKULTAS TEKNIK, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
- YANG BERSANGKUTAN



## PEMERINTAHAN KOTA YOGYAKARTA

## DINAS PERIZINAN

Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta 55165 Telepon 514448, 515865, 515865, 515866, 562682  
Fax (0274) 555241  
E-MAIL : perizinan@jogjakota.go.id  
HOTLINE SMS : 081227625000 HOT LINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id  
WEBSITE : [www.perizinan.jogjakota.go.id](http://www.perizinan.jogjakota.go.id)

## SURAT IZIN

NOMOR : 070/1076

2025/34

Membaca Surat : Dari Surat izin/ Rekomendasi dari Gubernur Kepala Daerah Istimewa Yogyakarta  
Nomor : 070/REG/v/258/3/2016 Tanggal : 10 Maret 2016

Mengingat : 1. Peraturan Gubernur Daerah istimewa Yogyakarta Nomor : 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.  
2. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah;  
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;  
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;  
5. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 20 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;

Dijinkan Kepada : Nama : EMA MARLENI  
No. Mhs/ NIM : 11513241004  
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Teknik UNY  
Alamat : Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta  
Penanggungjawab : Sri Widarwati, M.Pd  
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PEWARNAAN TEKNIK KERING MATA PELAJARAN DESAIN BUSANA DI SMK N 6 YOGYAKARTA

Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta  
Waktu : 10 Maret 2016 s/d 10 Juni 2016  
Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan  
Dengan Ketentuan : 1. Wajib Memberikan Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)  
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan menaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat  
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kesetabilan pemerintahan dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah  
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan-ketentuan tersebut diatas

Kemudian diharap para Pejabat Pemerintahan setempat dapat memberikan bantuan seperlunya

Tanda Tangan  
Pemegang Izin

EMA MARLENI



## Tembusan Kepada :

- Yth  
1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan)  
2. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY  
3. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta  
4. Kepala SMK Negeri 6 Yogyakarta  
5. Ybs.



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA  
DINAS PENDIDIKAN  
**SMKNEGERI 6**  
JL. Kenari 4 Telp./Fax.(0274)512251, 546091 Yogyakarta 55166  
EMAIL : [smkn6yk@yahoo.co.id](mailto:smkn6yk@yahoo.co.id), WEBSITE : [www.smkn6jogja.sch.com](http://www.smkn6jogja.sch.com),  
HOT LINE SMS : 08122780001 HOT LINE E-MAIL : [upik@jogjakota.go.id](mailto:upik@jogjakota.go.id)  
WEBSITE : [www.jogjakota.go.id](http://www.jogjakota.go.id)

## SURAT KETERANGAN

**070 /601/ 2016**

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMK Negeri 6 Yogyakarta menerangkan  
bahwa :

NAMA : EMA MARLENI  
NPM : 11513241004  
FAKULTAS : Teknik UNY

Bahwa saudara tersebut diatas telah melaksanakan Penelitian di SMK Negeri 6 Yogyakarta dengan judul "**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PEWARNAAN TEKNIK KERING MATA PELAJARAN DESAIN BUSANA DI SMK N 6 YOGYAKARTA**" Pada tanggal 13 April 2016..

Demikian surat keterangan ini di buat , agar dipergunakan sebagaimana perlunya .

Yogyakarta 13 Juni 2016

Kepala Sekolah



# **LAMPIRAN 3**

❖ Silabus, RPP

**SILABUS MATA PELAJARAN**  
**DESAIN BUSANA**

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

Program Studi Keahlian : Tata Busana

Kelas /Semester : XII / 5

**Kompetensi Inti:**

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, (gotong royong, kerjasama, toleran, damai) santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI 3 : Memahami , menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan factual, konseptual, dan procedural dan metakognitif dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab phenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah

KI 4 : Mengolah, menalar, menyaji dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran agama dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar sketsa busana pesta</li> <li>• Pembuatan gambar sketsa busana pesta</li> </ul>	<b>Mengamati</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan studi pustaka mengenai gambar busana pesta</li> <li>• Menyimak penjelasan tentang gambar busana pesta</li> <li>• Mengamati gambar/video sketsa busana pesta</li> </ul> <b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menanyakan kriteria membuat desain busana pesta</li> <li>• Menanyakan jenis busana pesta</li> <li>• Menanyakan cara membuat gambar sketsa</li> </ul>	<b>Tugas</b> Memecahkan masalah sehari-sehari berkaitan dengan masalah menggambar busana  <b>Membuat gambar sketsa busana pesta</b>  <b>Observasi</b> Cek list lembar pengamatan kegiatan praktik	24	Buku Siswa Buku Guru  Referensi lain yang berkaitan dengan materi yang dapat diperoleh dari internet, jurnal, buku, sumber lainnya
2.1. Mengamalkan perilaku jujur ,teliti dan tanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan					
2.2. Menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>dalam hidup bermasyarakat</p> <p>2.3. Mengamalkan nilai dan budaya demokrasi dengan mengutamakan prinsip musyawarah mufakat</p> <p>2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari</p>		<p>busana pesta</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Diskusi kelompok tentang pembuatan gambar busana pesta</li> </ul> <p><b>Mengumpulkan informasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mencari informasi tentang gambar sketsa busana pesta melalui media cetak/elektronik dan dunia industri</li> <li>Membuat gambar sketsa busana pesta sesuai kriteria</li> <li>Mengidentifikasi hasil praktik individu dan membandingkan dengan hasil praktik dalam kelompok</li> </ul> <p><b>Mengasosiasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyusun ringkasan informasi tentang gambar sketsa busana pesta melalui media cetak/elektronik dan dunia industri</li> <li>Menyusun portofolio gambar sketsa busana pesta sesuai kriteria</li> <li>Menyusun kesimpulan hasil Mengidentifikasi praktik individu dan membandingkan dengan hasil praktik dalam kelompok</li> <li>Menyimpulkan hasil diskusi</li> </ul> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mempresentasikan ringkasan informasi tentang gambar sketsa busana pesta melalui media cetak/elektronik dan dunia industri</li> <li>Menunjukkan portofolio gambar sketsa busana pesta sesuai kriteria</li> <li>Mempresentasikan kesimpulan hasil Mengidentifikasi praktik individu dan membandingkan dengan hasil praktik dalam kelompok</li> </ul>	<p><b>Portofolio</b> Laporan tertulis kelompok Gambar sketsa busana pesta</p> <p><b>Tes</b> Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda</p>		
3.1 Mengilustrasikan cara membuat gambar sketsa busana pesta					
4.1 Membuat gambar sketsa busana pesta					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menyampaikan kesimpulan hasil diskusi</li> </ul>			
1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran agama dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Teknik penyelesaian basah</li> <li>▪ Penyelesaian gambar sketsa busana pesta secara basah (gambar sajian)</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Melakukan studi pustaka mengenai Teknik penyelesaian gambar busana secara basah (gambar sajian)</li> <li>▪ Menyimak penjelasan tentang teknik penyelesaian gambar busana secara basah (gambar sajian)</li> </ul> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menanyakan perbedaan teknik penyelesaian gambar busana secara basah dan kering</li> <li>▪ Menanyakan alat dan bahan untuk mewarnai gambar busana pesta dengan teknik penyelesaian basah</li> <li>▪ Menanyakan cara menyelesaikan gambar busana pesta dengan teknik penyelesaian basah</li> <li>▪ Diskusi kelompok tentang penyelesaian desain busana pesta dengan teknik basah</li> </ul> <p><b>Mengumpulkan informasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mencari informasi tentang penyelesaian gambar busana pesta secara basah melalui media cetak/elektronik dan dunia industri</li> <li>▪ Menyelesaikan gambar busana pesta dengan teknik penyelesaian basah</li> <li>▪ Mengidentifikasi hasil praktik individu dan membandingkan dengan hasil praktik dalam kelompok</li> </ul>	<p><b>Tugas</b> Memecahkan masalah sehari-sehari berkaitan dengan masalah menggambar busana pesta  <b>Membuat</b> penyelesaian gambar sketsa busana pesta secara basah</p> <p><b>Observasi</b> Cek list lembar pengamatan kegiatan praktik.</p> <p><b>Portofolio</b> Laporan tertulis kelompok Gambar sajian busana pesta</p> <p><b>Tes</b> Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda</p>	30	<p>Buku Siswa Buku Guru</p> <p>Referensi lain yang berkaitan dengan materi yang dapat diperoleh dari internet, jurnal, buku, sumber lainnya</p>
2.1. Mengamalkan perilaku jujur ,teiti dan tanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan					
2.2. Menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi dalam hidup bermasyarakat					
2.3. Mengamalkan nilai dan budaya demokrasi dengan mengutamakan prinsip musyawarah mufakat					
2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari					
3.2 Mengidentifikasi teknik penyelesaian desain busana pesta secara basah					
4.2 Mendemonstrasikan penyelesaian desain busana pesta secara basah					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p><b>Mengasosiasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyusun ringkasan informasi tentang penyelesaian gambar busana pesta secara basah melalui media cetak/eletronik dan dunia industri</li> <li>• Menyusun portfolio penyelesaian gambar busana pesta dengan teknik penyelesaian basah</li> <li>• Merumuskan hasil Mengidentifikasi hasil praktik individu dan membandingkan dengan hasil praktik dalam kelompok</li> <li>• Menyimpulkan hasil diskusi</li> </ul> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempresentasikan ringkasan informasi tentang penyelesaian gambar busana pesta secara basah melalui media cetak/eletronik dan dunia industri</li> <li>• Menunjukkan portfolio penyelesaian gambar busana pesta dengan teknik penyelesaian basah</li> <li>• Mempresentasikan hasil Mengidentifikasi hasil praktik individu dan membandingkan dengan hasil praktik dalam kelompok</li> <li>• Mempresentasikan hasil diskusi</li> </ul>			

## **SILABUS MATA PELAJARAN DESAIN BUSANA**

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

Program Studi Keahlian : Tata Busana

Kelas /Semester : XII / 6

### **Kompetensi Inti:**

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, (gotong royong, kerjasama, toleran, damai) santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- KI 3 : Memahami , menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan factual, konseptual, dan procedural dan metakognitif dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab phenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah
- KI 4 : Mengolah, menalar, menyaji dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran agama dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pengetahuan tentang jaket</li><li>• Pembuatan gambar sketsa jaket</li></ul>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Melakukan studi pustaka tentang pengetahuan jaket</li><li>• Menyimak penjelasan tentang pengetahuan jaket</li><li>• Menyimak penjelasan tentang berbagai model jaket</li></ul>	Tugas Memecahkan masalah sehari-sehari berkaitan dengan masalah menggambar busana pesta	15 jam	Buku Siswa Buku Guru  Referensi lain yang berkaitan dengan materi yang dapat diperoleh dari internet, jurnal, buku, sumber lainnya
2.1 Mengamalkan sikap cermat, jujur,teliti dan tanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan		<p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Menanyakan perbedaan jacket dan blazer</li><li>• Menanyakan macam-macam model jaket</li></ul>	Membuat gambar sketsa jaket sesuai kriteria  Membuat gambar sketsa jaket sesuai kriteria		

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
<p>2.2. Menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi dalam hidup bermasyarakat</p> <p>2.3. Mengamalkan nilai dan budaya demokrasi dengan mengutamakan prinsip musyawarah mufakat</p> <p>2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menanyakan kriteria jaket</li> <li>Menanyakan cara membuat gambar sketsa jaket</li> </ul> <p><b>Mengumpulkan informasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mencari informasi tentang model jaket melalui media cetak/elektronik dan dunia industri</li> <li>Menggambar sketsa jaket</li> <li>Mengidentifikasi hasil praktik individu dan membandingkan dengan hasil praktik dalam kelompok</li> <li>Diskusi kelompok tentang desain sketsa jaket (tailoring)</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyusun ringkasan informasi tentang model jaket melalui media cetak/elektronik dan dunia industri</li> <li>Menyusun portofolio gambar sketsa jaket</li> <li>Merumuskan hasil membandingkan praktik individu dengan hasil praktik dalam kelompok</li> <li>Merumuskan hasil diskusi kelompok tentang desain sketsa jaket (tailoring)</li> </ul> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mempresentasikan ringkasan informasi tentang model jaket melalui media cetak/elektronik dan dunia industri</li> <li>Memperagakan portofolio gambar sketsa jaket</li> <li>Mempresentasikan rumusan hasil membandingkan praktik individu dengan</li> </ul>	<p><b>Observasi</b> Cek list lembar pengamatan kegiatan praktik</p> <p><b>Portofolio</b> Laporan tertulis kelompok</p> <p><b>Gambar sketsa jaket</b></p> <p><b>Tes</b> Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda</p>		
3.3 Menganalisis gambar desain jaket					
4.3 Mensketse busana jaket					

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		<p>hasil praktik dalam kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok tentang desain sketsa jaket (tailoring)</li> </ul>			
1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran agama dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengetahuan tentang rok (tailoring)</li> <li>• Pembuatan gambar sketsa rok (tailoring)</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Melakukan studi pustaka mengenai macam-macam model rok (tailoring)</li> <li>▪ Menyimak penjelasan tentang macam-macam model rok (tailoring)</li> </ul> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menanyakan model rok</li> <li>▪ Menanyakan kriteria gambar sketsa rok</li> <li>▪ Menanyakan langkah menggambar sketsa rok (tailoring)</li> </ul> <p><b>Mengumpulkan informasi / Eksperimen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mencari informasi tentang sketsa rok (tailoring) melalui media cetak/elektronik dan dunia industri</li> <li>▪ Menggambar sketsa rok (tailoring) sesuai kriteria dan standar mutu</li> <li>▪ Diskusi kelompok tentang model rok (tailoring) yang akan dibuat gambarnya</li> </ul> <p><b>Mengasosiasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menyusun ringkasan informasi tentang sketsa rok (tailoring) melalui media cetak/elektronik dan dunia industri</li> <li>▪ Menyusun portofolio gambar sketsa rok (tailoring) sesuai kriteria dan standar mutu</li> <li>▪ Menyimpulkan hasil diskusi kelompok tentang model rok (tailoring) yang akan dibuat gambarnya</li> </ul>	<p><b>Tugas</b> Memecahkan masalah sehari-sehari berkaitan dengan masalah menggambar busana pesta Membuat gambar sketsa rok sesuai kriteria</p> <p><b>Observasi</b> Cek list lembar pengamatan kegiatan praktik</p> <p><b>Portofolio</b> Laporan tertulis kelompok Gambar rok (tailoring)</p> <p><b>Tes</b> Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda</p>	12	<p>Buku Siswa Buku Guru</p> <p>Referensi lain yang berkaitan dengan materi yang dapat diperoleh dari internet, jurnal, buku, sumber lainnya</p>
2.1. Mengamalkan perilaku jujur, teliti dan tanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan					
2.2. Menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi dalam hidup bermasyarakat					
2.3. Mengamalkan nilai dan budaya demokrasi dengan mengutamakan prinsip musyawarah mufakat					
2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari					
3.4. Menganalisis desain rok (tailoring)					
4.4 Mensketsa rok (tailoring)					

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		<b>Mengkomunikasikan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempresentasikan ringkasan informasi tentang sketsa rok (<i>tailoring</i>) melalui media cetak/elektronik dan dunia industri</li> <li>• Memperagakan portofolio gambar sketsa rok (<i>tailoring</i>) sesuai kriteria dan standar mutu</li> <li>• Melaporkan hasil diskusi kelompok tentang model rok (<i>tailoring</i>) yang akan dibuat gambarnya</li> </ul>			
1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran agama dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tehnik penyelesaian desain rok (<i>tailoring</i>)</li> <li>• Penyelesaikan desain busana rok secara kering</li> </ul>	<b>Mengamati</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan studi pustaka mengenai Teknik penyelesaian gambar busana secara kering (<i>tailoring</i>)</li> <li>• Menyimak penjelasan tentang teknik penyelesaian gambar busana secara kering</li> </ul> <b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menanyakan alat dan bahan pewarna untuk teknik penyelesaian kering</li> <li>• Menanyakan langkah menyelesaikan gambar sketsa rok dengan teknik penyelesaian secara kering sesuai standar mutu</li> </ul> <b>Mengumpulkan informasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari informasi tentang penyelesaian desain rok (<i>tailoring</i>) melalui media cetak/elektronik dan dunia industri</li> <li>• Menyelesaikan gambar sketsa rok (<i>tailoring</i>) dengan teknik penyelesaian kering sesuai standar mutu</li> <li>• Mengidentifikasi hasil praktik individu dan</li> </ul>	<b>Tugas</b> Memecahkan masalah sehari-hari berkaitan dengan masalah menggambar busana  <b>Menulis</b> membuat penyelesaian gambar sketsa rok dengan teknik kering sesuai standar mutu  <b>Observasi</b> Cek list lembar pengamatan kegiatan praktik  <b>Portofolio</b> Laporan tertulis kelompok Gambar penyelesaian rok dengan teknik kering  <b>Tes</b> Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda	12	Buku Siswa Buku Guru  Referensi lain yang berkaitan dengan materi yang dapat diperoleh dari internet, jurnal, buku, sumber lainnya
2.1. Mengamalkan perilaku jujur ,teliti dan tanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan					
2.2. Menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi dalam hidup bermasyarakat					
2.3. Mengamalkan nilai dan budaya demokrasi dengan mengutamakan prinsip musyawarah mufakat					
2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari					
3.5 Mengidentifikasi teknik penyelesaian desain rok ( <i>tailoring</i> ) secara kering					

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
4.5 Mendemonstrasikan penyelesaian desain busana rok (tailoring) secara kering		<p>membandingkan dengan hasil praktik dalam kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi kelompok tentang penyelesaian desain rok (tailoring ) dengan teknik kering</li> </ul> <p><b>Mengasosiasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyusun ringkasan informasi tentang penyelesaian desain rok (tailoring) melalui media cetak/elektronik dan dunia industri</li> <li>• Menyusun portofolio penyelesaian gambar sketsa rok (tailoring ) dengan teknik penyelesaian kering sesuai standar mutu</li> <li>• Merumuskan hasil mengidentifikasi hasil praktik individu dan membandingkan dengan hasil praktik dalam kelompok</li> <li>• Membuat laporan hasil diskusi kelompok tentang penyelesaian desain rok(tailoring ) dengan teknik kering</li> </ul> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempresentasikan ringkasan informasi tentang penyelesaian desain rok (tailoring) melalui media cetak/elektronik dan dunia industri</li> <li>• Memperagakan portofolio penyelesaian gambar sketsa rok (tailoring ) dengan teknik penyelesaian kering sesuai standar mutu</li> <li>• Melaporkan rumusan hasil mengidentifikasi hasil praktik individu dan membandingkan dengan hasil praktik dalam kelompok</li> <li>• Mempresentasikan laporan hasil diskusi kelompok tentang penyelesaian desain rok(tailoring ) dengan teknik kering</li> </ul>			

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran agama dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tehnik penyelesaian gambarsketsa jaket</li> <li>• Penyelesaian gambar sketsa jaket secara kering</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan studi pustaka mengenai teknik penyelesaian gambar jaket secara kering</li> </ul> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menanyakan alat dan bahan teknik penyelesaian kering</li> <li>• Menanyakan bahan pewarna teknik penyelesaian kering</li> <li>• Menanyakan langkah penyelesaian gambar sketsa jaket dengan teknik penyelesaian kering sesuai standar mutu</li> </ul> <p><b>Mengumpulkan informasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari informasi tentang penyelesaian desain jaket (<i>tailoring</i>) melalui media cetak/elektronik dan dunia industri</li> <li>• Menyelesaikan gambar jaket dengan teknik penyelesaian kering sesuai standar mutu</li> <li>• Mengidentifikasi hasil praktik individu dan membandingkan dengan hasil praktik dalam kelompok</li> <li>• Diskusi kelompok tentang penyelesaian gambar jaket dengan teknik kering</li> </ul> <p><b>Menasosiasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyusun ringkasan informasi tentang penyelesaian desain jaket (<i>tailoring</i>) melalui media cetak/elektronik dan dunia industri</li> <li>• Menyusun portofolio penyelesaian gambar jaket dengan teknik penyelesaian kering sesuai standar mutu</li> <li>• Merumuskan hasil Mengidentifikasi hasil praktik individu dan membandingkan dengan hasil praktik dalam kelompok</li> </ul>	<p><b>Tugas</b> Memecahkan masalah sehari-hari berkaitan dengan masalah menggambar busana</p> <p><b>Membuat</b> penyelesaian gambar sketsa jaket dengan teknik kering sesuai standar mutu</p> <p><b>Observasi</b> Cek list lembar pengamatan kegiatan praktik</p> <p><b>Portofolio</b> Laporan tertulis kelompok Gambar penyelesaian jaket dengan teknik kering</p> <p><b>Tes</b> Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda</p>	12	Buku Siswa Buku Guru  Referensi lain yang berkaitan dengan materi yang dapat diperoleh dari internet, jurnal, buku, sumber lainnya
2.1. Mengamalkan perilaku, jujur, teliti dan tanggung jawab dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan pekerjaan					
2.2. Menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi dalam hidup bermasyarakat					
2.3. Mengamalkan nilai dan budaya demokrasi dengan mengutamakan prinsip musyawarah mufakat					
2.4. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari					
3.6 Mengidentifikasi teknik penyelesaian desain jaket ( <i>tailoring</i> ) secara kering					
4.6 Mendemonstrasikan penyelesaian desain busana jaket ( <i>tailoring</i> ) secara kering					

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menyusun laporan diskusi kelompok tentang penyelesaian gambar jaket dengan teknik kering</li> </ul> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mempresentasikan ringkasan informasi tentang penyelesaian desain jaket (<i>tailoring</i>) melalui media cetak/eletronik dan dunia industri</li> <li>▪ Memperagakan portofolio penyelesaian gambar jaket dengan teknik penyelesaian kering sesuai standar mutu</li> <li>▪ Mempresentasikan perbandingan hasil praktik individu yang dengan hasil praktik dalam kelompok</li> <li>▪ Mempresentasikan laporan diskusi kelompok tentang penyelesaian gambar jaket dengan teknik kering</li> </ul>			

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )**

Nama Sekolah	:	SMK Negeri 6 Yogyakarta
Mata Pelajaran	:	Desain Busana
Kelas/ Semester	:	XII ( Dua Belas )
Pertemuan	:	1
Hari/ Tanggal	:	
Alokasi Waktu	:	2 X 45 Menit
Standar Kompetensi	:	Desain Busana
Kompetensi Dasar	:	Mendemonstrasikan penyelesaian desain busana jaket (tailoring) secara kering
Materi Ajar	:	Teknik penyelesaian gambar sketsa jaket secara kering
Indikator	:	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Menjelaskan alat dan bahan teknik penyelesaian gambar secara kering</li><li>2. Menjelaskan teknik penyelesaian gambar jaket secara kering</li><li>3. Membuat gambar jaket dengan teknik kering</li></ol>

### **A. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa dapat menyebutkan alat dan bahan teknik penyelesaian gambar secara kering dengan benar
2. Siswa dapat menjelaskan langkah-langkah teknik penyelesaian gambar jaket secara kering dengan benar
3. Siswa dapat menyelesaikan gambar jeket dengan teknik kering sesuai standar mutu

## B. Materi Pembelajaran

### MATERI TEKNIK PENYELESAIAN GAMBAR JAKET TAILORING SECARA KERING

#### 1. Pengertian Jaket Tailoring

Tailoring merupakan teknik menjahit halus dengan mutu tinggi yang pada bagian luar dan dalam sama-sama rapi. Macam-macam busana tailoring antara lain *mantel pak, suit, jump suit, mantel, topper, cape, blazer, jacket*. Jaket adalah sebuah *coat* atau mantel yang pendek, sedangkan sebuah cape adalah busana tanpa lengan baju yang mengelilingi leher dan pundak-pundak serta menutupi bagian depan, belakang dan lengan-lengannya.

#### 2. Macam-macam Jaket

Macam-macam jaket diantaranya:



- a. *Single breasted jacket* yaitu jaket yang memiliki penutup dengan satu deret kancing



- b. *Double breasted jacket* yaitu jaket yang memiliki penutup dengan dua deret kancing



- c. *Bolero* yaitu semacam jaket pendek sampai di pinggang atau diatas pinggang tanpa penutup di bagian muka



- d. *Duffle Jacket* yaitu sebuah jaket kotak (*box jacket*) tanpa lapisan dalam (*lining*) sepanjang lutut dan bertudung (*hooded*), terbuat dari bahan wool yang kuat, berkancing khusus dari kayu yang disebut *toggles* memakai *hemp loops* (sengkelit tali rami)



### **3. Desain Jaket Tailoring**

Pada umumnya desain busana jaket tailoring mempunyai ciri-ciri antara lain, desain sederhana dan anggun, siluet H, I, dan A, klasik dan selalu *up to date*, hiasan diperoleh dengan memakai permainan garis hias, garis pas, garis princes, garis *empire*, dan gabungan, bentuk kerah jas dan kerah rebah, busana selalu menggunakan lining (lapisan), menggunakan saku dalam, bahan yang digunakan umumnya tebal, menggunakan lengan jas (terdiri dari 2 potong lengan bagian luar dan lengan bagian dalam). Sehingga dapat disimpulkan bahwa desain busana jaket tailoring umumnya memiliki desain yang sederhana, dengan hiasan yang didapatkan dari permainan garis hias, saku, kerah, dan lengan jas. Penggunaan bahan yang tebal juga menjadi cirikhas dari desain busana tailoring. Hal ini dapat mempengaruhi dalam proses pewarnaan teknik kering. Tingkat gelap terang dan letak detil perlu diperhatikan untuk memperjelas aspek yang dimiliki desain tailoring.

### **4. Alat dan Bahan Pewarnaan Teknik Kering**

- a. Pensil, pensil yang biasa digunakan adalah pensil 2B.
- b. Pensil Warna (*coloured pencil*), terdapat dua macam pensil warna yaitu klasik dan akuarel. Pensil warna klasik digunakan seperti apa adanya (tanpa air), sedangkan pensil warna akuarel setelah digoreskan dapat dioles atau diratakan dengan air.
- c. Penghapus, perlu disediakan sewaktu menggambar desain busana karena goresan awal belum tentu langsung sempurna dan memuaskan, terutama bagi pemula.
- d. Penggaris, digunakan untuk membuat garis bantu dan anatomijika diperlukan serta digunakan untuk membuat garis tepi bila diperlukan.
- e. Peraut (*cutter*), digunakan untuk meraut atau meruncingkan pensil dan pensil warna.
- f. Kertas, sebaiknya pilih kertas yang halus, tetapi permukaannya tidak licin.

g. Map, sampul, atau amplop memang tidak mutlak digunakan, tetapi digunakan untuk menyimpan potongan-potongan gambar dari koran (*clipping*), foto yang berhubungan dengan fashion, potongan-potongan contoh kain atau tekstil, dan gambar-gambar desain yang telah slesai.

## 5. Pewarnaan Teknik Kering

Pewarnaan teknik kering adalah suatu teknik pewarnaan gambar desain busana tanpa menggunakan air, alat yang digunakan biasanya pensil warna, bisa juga menggunakan pensil biasa, pastel, crayon, konte, dan spidol.

Pewarnaan dengan teknik kering memiliki teknik penyapuan yang harus sesuai. Tujuan dari penyapuan yang tepat ini adalah untuk memperjelas efek gelap terang serta efek tekstur dari gambar. Ada tiga cara untuk menyapukan pensil untuk pewarnaan menurut Uswatun Hasanah (2011:110) diantaranya:

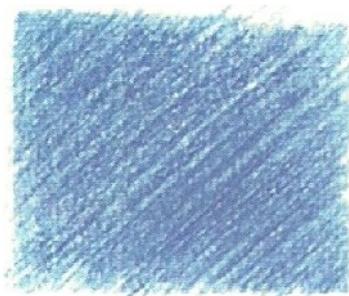
- a) *Burnishing* adalah memblok warna dengan menggunakan satu macam warna.
- b) *Blending* adalah mencampur dua atau lebih warna sehingga terbentuk warna baru.
- c) *Layering* adalah membuat warna yang berlapis-lapis.



Menurut Afif Ghurub B. (2011:51) beberapa contoh gambar arsiran pensil warna diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Pewarnaan dengan goresan satu arah dan satu warna.

Pewarnaan ini menggunakan teknik goresan satu arah dan menggunakan satu warna yaitu dengan menggoreskan pensil warna pada satu arah dengan berulang-ulang hingga terbentuk arsiran seperti pada gambar.



- b) Pewarnaan dengan goresan dua arah dan satu warna.

Pewarnaan ini menggunakan teknik goresan dua arah dan menggunakan satu warna dengan menggoreskan pensil warna dengan arah yang berbeda yaitu menggoreskan pada satu arah kemudian diatasnya digoreskan lagi dengan arah yang berbeda atau menyilang sehingga terbentuk warna seperti pada gambar.



- c) Pewarnaan dengan goresan dua arah dan memperhatikan gradasi, dan gradasi.

Pewarnaan ini menggunakan teknik goresan dua arah dan menggunakan satu warna dengan memperhatikan gradasi atau arah cahaya yaitu dengan menggoreskan pensil warna pada satu arah kemudian diatasnya digoreskan lagi dengan arah yang berbeda atau menyilang dengan membedakan ketebalan goresan untuk memberikan kesan gradasi atau arah cahaya sehingga terbentuk warna seperti pada gambar.



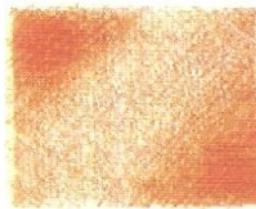
- d) Pewarnaan dengan goresan dua arah, dua warna, dan gradasi.

Pewarnaan ini menggunakan teknik goresan dengan dua arah dan menggunakan dua warna dengan memperhatikan gradasi atau arah cahaya yaitu dengan menggoreskan warna pertama dengan satu arah kemudian diatasnya digoreskan menggunakan warna yang berbeda dengan arah goresan berbeda atau menyilang dengan membedakan ketebalan goresan untuk memberikan kesan gradasi atau arah cahaya sehingga terbentuk warna seperti pada gambar.



- e) Pewarnaan dengan goresan tiga arah, satu warna, dan gradasi.

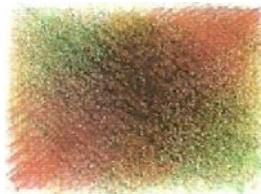
Pewarnaan ini menggunakan teknik goresan tiga arah dan menggunakan satu warna dengan memperhatikan gradasi atau arah cahaya yaitu dengan menggoreskan pensil warna dengan satu arah kemudian diatasnya digoreskan kembali dengan arah yang berbeda dan dilanjutkan dengan menggoreskan kembali pensil warna diatasnya dengan arah yang berbeda lagi dengan memperhatikan gradasi atau arah cahaya sehingga terbentuk warna seperti pada gambar.



- f) Pewarnaan dengan goresan tiga arah, tiga warna, dan gradasi.

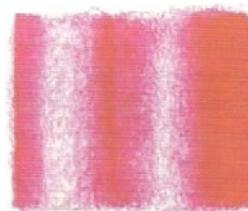
Pewarnaan ini menggunakan teknik goresan tiga arah dan menggunakan tiga warna dengan memperhatikan gradasi atau arah cahaya yaitu dengan menggoreskan pensil warna pertama dengan

satu arah kemudian diatasnya digoreskan kembali dengan warna yang kedua dengan arah yang berbeda dan dilanjutkan dengan menggoreskan kembali warna ketiga diatasnya dengan arah yang berbeda lagi dengan memperhatikan gradasi atau arah cahaya sehingga terbentuk warna seperti pada gambar.



- g) Pewarnaan dengan goresan ke segala arah, satu warna, dan gradasi

Pewarnaan ini menggunakan teknik goresan ke segala arah baik horizontal, vertikal maupun diagonal dan memperhatikan gradasi atau arah cahaya dengan menggunakan satu warna yaitu dengan menggoreskan pensil warna kesegala arah dengan jarak pendek pendek dengan memperhatikan tingkat ketebalan sehingga menimbulkan kesan gradasi atau arah cahaya seperti pada gambar.



- h) Pewarnaan dengan goresan kesegala arah, berbagai warna, dan gradasi.

Pewarnaan ini menggunakan teknik goresan ke segala arah baik horizontal, vertikal maupun diagonal dan memperhatikan gradasi atau arah cahaya dengan menggunakan berbagai warna yaitu dengan menggoreskan setiap warnanya kesegala arah dengan jarak goresan pendek-pendek serta memperhatikan ketebalan goresan sehingga menimbulkan kesan gradasi seperti pada gambar.



## **6. Langkah-langkah Pewarnaan Teknik Kering**

- a. Siapkan alat dan bahan pewarnaan teknik kering diantaranya, kertas gambar A4, pensil 2B, penghapus karet, pensil warna, tisu, penggaris.
- b. Buatlah sketsa proporsi tubuh sesuai pose yang diinginkan.
- c. Buatlah desain busana pada proporsi tubuh sesuai dengan pose.
- d. Gambarlah detil-detil pada desain busana seperti kerah, kancing, motif, aksesoris dan garis detil-detil busana.
- e. Hapus bagian-bagian yang tidak diperlukan dengan teknik mengetuk-ngetukkan penghapus pada bagian yang akan dihapus agar permukaan kertas tidak rusak.
- f. Warnai desain mulai dari bagian wajah, kepala/rambut, dan kulit dengan memperhatikan gelap terangnya.
- g. Warnai busana dengan warna yang tipis dengan menggunakan teknik dua arah goresan satu warna
- h. Lanjutkan dengan mewarnai bagian cekung, lipatan, gelombang dan yang tidak terkena sinar cahaya dengan warna yang lebih gelap.
- i. Warnai pelengkap busana dan detil-detilnya.
- j. Pertebal garis bagian-bagian desain menggunakan marker/pena.
- a. Gosokkan tisu bersih pada bagian yang telah diwarnai untuk memperhalus hasil pewarnaan. Perhatikan tekanan pada saat menggosokkan tisu pada permukaan kertas.

## **C. Metode Pembelajaran**

1. Pemutaran Media Pembelajaran
2. Ceramah dan Pendampingan
3. Penilaian

## **D. Langkah-Langkah Kegiatan**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>PERTEMUAN 1</b>		
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memeriksa kehadiran peserta didik</li> <li>Guru menyampaikan sistem penilaian pada kurikulum 2013</li> <li>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran tentang penyelesaian gambar jaket tailoring secara kering</li> <li>Guru menyampaikan cakupan materi secara garis besar tentang penyelesaian gambar jaket tailoring secara kering</li> </ul>	15 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melalui LCD proyektor siswa memperhatikan video teknik penyelesaian gambar jaket tailoring secara kering</li> <li>Siswa mengamati dan mendiskusikan dengan teman penjelasan dalam video dan buku sumber yang lain</li> <li>Siswa menggambar desain busana jaket tailoring dan diselesaikan dengan teknik kering</li> <li>Guru mengamati dan memberikan penilaian pada siswa</li> <li>Siswa mengumpulkan hasil gambar</li> </ul>	100 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan evaluasi dengan menunjukkan hasil gambar siswa yang baik dan yang masih kurang baik di depan kelas</li> <li>Siswa memperhatikan dan menanyakan bila kurang jelas</li> <li>Guru menutup proses pembelajaran</li> </ul>	20 menit

### E. Alat dan Sumber Belajar

Alat / Bahan : Komputer/Leptop dan LCD proyektor

Sumber Belajar : Media Pembelajaran Pewarnaan Teknik Kering

### F. Penilaian

#### 1. Jenis/teknik penilaian : Tes tertulis/lisan, Observasi, Penugasan

No.	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap (Afektif)	Pengamatan aktivitas siswa di kelas	Proses kegiatan belajar mengajar
2.	Ketrampilan (Psikomotor)	Kemampuan siswa dalam menggambar desain busana jaket tailoring secara kering	Pengumpulan tugas gambar

Yogyakarta, 2016

Mahasiswa

Ema Marleni

NIM. 11513241004

## **LAMPIRAN 4**

❖ Instrumen penelitian

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS  
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,  
Bapak Afif Ghurub Bestari, M.Pd.  
Dosen Pendidikan Teknik Busana  
di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

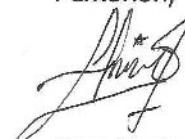
Nama : Ema Marleni  
NIM : 11513241004  
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana  
Judul TAS : Pengembangan Video Pembelajaran Pewarnaan Teknik Kering Mata Pelajaran Desain Busana di SMK N 6 Yogyakarta

dengan hormat mohon Bapak berkenan memberikan validasi terhadap Instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TAS, dan (3) draf instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 2016

Pemohon,



Ema Marleni  
NIM 11513241004

Mengetahui,

Kaprodi Pend. Teknik Busana,



Dr. Widihastuti  
NIP 19721115 200003 2 001

Pembimbing TAS,



Sri Widarwati, M.Pd  
NIP 19610622 198702 2 001

**KISI-KISI INSTRUMENT VIDEO PEMBELAJARAN PEWARNAAN**  
**TEKNIK KERING MATA PELAJARAN DESAIN BUSANA**  
**DITINJAU OLEH AHLI MATERI**

No.	Variabel	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Materi video pembelajaran pewarnaan teknik kering desain busana	Isi/ Materi	Kesesuaian materi dengan kompetensi	1,2
			Ketepatan urutan dan uraian penyajian materi	3,4
			Kemudahan teks untuk dipahami	6
			Kejelasan visualisasi video	7
			Kejelasan narasi dan audio	8
		Pembelajaran	Sistematika, kejelasan dan kemenarikan penyajian materi	9
			Pemberian contoh, latihan dan kesempatan berlatih secara mandiri	10, 11, 12,
			Total	12

## **LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN**

### **Pengembangan Video Pembelajaran Pewarnaan Teknik Kering Mata Pelajaran Desain Busana di SMK N 6 Yogyakarta**

---

#### **A. Pengantar**

- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas Video Pembelajaran Pewarnaan Teknik Kering Mata Pelajaran Desain Busana yang sedang dikembangkan dipandang dari pandangan Ahli Materi.
- Informasi mengenai kualitas video pembelajaran ini didasarkan pada dua aspek pokok yaitu aspek isi/materi dan aspek pembelajaran.

#### **B. Petunjuk Pengisian**

- Jawaban yang diberikan berupa pernyataan layak atau tidak layak, pada poin kolom yang telah di sediakan sebagai berikut :

Layak = Ya

Tidaklayak = Tidak

- Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* ( ✓ ) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
- Komentar/saran ditulis pada kolom komentar/saran yang telah disediakan.
- Kesimpulan akhir berupa criteria kelayakan penggunaan video pembelajaran, pemberian jawaban dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* ( ✓ ) padak olom yang telah disediakan.

**C. Instrumen Penilaian**

NO.	KOMPONEN	Kelayakan Materi	
		Ya	Tidak
<b>A. Aspek Isi/Materi</b>			
1	Materi pewarnaan teknik kering pada desain busana jaket tailoring disajikan sesuai silabus	✓	
2	Materi pewarnaan teknik kering pada desain busana jaket tailoring disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓	
3	Urutan materi sudah sistematis	✓	
4	Materi yang disajikan sudah lengkap	✓	
5	Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar	✓	
6	Kalimat tidak menimbulkan makna ganda	✓	
7	Gambar/visualisasi yang digunakan pada video pembelajaran dapat menyampaikan materi pewarnaan teknik kering pada desain busana jaket tailoring dengan jelas	✓	
8	Materi pewarnaan teknik kering pada desain busana jaket tailoring dijelaskan melalui narasi dan audio dengan jelas dan runtut	✓	
<b>B. Aspek Pembelajaran</b>			
9	Materi pewarnaan teknik kering desain busana jaker tailoring yang disajikan dalam video pembelajaran mudah dipahami	✓	
10	Materi pewarnaan teknik kering desain busana jaker tailoring yang disajikan dalam video pembelajaran meningkatkan motivasi belajar siswa	✓	
11	Materi pewarnaan teknik kering desain busana jaker tailoring yang disajikan dalam video pembelajaran meningkatkan perhatian siswa terhadap materi pelajaran	✓	

12	Materi yang disajikan dapat membantu siswa mandiri, dengan mempelajari materi di sekolah maupun dirumah	<input checked="" type="checkbox"/>	
	Total		

**D. Komentar/saran gunaperbaikan media pembelajaran:**

Contoh gambar sebaiknya lebih fokus

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**E. Kesimpulan**

Materi video pembelajaran pewarnaan teknik kering mata pelajaran desain busana ini dinyatakan :

- (........) Layak untuk diuji coba lapangan tanpa revisi
- (..........) Layak untuk uji lapangan dengan revisi sesuai saran
- (..........) Tidak layak untuk uji lapangan

Yogyakarta, 9 - Juni - 2016

Ahli Materi,



Afif Ghurub Bestari, M.Pd.  
NIP. 19700523 200501 1 001

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS

Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,

Bapak Triyanto, M.A

Dosen Pendidikan Teknik Busana

di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Ema Marleni

NIM : 11513241004

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : Pengembangan Video Pembelajaran Pewarnaan Teknik Kering  
Mata Pelajaran Desain Busana di SMK N 6 Yogyakarta

dengan hormat mohon Bapak berkenan memberikan validasi terhadap Instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TAS, dan (3) draf instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 2016

Pemohon,



Ema Marleni  
NIM 11513241004

Mengetahui,

Kaprodi Pend. Teknik Busana,



Dr. Widi hastuti  
NIP 19721115 200003 2 001

Pembimbing TAS,



Sri Widarwati, M.Pd  
NIP 19610622 198702 2 001

**KISI-KISI INSTRUMENT VIDEO PEMBELAJARAN PEWARNAAN**  
**TEKNIK KERING MATA PELAJARAN DESAIN BUSANA**  
**DITINJAU OLEH AHLI MATERI**

No.	Variabel	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Materi video pembelajaran pewarnaan teknik kering desain busana	Isi/ Materi	Kesesuaian materi dengan kompetensi	1,2
			Ketepatan urutan dan uraian penyajian materi	3,4
			Kemudahan teks untuk dipahami	6
			Kejelasan visualisasi video	7
			) Kejelasan narasi dan audio	8
		Pembelajaran	Sistematika, kejelasan dan kemenarikan penyajian materi	9
			Pemberian contoh, latihan dan kesempatan berlatih secara mandiri	10, 11, 12,
Total				12

## **LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN**

### **Pengembangan Video Pembelajaran Pewarnaan Teknik Kering Mata Pelajaran Desain Busana di SMK N 6 Yogyakarta**

---

#### **A. Pengantar**

- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas Video Pembelajaran Pewarnaan Teknik Kering Mata Pelajaran Desain Busana yang sedang dikembangkan dipandang dari pandangan Ahli Materi.
- Informasi mengenai kualitas video pembelajaran ini didasarkan pada dua aspek pokok yaitu aspek isi/materi dan aspek pembelajaran.

#### **B. Petunjuk Pengisian**

- Jawaban yang diberikan berupa pernyataan layak atau tidak layak, pada poin kolom yang telah disediakan sebagai berikut :

Layak = Ya

Tidaklayak = Tidak

- Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* ( ✓ ) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
- Komentar/saran ditulis pada kolom komentar/saran yang telah disediakan.
- Kesimpulan akhir berupa criteria kelayakan penggunaan video pembelajaran, pemberian jawaban dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* ( ✓ ) pada kolom yang telah disediakan.

### C. Instrumen Penilaian

NO.	KOMPONEN	Kelayakan Materi	
		Ya	Tidak
<b>A. Aspek Isi/Materi</b>			
1	Materi pewarnaan teknik kering pada desain busana jaket tailoring disajikan sesuai silabus	✓	
2	Materi pewarnaan teknik kering pada desain busana jaket tailoring disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓	
3	Urutan materi sudah sistematis	✓	
4	Materi yang disajikan sudah lengkap	✓	
5	Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar		
6	Kalimat tidak menimbulkan makna ganda	✓	
7	Gambar/visualisasi yang digunakan pada video pembelajaran dapat menyampaikan materi pewarnaan teknik kering pada desain busana jaket tailoring dengan jelas	✓	
8	Materi pewarnaan teknik kering pada desain busana jaket tailoring dijelaskan melalui narasi dan audio dengan jelas dan runtut	✓	
<b>B. Aspek Pembelajaran</b>			
9	Materi pewarnaan teknik kering desain busana jaket tailoring yang disajikan dalam video pembelajaran mudah dipahami	✓	
10	Materi pewarnaan teknik kering desain busana jaket tailoring yang disajikan dalam video pembelajaran meningkatkan motivasi belajar siswa	✓	
11	Materi pewarnaan teknik kering desain busana jaket tailoring yang disajikan dalam video pembelajaran meningkatkan perhatian siswa terhadap materi pelajaran	✓	

12	Materi yang disajikan dapat membantu siswa mandiri, dengan mempelajari materi di sekolah maupun dirumah	<input checked="" type="checkbox"/>	
Total			

**D. Komentar/saran guna perbaikan media pembelajaran:**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

### E. Kesimpulan

Materi video pembelajaran pewarnaan teknik kering mata pelajaran desain busana ini dinyatakan :

- (...✓...) Layak untuk diuji coba lapangan tanpa revisi  
(.....) Layak untuk uji lapangan dengan revisi sesuai saran  
(.....) Tidak layak untuk uji lapangan

Yogyakarta, 2016

Ahli Materi,

Triyanto, M.A  
NIP. 19720208 199802 1 001

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS

Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,

Ibu Dra. Kunthi Handayani

Guru Tata Busana

di SMK N 6 Yogyakarta

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Ema Marleni

NIM : 11513241004

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : Pengembangan Video Pembelajaran Pewarnaan Teknik Kering  
Mata Pelajaran Desain Busana di SMK N 6 Yogyakarta

dengan hormat mohon Bapak berkenan memberikan validasi terhadap Instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TAS, dan (3) draf instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Ibu diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Maret 2016

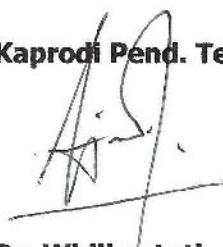
Pemohon,



Ema Marleni  
NIM 11513241004

Mengetahui,

Kaprodi Pend. Teknik Busana,



Dr. Widihastuti  
NIP 19721115 200003 2 001

Pembimbing TAS,



Sri Widarwati, M.Pd  
NIP 19610622 198702 2 001

**KISI-KISI INSTRUMENT VIDEO PEMBELAJARAN PEWARNAAN**  
**TEKNIK KERING MATA PELAJARAN DESAIN BUSANA**  
**DITINJAU OLEH AHLI MATERI**

No.	Variabel	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Materi video pembelajaran pewarnaan teknik kering desain busana	Isi/ Materi	) Kesesuaian materi dengan kompetensi ) Ketepatan urutan dan uraian penyajian materi ) Kemudahan teks untuk dipahami ) Kejelasan visualisasi video ) Kejelasan narasi dan audio	1,2 3,4 6 7 8
		Pembelajaran	Sistematika, kejelasan dan kemenarikan penyajian materi Pemberian contoh, latihan dan kesempatan berlatih secara mandiri	9 10, 11, 12,
Total				12

## **LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI PEMBELAJARAN**

### **Pengembangan Video Pembelajaran Pewarnaan Teknik Kering Mata Pelajaran Desain Busana di SMK N 6 Yogyakarta**

---

#### **A. Pengantar**

- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas Video Pembelajaran Pewarnaan Teknik Kering Mata Pelajaran Desain Busana yang sedang dikembangkan dipandang dari pandangan Ahli Materi.
- Informasi mengenai kualitas video pembelajaran ini didasarkan pada dua aspek pokok yaitu aspek isi/materi dan aspek pembelajaran.

#### **B. Petunjuk Pengisian**

- Jawaban yang diberikan berupa pernyataan layak atau tidak layak, pada poin kolom yang telah disediakan sebagai berikut :

Layak = Ya

Tidaklayak = Tidak

- Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* ( ✓ ) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
- Komentar/saran ditulis pada kolom komentar/saran yang telah disediakan.
- Kesimpulan akhir berupa criteria kelayakan penggunaan video pembelajaran, pemberian jawaban dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* ( ✓ ) pada kolom yang telah disediakan.

### C. Instrumen Penilaian

NO.	KOMPONEN	Kelayakan Materi	
		Ya	Tidak
<b>A. Aspek Isi/Materi</b>			
1	Materi pewarnaan teknik kering pada desain busana jaket tailoring disajikan sesuai silabus	✓	
2	Materi pewarnaan teknik kering pada desain busana jaket tailoring disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓	
3	Urutan materi sudah sistematis	✓	
4	Materi yang disajikan sudah lengkap	✓	
5	Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar	✓	
6	Kalimat tidak menimbulkan makna ganda	✓	
7	Gambar/visualisasi yang digunakan pada video pembelajaran dapat menyampaikan materi pewarnaan teknik kering pada desain busana jaket tailoring dengan jelas	✓	
8	Materi pewarnaan teknik kering pada desain busana jaket tailoring dijelaskan melalui narasi dan audio dengan jelas dan runtut	✓	
<b>B. Aspek Pembelajaran</b>			
9	Materi pewarnaan teknik kering desain busana jaker tailoring yang disajikan dalam video pembelajaran mudah dipahami	✓	
10	Materi pewarnaan teknik kering desain busana jaker tailoring yang disajikan dalam video pembelajaran meningkatkan motivasi belajar siswa	✓	
11	Materi pewarnaan teknik kering desain busana jaker tailoring yang disajikan dalam video pembelajaran meningkatkan perhatian siswa terhadap materi pelajaran	✓	

12	Materi yang disajikan dapat membantu siswa mandiri, dengan mempelajari materi di sekolah maupun dirumah	<input checked="" type="checkbox"/>	
	Total	12	

**D. Komentar/saran gunaperbaikan media pembelajaran:**

Materi diperlucas dengan batan bercorak

**E. Kesimpulan**

Materi video pembelajaran pewarnaan teknik kering mata pelajaran desain busana ini dinyatakan :

(.....) Layak untuk diuji coba lapangan tanpa revisi

(.....) Layak untuk uji lapangan dengan revisi sesuai saran

(.....) Tidak layak untuk uji lapangan

Yogyakarta, 2 Agustus 2016

Ahli Materi,

Dra. Kunthi Handayani

NIP. 19641101 198903 2 005

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS  
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,  
Bapak Afif Ghurub Bestari, M.Pd.  
Dosen Pendidikan Teknik Busana  
di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Ema Marleni  
NIM : 11513241004  
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana  
Judul TAS : Pengembangan Video Pembelajaran Pewarnaan Teknik Kering Mata Pelajaran Desain Busana di SMK N 6 Yogyakarta

dengan hormat mohon Bapak berkenan memberikan validasi terhadap Instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TAS, dan (3) draf instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 2016

Pemohon,

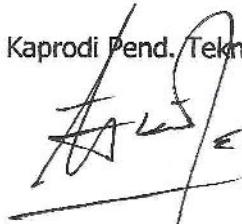


Ema Marleni  
NIM 11513241004

Mengetahui,

Kaprodi Pend. Teknik Busana,

Dr. Widihastuti  
NIP 19721115 200003 2 001



Pembimbing TAS,

Sri Widarwati, M.Pd  
NIP 19610622 198702 2 001



**KISI-KISI INSTRUMENT VIDEO PEMBELAJARAN PEWARNAAN**  
**TEKNIK KERING MATA PELAJARAN DESAIN BUSANA**  
**DITINJAU OLEH AHLI MEDIA**

No.	Variabel	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Video pembelajaran pewarnaan teknik kering desain busana	Tampilan	1) Tampilan produk 2) Penyajian 3) Teks 4) Video 5) Audio 6) Animasi 7) Kemudahan dipahami sebagai media pembelajaran	1 2,3 4,5,6 7,8,9 10,11 12 13
		Pemograman	1) Efisiensi penggunaan media 2) Fleksibilitas pengoperasian video pembelajaran	14 15
Total				15

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN**  
**Pengembangan Video Pembelajaran Pewarnaan Teknik Kering**  
**Mata Pelajaran Desain Busana**  
**di SMK N 6 Yogyakarta**

---

**A. Pengantar**

- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas Video Pembelajaran Pewarnaan Teknik Kering Mata Pelajaran Desain Busana yang sedang dikembangkan dipandang dari pandangan Ahli Media.
- Informasi mengenai kualitas video pembelajaran ini didasarkan pada dua aspek pokok yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman.

**B. Petunjuk Pengisian**

- Jawaban yang diberikan berupa pernyataan layak atau tidak layak, pada poin kolom yang telah disediakan sebagai berikut :

Layak = Ya

Tidaklayak = Tidak

- Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* ( ✓ ) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
- Komentar/saran ditulis pada kolom komentar/saran yang telah disediakan.
- Kesimpulan akhir berupa criteria kelayakan penggunaan video pembelajaran, pemberian jawaban dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* ( ✓ ) pada kolom yang telah disediakan.

**C. Instrumen Penilaian**

NO.	KOMPONEN	Kelayakan Media	
		Ya	Tidak
<b>A. Aspek Tampilan</b>			
1	Tampilan judul pembukaan dalam video pembelajaran pewarnaan teknik kering desain busana jaket tailoring menarik	✓	
2	Pemilihan <i>design layout</i> menarik	✓	
3	Komposisi warna <i>background</i> yang digunakan sudah tepat	✓	
4	Jenis huruf yang digunakan dapat terbaca dengan jelas	✓	
5	Ukuran huruf tepat, tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil	✓	
6	Letak huruf tidak mengganggu tampilan video	✓	
7	Gambar yang ditampilkan pada video pembelajaran ini dapat terlihat dengan jelas	✓	
8	Tata letak gambar tepat	✓	
9	Proses visualisasi pewarnaan ditampilkan secara jelas	✓	
10	Narasi yang menjelaskan proses pewarnaan terdengar dengan jelas	✓	
11	Suara instrument dalam video tidak mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar	✓	
12	Animasi yang digunakan sudah tepat	✓	
13	Video pembelajaran mudah dipahami sebagai media pembelajaran	✓	
<b>B. Pemrograman</b>			
14	Program video pembelajaran mudah untuk dioperasikan/digunakan	✓	
15	Video pembelajaran dapat dioperasikan di komputer, laptop, <i>notebook</i> , <i>handphone</i> (dengan format 3gp) dan <i>smartphone</i> dengan menggunakan aplikasi pemutar video	✓	
Total			

**D. Komentar/saran guna perbaikan media pembelajaran:**

.....  
Lebih teliti dalam penulisan istilah - istilah  
yang terkait dengan media -

.....  
.....  
.....  
.....

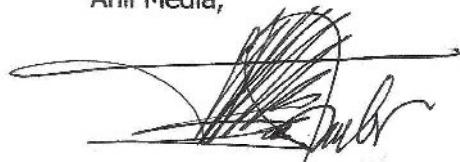
**E. Kesimpulan**

Media video pembelajaran pewarnaan teknik kering mata pelajaran desain busana ini dinyatakan :

- (...✓...) Layak untuk diuji coba lapangan tanpa revisi  
(.....) Layak untuk uji lapangan dengan revisi sesuai saran  
(.....) Tidak layak untuk uji lapangan

Yogyakarta, 2016

Ahli Media,



Afif Ghurub Bestari, M. Pd  
NIP. 19700523 200501 1 001

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS  
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,  
Bapak Noor Fitrihana, M. Eng  
Dosen Pendidikan Teknik Busana  
di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Ema Marleni  
NIM : 11513241004  
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana  
Judul TAS : Pengembangan Video Pembelajaran Pewarnaan Teknik Kering  
Mata Pelajaran Desain Busana di SMK N 6 Yogyakarta

dengan hormat mohon Bapak berkenan memberikan validasi terhadap Instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TAS, dan (3) draf instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Maret 2016

**Pemohon,**

  
**Ema Marleni**  
**NIM 11513241004**

Mengetahui,

**Kaprodi Pend. Teknik Busana,**



**Dr. Widihastuti**  
**NIP 19721115 200003 2 001**

**Pembimbing TAS,**



**Sri Widarwati, M.Pd**  
**NIP 19610622 198702 2 001**

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS

**KISI-KISI INSTRUMENT VIDEO PEMBELAJARAN PEWARNAAN**  
**TEKNIK KERING MATA PELAJARAN DESAIN BUSANA**  
**DITINJAU OLEH AHLI MEDIA**

No.	Variabel	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Video pembelajaran pewarnaan teknik kering desain busana	Tampilan	8) Tampilan produk 9) Penyajian 10) Teks 11) Video 12) Audio 13) Animasi 14) Kemudahan dipahami sebagai media pembelajaran	1 2,3 4,5,6 7,8,9 10,11 12 13
		Pemograman	3) Efisiensi penggunaan media 4) Fleksibilitas pengoperasian video pembelajaran	14 15
Total				15

## **LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN**

### **Pengembangan Video Pembelajaran Pewarnaan Teknik Kering Mata Pelajaran Desain Busana di SMK N 6 Yogyakarta**

---

#### **A. Pengantar**

- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas Video Pembelajaran Pewarnaan Teknik Kering Mata Pelajaran Desain Busana yang sedang dikembangkan dipandang dari pandangan Ahli Materi.
- Informasi mengenai kualitas video pembelajaran ini didasarkan pada dua aspek pokok yaitu aspek tampilan dan aspek daya tahan.

#### **B. Petunjuk Pengisian**

- Jawaban yang diberikan berupa pernyataan layak atau tidak layak, pada poin kolom yang telah di sediakan sebagai berikut :

Layak = Ya

Tidaklayak = Tidak

- Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* ( ✓ ) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
- Komentar/saran ditulis pada kolom komentar/saran yang telah disediakan.
- Kesimpulan akhir berupa criteria kelayakan penggunaan video pembelajaran, pemberian jawaban dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* ( ✓ ) padak olom yang telah disediakan.

**C. Instrumen Penilaian**

NO.	KOMPONEN	Kelayakan Media	
		Ya	Tidak
<b>A. Aspek Tampilan</b>			
1	Tampilan judul pembukaan dalam video pembelajaran pewarnaan teknik kering desain busana jaket tailoring menarik	✓	
2	Pemilihan <i>design layout</i> menarik	✓	
3	Komposisi warna yang digunakan sesuai dengan <i>background</i>	✓	
4	Jenis huruf yang digunakan dapat terbaca dengan jelas	✓	
5	Ukuran huruf tepat, tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil	✓	
6	Letak huruf tidak mengganggu tampilan video	✓	
7	Gambar yang ditampilkan pada video pembelajaran ini dapat terlihat dengan jelas	✓	
8	Tata letak gambar tepat	✓	
9	Proses visualisasi pewarnaan ditampilkan secara jelas	✓	
10	Narasi yang menjelaskan proses pewarnaan terdengar dengan jelas	✓	
11	Suara instrumen dalam video tidak mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar	✓	
12	Animasi yang digunakan sudah tepat	✓	
13	Video pembelajaran mudah dipahami sebagai media pembelajaran	✓	
<b>B. Pemrograman</b>			
14	Program video pembelajaran mudah untuk dioperasikan/digunakan	✓	
15	Video pembelajaran dapat dioperasikan di komputer, laptop, <i>notebook</i> , dan <i>handphone</i> dengan menggunakan aplikasi pemutar video	✓	
<b>Total</b>		15	

**D. Komentar/saran guna perbaikan media pembelajaran:**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

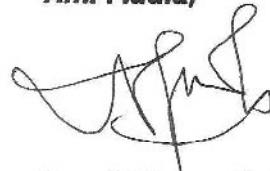
**E. Kesimpulan**

Media video pembelajaran pewarnaan teknik kering mata pelajaran desain busana ini dinyatakan :

( Layak untuk diuji coba lapangan tanpa revisi  
(.....) Layak untuk uji lapangan dengan revisi sesuai saran  
(.....) Tidak layak untuk uji lapangan

Yogyakarta, 2016

Ahli Madia,



Noor Fitrihana, M. Eng

NIP. 19760920 200112 1 001

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS

Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,

Ibu Dra. Kunthi Handayani

Guru Tata Busana

di SMK N 6 Yogyakarta

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Ema Marleni

NIM : 11513241004

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : Pengembangan Video Pembelajaran Pewarnaan Teknik Kering  
Mata Pelajaran Desain Busana di SMK N 6 Yogyakarta

dengan hormat mohon Bapak berkenan memberikan validasi terhadap Instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TAS, dan (3) draf instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Ibu diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Maret 2016

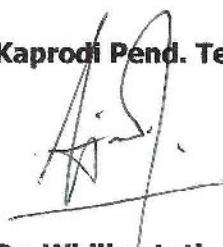
Pemohon,



Ema Marleni  
NIM 11513241004

Mengetahui,

Kaprodi Pend. Teknik Busana,



Dr. Widihastuti  
NIP 19721115 200003 2 001

Pembimbing TAS,



Sri Widarwati, M.Pd  
NIP 19610622 198702 2 001

**KISI-KISI INSTRUMENT VIDEO PEMBELAJARAN PEWARNAAN**  
**TEKNIK KERING MATA PELAJARAN DESAIN BUSANA**  
**DITINJAU OLEH AHLI MEDIA**

No.	Variabel	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Video pembelajaran pewarnaan teknik kering desain busana	Tampilan	15) Tampilan produk 16) Penyajian 17) Teks 18) Video 19) Audio 20) Animasi 21) Kemudahan dipahami sebagai media pembelajaran	1 2,3 4,5,6 7,8,9 10,11 12 13
		Pemograman	5) Efisiensi penggunaan media 6) Fleksibilitas pengoperasian video pembelajaran	14 15
	Total			15

## **LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN**

### **Pengembangan Video Pembelajaran Pewarnaan Teknik Kering Mata Pelajaran Desain Busana di SMK N 6 Yogyakarta**

---

#### **A. Pengantar**

- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas Video Pembelajaran Pewarnaan Teknik Kering Mata Pelajaran Desain Busana yang sedang dikembangkan dipandang dari pandangan Ahli Materi.
- Informasi mengenai kualitas video pembelajaran ini didasarkan pada dua aspek pokok yaitu aspek tampilan dan aspek daya tahan.

#### **B. Petunjuk Pengisian**

- Jawaban yang diberikan berupa pernyataan layak atau tidak layak, pada poin kolom yang telah disediakan sebagai berikut :

Layak = Ya

Tidaklayak = Tidak

- Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* ( ✓ ) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
- Komentar/saran ditulis pada kolom komentar/saran yang telah disediakan.
- Kesimpulan akhir berupa criteria kelayakan penggunaan video pembelajaran, pemberian jawaban dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* ( ✓ ) pada kolom yang telah disediakan.

**C. Instrumen Penilaian**

NO.	KOMPONEN	Kelayakan Media	
		Ya	Tidak
<b>A. Aspek Tampilan</b>			
1	Tampilan judul pembukaan dalam video pembelajaran pewarnaan teknik kering desain busana jaket tailoring menarik	✓	
2	Pemilihan <i>design layout</i> menarik	✓	
3	Komposisi warna yang digunakan sesuai dengan <i>background</i>	✓	
4	Jenis huruf yang digunakan dapat terbaca dengan jelas	✓	
5	Ukuran huruf tepat, tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil	✓	
6	Letak huruf tidak mengganggu tampilan video	✓	
7	Gambar yang ditampilkan pada video pembelajaran ini dapat terlihat dengan jelas	✓	
8	Tata letak gambar tepat	✓	
9	Proses visualisasi pewarnaan ditampilkan secara jelas	✓	
10	Narasi yang menjelaskan proses pewarnaan terdengar dengan jelas	✓	
11	Suara instrumen dalam video tidak mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar	✓	
12	Animasi yang digunakan sudah tepat	✓	
13	Video pembelajaran mudah dipahami sebagai media pembelajaran	✓	
<b>B. Pemrograman</b>			
14	Program video pembelajaran mudah untuk dioperasikan/digunakan	✓	
15	Video pembelajaran dapat dioperasikan di komputer, laptop, <i>notebook</i> , dan <i>handphone</i> dengan menggunakan aplikasi pemutar video	✓	
<b>Total</b>			

**D. Komentar/saran guna perbaikan media pembelajaran:**

- ① Tayangan si video hindarkan warna busana hitam, sulit dicermati detail
- ② Pewarnaan (contoh) usahakan hasil benar-benar rata

**E. Kesimpulan**

Media video pembelajaran pewarnaan teknik kering mata pelajaran desain busana ini dinyatakan :

- (.....) Layak untuk diuji coba lapangan tanpa revisi
- (.....) Layak untuk uji lapangan dengan revisi sesuai saran
- (.....) Tidak layak untuk uji lapangan

Yogyakarta, 2 Agustus 2016

Ahli Madia,



Dra. Kunthi Handayani

NIP. 19641101 198903 2 005

**KISI-KISI INSTRUMENT ANGKET PENDAPAT SISWA PADA VIDEO**  
**PEMBELAJARAN PEWARNAAN TEKNIK KERING**  
**MATA PELAJARAN DESAIN BUSANA**

No.	Variabel	Aspek	Indikator	Jumlah Butir		
1	Video pembelajaran pewarnaan teknik kering desain busana	Materi	Kesesuaian materi dengan kompetensi	1,2		
			Ketepatan urutan dan uraian penyajian materi	3,4		
			Kemudahan teks untuk dipahami	5,6		
			Kejelasan visualisasi video	7		
			Kejelasan narasi dan audio	8		
		Media	Sistematika, kejelasan dan kemenarikan penyajian materi	9,10,11		
			Tampilan produk	12		
			Penyajian	13,14		
			Teks	15,16, 17		
			Video	18,19, 20		
Total						
25						

**ANGKET PENDAPAT SISWA**  
**Pengembangan Video Pembelajaran Pewarnaan Teknik Kering**  
**Mata Peajaran Desain Busana di SMK N 6 Yogyakarta**

---

Materi : Desain Busana  
Sasaran Program : Siswa SMK  
Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Pewarnaan Teknik Kering Mata Pelajaran Desain Busana di SMK N 6 Yogyakarta  
Peneliti : Ema Marleni

**Nama Siswa :** .....

**No. Presensi :** .....

**Petunjuk:**

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan kriteria penilaian (bobot skor) sebagai berikut:
  - 4 = Sangat Setuju
  - 3 = Setuju
  - 2 = Kurang Setuju
  - 1 = Tidak Setuju
- Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* ( ✓ ) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
- Komentar/saran ditulis pada kolom komentar/saran yang telah disediakan.
- Kesimpulan akhir berupa criteria kelayakan penggunaan media pembelajaran, pemberian jawaban dilakukan dengan cara memberikan *checklist* ( ✓ ) pada kolom yang telah disediakan.

NO.	KOMPONEN	PENILAIAN			
		1	2	3	4
<b>A. Aspek Materi</b>					
1	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan silabus				
2	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran				
3	Urutan materi sistematis				
4	Materi yang disajikan sudah lengkap				
5	Bahasa yang digunakan sudah baku dan mudah dipahami				
6	Kalimat yang menjelaskan materi tidak menimbulkan makna ganda				
7	Penggunaan gambar/visualisasi video untuk menjelaskan materi sudah jelas				
8	Narasi/audio yang menjelaskan materi dan urutan pewarnaan sudah tepat				
9	Materi pewarnaan teknik kering desain busana jaker tailoring yang disajikan dalam video pembelajaran mudah dipahami				
10	Materi pewarnaan teknik kering desain busana jaker tailoring yang disajikan dalam video pembelajaran meningkatkan motivasi belajar siswa				
11	Materi pewarnaan teknik kering desain busana jaket tailoring yang disajikan dalam video pembelajaran meningkatkan perhatian siswa terhadap materi pelajaran				
<b>B. Aspek Media</b>					
12	Tampilan produk menarik				
13	Pemilihan <i>design layout</i> menarik				
14	Komposisi warna yang digunakan sesuai dengan <i>background</i>				
15	Jenis huruf yang digunakan jelas				
16	Ukuran huruf tepat, tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil				
17	Letak huruf tidak mengganggu tampilan video				
18	Gambar yang ditampilkan pada video pembelajaran ini dapat terlihat dengan jelas				
19	Tata letak gambar sudah tepat				
20	Proses visualisasi pewarnaan ditampilkan secara jelas				
21	Narasi penyampaian penjelasan pewarnaan sudah jelas				
22	Suara <i>instrument</i> dalam video tidak				

	mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar			
23	Animasi yang digunakan sudah tepat			
24	Video pembelajaran dapat dioperasikan menggunakan leptop, <i>notebook</i> , maupun <i>handphone</i> , tanpa aplikasi tambahan dan mudah dioperasikan			
25	Video pembelajaran dapat diputar berulang-ulang dan memudahkan siswa dalam menyelesaikan tugas mandiri pewarnaan teknik kering			
<b>Jumlah</b>				

**Saran:**

.....

.....

.....

.....

.....

Apakah Anda tertarik dengan media ini?

YA

TIDAK

Yogyakarta,  
2016

**Siswa,**

.....

## **LAMPIRAN 5**

❖ Surat keterangan validasi

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Afif Ghurub Bestari, M.Pd  
NIP : 19700523 200501 1 001  
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Menyatakan bahwa Instrumen peneliti TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Ema Marleni  
NIM : 11513241004  
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana  
Judul TAS : Pengembangan Video Pembelajaran Pewarnaan Teknik Kering  
Mata Pelajaran Desain Busana di SMK N 6 Yogyakarta.

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

- Layak digunakan untuk penelitian  
Layak digunakan dengan perbaikan  
Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan saran/ perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,

2016

Validator,

Afif Ghurub Bestari / M.Pd.  
NIP. 19700523 200501 1 001

Catatan:

<input type="checkbox"/>
--------------------------

Beri tanda ✓

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

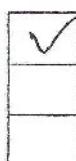
Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Triyanto, M.A  
NIP : 19720208 199802 1 001  
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Menyatakan bahwa Instrumen peneliti TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Ema Marleni  
NIM : 11513241004  
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana  
Judul TAS : Pengembangan Video Pembelajaran Pewarnaan Teknik Kering  
Mata Pelajaran Desain Busana di SMK N 6 Yogyakarta.

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:



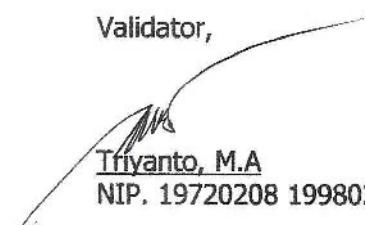
- Layak digunakan untuk penelitian  
Layak digunakan dengan perbaikan  
Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan saran/ perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2016

Validator,

  
Triyanto, M.A  
NIP. 19720208 199802 1 001

Catatan:



Beri tanda √

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dra. Kunthi Handayani  
NIP : 19641101 198903 2 005  
Jurusan : Tata Busana SMK N 6 Yogyakarta

Menyatakan bahwa Instrumen peneliti TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Ema Marleni  
NIM : 11513241004  
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana  
Judul TAS : Pengembangan Video Pembelajaran Pewarnaan Teknik Kering  
Mata Pelajaran Desain Busana di SMK N 6 Yogyakarta.

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

- Layak digunakan untuk penelitian  
Layak digunakan dengan perbaikan  
Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan saran/ perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2 Agustus 2016

Validator,

  
Dra. Kunthi Handayani  
NIP. 19641101 198903 2 005

Catatan:

<input type="checkbox"/>
--------------------------

Beri tanda √

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Afif Ghurub Bestari, M.Pd  
NIP : 19700523 200501 1 001  
Jurusran : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Menyatakan bahwa Instrumen peneliti TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Ema Marleni  
NIM : 11513241004  
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana  
Judul TAS : Pengembangan Video Pembelajaran Pewarnaan Teknik Kering  
Mata Pelajaran Desain Busana di SMK N 6 Yogyakarta.

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

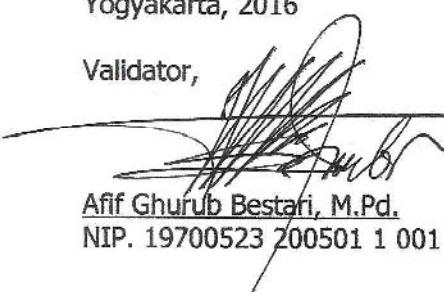
- |                                     |  |
|-------------------------------------|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> | Layak digunakan untuk penelitian                         |
| <input type="checkbox"/>            | Layak digunakan dengan perbaikan                         |
| <input type="checkbox"/>            | Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan |

Dengan saran/ perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2016

Validator,

  
Afif Ghurub Bestari, M.Pd.  
NIP. 19700523 200501 1 001

Catatan:

- |                          |              |
|--------------------------|--------------|
| <input type="checkbox"/> | Beri tanda √ |
|--------------------------|--------------|

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI**  
**INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Noor Fitrihana, M. Eng  
NIP : 19760920 200112 1 001  
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Menyatakan bahwa Instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Ema Marleni  
NIM : 11513241004  
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana  
Judul TAS : Pengembangan Video Pembelajaran Pewarnaan Teknik Kering  
Mata Pelajaran Desain Busana di SMK N 6 Yogyakarta.

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

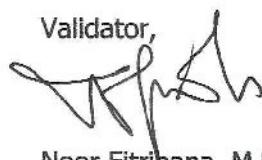
- Layak digunakan untuk penelitian  
Layak digunakan dengan perbaikan  
Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan saran/ perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, April 2016

Validator,



Noor Fitrihana, M.Eng  
NIP. 19760920 200112 1 001

Catatan:

Beri tanda ✓

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dra. Kunthi Handayani  
NIP : 19641101 198903 2 005  
Jurusan : Tata Busana SMK N 6 Yogyakarta

Menyatakan bahwa Instrumen peneliti TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Ema Marleni  
NIM : 11513241004  
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana  
Judul TAS : Pengembangan Video Pembelajaran Pewarnaan Teknik Kering  
Mata Pelajaran Desain Busana di SMK N 6 Yogyakarta.

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

<input checked="" type="checkbox"/>

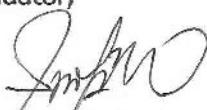
- Layak digunakan untuk penelitian  
Layak digunakan dengan perbaikan  
Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan saran/ perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2 Agustus 2016

Validator,

  
Dra. Kunthi Handayani  
NIP. 19641101 198903 2 005

Catatan:

<input type="checkbox"/>
--------------------------

Beri tanda √

# **LAMPIRAN 6**

❖ Validitas dan Reliabilitas

**VALIDITAS DAN REABILITAS**

**10 RESPONDEN**

Responden	Pernyataan																									Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	<b>100</b>
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	<b>97</b>
3	4	4	4	3	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	<b>94</b>
4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	<b>92</b>
5	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	<b>75</b>
6	3	4	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	<b>74</b>
7	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	2	2	<b>77</b>
8	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	<b>65</b>
9	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	<b>65</b>
10	2	3	4	2	3	3	3	3	2	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	<b>78</b>

## **HASIL REABILITAS**

### **10 RESPONDEN**

#### **Reliability**

#### **Scale: ALL VARIABLES**

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	10	33.3
	Excluded <sup>a</sup>	20	66.7
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.975	25

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
b1	78.40	154.044	.716	.974
b2	78.20	158.844	.769	.974
b3	78.10	159.656	.722	.974
b4	78.80	154.178	.798	.974
b5	78.50	155.833	.830	.973
b6	78.60	154.933	.755	.974
b7	78.50	156.278	.801	.974
b8	78.50	155.833	.830	.973

b9	79.00	151.778	.713	.975
b10	78.40	150.933	.877	.973
b11	78.70	157.567	.677	.974
b12	78.20	157.956	.839	.973
b13	78.10	159.433	.740	.974
b14	78.40	156.711	.721	.974
b15	78.20	158.622	.787	.974
b16	78.80	158.178	.759	.974
b17	78.20	158.178	.821	.974
b18	78.20	158.178	.821	.974
b19	78.30	157.122	.923	.973
b20	78.40	160.489	.704	.974
b21	78.60	154.933	.755	.974
b22	78.30	154.678	.815	.973
b23	78.50	149.389	.851	.973
b24	78.30	157.122	.923	.973
b25	78.60	154.933	.755	.974

Berdasarkan nilai *Alpha Cronbach* yang diperoleh yaitu 0,975, maka *alpha cronbach* yang diperoleh lebih besar dari 0,7 sehingga menunjukkan bahwa variabel tersebut telah reliabel.

**HASIL VALIDITAS  
10 RESPONDEN**

<b>NO.</b>	<b>Corrected Item-Total Correlation</b>	<b>R Tabel (5%)</b>	<b>Keterangan</b>
1.	0,716	0,632	Valid
2.	0,769	0,632	Valid
3.	0,722	0,632	Valid
4.	0,798	0,632	Valid
5.	0,830	0,632	Valid
6.	0,755	0,632	Valid
7.	0,801	0,632	Valid
8.	0,830	0,632	Valid
9.	0,713	0,632	Valid
10.	0,877	0,632	Valid
11.	0,677	0,632	Valid
12.	0,839	0,632	Valid
13.	0,740	0,632	Valid
14.	0,721	0,632	Valid
15.	0,787	0,632	Valid
16.	0,759	0,632	Valid
17.	0,821	0,632	Valid
18.	0,821	0,632	Valid
19.	0,923	0,632	Valid
20.	0,704	0,632	Valid
21.	0,755	0,632	Valid
22.	0,815	0,632	Valid
23.	0,851	0,632	Valid
24.	0,923	0,632	Valid
25.	0,755	0,632	Valid

Berdasarkan hasil data di atas menunjukkan bahwa semua item pertanyaan valid karena mempunyai nilai r hitung > r tabel *product moment* (0,632).

**VALIDITAS DAN REABILITAS**  
**30 RESPONDEN**

Responden	Pernyataan																									Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	<b>100</b>
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	<b>95</b>
3	4	4	3	2	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	<b>93</b>
4	3	4	3	2	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	<b>87</b>
5	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	2	4	3	3	3	4	3	4	4	4	<b>86</b>
6	4	4	4	3	3	4	3	3	2	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	<b>85</b>
7	4	3	3	2	3	4	4	3	2	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	<b>83</b>
8	4	3	3	3	4	4	3	4	2	4	3	3	3	4	3	2	3	3	4	3	3	4	3	4	4	<b>83</b>
9	3	4	3	3	4	3	4	4	2	3	4	4	4	3	4	2	4	4	3	3	4	3	4	3	3	<b>85</b>
10	3	3	4	2	3	3	3	3	2	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	<b>80</b>
11	3	3	3	2	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3	4	2	4	4	4	3	3	4	3	3	3	<b>79</b>
12	3	3	4	2	3	3	4	3	2	3	4	4	3	3	3	2	4	3	4	3	3	4	3	4	3	<b>80</b>
13	3	3	4	2	4	3	3	4	2	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	<b>81</b>
14	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	<b>79</b>
15	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	4	2	2	<b>74</b>
16	3	2	3	2	4	3	2	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	<b>74</b>
17	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	<b>75</b>
18	3	3	3	2	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	<b>76</b>
19	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	2	<b>73</b>
20	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	4	3	<b>76</b>
21	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	2	3	3	3	<b>72</b>
22	3	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3	<b>75</b>
23	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	3	3	<b>69</b>
24	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	<b>72</b>
25	3	2	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	<b>72</b>
26	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	4	3	3	2	3	3	4	2	3	3	3	3	3	<b>71</b>
27	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	4	3	2	4	3	3	3	2	2	3	3	3	<b>73</b>
28	3	3	3	2	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	4	3	<b>73</b>
29	4	2	4	3	2	4	3	3	2	3	2	4	3	3	3	2	4	3	3	3	3	4	3	3	3	<b>76</b>
30	4	4	3	3	4	4	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	2	<b>79</b>

## **HASIL REABILITAS**

### **30 RESPONDEN**

#### **Reliability**

#### **Scale: ALL VARIABLES**

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.903	25

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
b1	75.87	52.533	.559	.899
b2	76.10	50.231	.586	.898
b3	75.97	53.895	.407	.902
b4	76.70	52.631	.396	.902
b5	75.87	52.878	.437	.901
b6	75.87	52.189	.527	.899
b7	76.00	52.138	.424	.902
b8	75.93	52.823	.554	.899

b9	76.93	50.478	.703	.895
b10	75.93	53.789	.403	.902
b11	76.07	52.616	.447	.901
b12	75.77	53.289	.366	.903
b13	75.97	52.930	.564	.899
b14	75.97	52.999	.553	.899
b15	75.90	52.300	.613	.898
b16	76.60	51.559	.478	.901
b17	75.53	53.775	.376	.902
b18	75.80	52.993	.470	.900
b19	76.07	52.409	.422	.902
b20	76.23	51.702	.517	.899
b21	75.93	51.995	.583	.898
b22	75.93	52.271	.479	.900
b23	76.00	51.517	.704	.896
b24	75.77	52.530	.461	.901
b25	76.10	51.955	.556	.899

Berdasarkan nilai *Alpha Cronbach* yang diperoleh yaitu 0,903, maka *alpha cronbach* yang diperoleh lebih besar dari 0,7 sehingga menunjukkan bahwa variabel tersebut telah reliabel.

**HASIL VALIDITAS  
30 RESPONDEN**

NO.	Corrected Item-Total Correlation	R Tabel (5%)	Keterangan
1.	0,559	0,361	Valid
2.	0,586	0,361	Valid
3.	0,407	0,361	Valid
4.	0,396	0,361	Valid
5.	0,437	0,361	Valid
6.	0,527	0,361	Valid
7.	0,424	0,361	Valid
8.	0,554	0,361	Valid
9.	0,703	0,361	Valid
10.	0,403	0,361	Valid
11.	0,447	0,361	Valid
12.	0,366	0,361	Valid
13.	0,564	0,361	Valid
14.	0,553	0,361	Valid
15.	0,613	0,361	Valid
16.	0,478	0,361	Valid
17.	0,376	0,361	Valid
18.	0,470	0,361	Valid
19.	0,422	0,361	Valid
20.	0,517	0,361	Valid
21.	0,583	0,361	Valid
22.	0,479	0,361	Valid
23.	0,704	0,361	Valid
24.	0,461	0,361	Valid
25.	0,556	0,361	Valid

Berdasarkan hasil data di atas menunjukkan bahwa semua item pertanyaan valid karena mempunyai nilai r hitung > r tabel *product moment* (0,361).

## **LAMPIRAN 7**

- ❖ Hasil validasi, uji skala kecil, dan uji skala besar

**PENILAIAN VALIDASI VIDEO PEMBELAJARAN PEWARNAAN TEKNIK  
KERING  
AHLI MATERI**

Responden	Materi												Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
Total	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36

**A. Perhitungan Kelayakan Video Pembelajaran Pewarnaan Teknik  
Kering Ahli Media**

Jumlah butir-soal	= Jumlah Soal x Jumlah Responden
	= $12 \times 3 = 36$
Skor Minimum	= Skor Terendah x Jumlah Soal
	= $0 \times 36 = 0$
Skor Maksimum	= Skor Tertinggi x Jumlah Soal
	= $1 \times 36 = 36$
Rentang	= Skor Tertinggi – Skor Terendah
	= $36 - 0 = 36$
Jumlah Kategori	= 2
Panjang Kelas Interval (P)	= Rentang : Jumlah Kategori
	= $36 : 2 = 18$

Jadi kriteria penilaian untuk ahli materi adalah :

Nilai	Kategori	Skor	Nilai
1	Layak	$(S_{min} + p) \leq S \leq S_{max}$	$18 \leq S \leq 36$
0	Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min} + p - 1)$	$0 \leq S \leq 17$

## B. Hasil Persentase

$$\text{Jumlah skor yang didapat} = (\text{Kategori X Hasil}) + (\text{Kategori X Hasil})$$

$$= (1 \times 36) + (0 \times 0) = 36$$

$$\text{Hasil persentase} = \frac{\text{———}}{\text{———}} \times 100\%$$

$$= \frac{36}{36} \times 100\% = 100\%$$

<b>kelas</b>	<b>Kategori Penilaian</b>	<b>Frekuensi Absolut</b>	<b>Frekuensi Relatif</b>
1	Layak	36	100%
0	Tidak layak	0	0%
Jumlah		36	100%

## **PENILAIAN VALIDASI VIDEO PEMBELAJARAN PEWARNAAN TEKNIK**

### **KERING**

#### **AHLI MEDIA**

Responden	Media															Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
Total	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45

#### **A. Perhitungan Kelayakan Video Pembelajaran Pewarnaan Teknik**

##### **Kering Ahli Media**

$$\text{Jumlah butir-soal} = \text{Jumlah Soal} \times \text{Jumlah Responden}$$

$$= 15 \times 3 = 45$$

$$\text{Skor Minimum} = \text{Skor Terendah} \times \text{Jumlah Soal}$$

$$= 0 \times 45 = 0$$

$$\text{Skor Maksimum} = \text{Skor Tertinggi} \times \text{Jumlah Soal}$$

$$= 1 \times 45 = 45$$

$$\text{Rentang} = \text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}$$

$$= 45 - 0 = 45$$

$$\text{Jumlah Kategori} = 2$$

$$\text{Panjang Kelas Interval (P)} = \text{Rentang} : \text{Jumlah Kategori}$$

$$= 45 : 2 = 22,5$$

Dibulatkan menjadi = 23

Jadi kriteria penilaian untuk ahli materi adalah :

Nilai	Kategori	Skor	Nilai
1	Layak	$(S_{min} + p) \leq S \leq S_{max}$	$23 \leq S \leq 45$
0	Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min} + p - 1)$	$0 \leq S \leq 22$

## B. Hasil Persentase

$$\begin{aligned}\text{Jumlah skor yang didapat} &= (\text{Kategori X Hasil}) + (\text{Kategori X Hasil}) \\ &= (1 \times 45) + (0 \times 0) = 45\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Hasil persentase} &= \frac{\text{Hasil}}{\text{Jumlah}} \times 100\% \\ &= \frac{45}{45} \times 100\% = 100\%\end{aligned}$$

kelas	Kategori Penilaian	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	Layak	45	100%
0	Tidak layak	0	0%
Jumlah		45	100%

## MENGHITUNG DISTRIBUSI FREKUENSI

### Perhitungan Distribusi Frekuensi lapangan skala kecil

1. Menghitung jumlah kelas interval

Diketahui  $n = 10$

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$K = 1 + 3,3 \log 10$$

$$K = 1 + 3,3 \times 1$$

$$K = 4,3 \text{ atau } 4$$

2. Menghitung rentang data

Diketahui data terbesar 100, data terkecil 65

$$R = 100 - 65 + 1 = 36$$

3. Menghitung panjang kelas

$$I = R/K = 36/4 = 9$$

No.	Interval Skor	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)
1.	65-73	2	20%
2.	74-82	4	40%
3.	83-91	0	0%
4.	92-100	4	40%
Jumlah		10	100%

## RUMUS PERHITUNGAN KATEGORI LAPANGAN SKALA KECIL (10 Responden)

Jumlah soal	= 25
Skor max (skor tertinggi x jumlah soal)	= $4 \times 25 = 100$
Skor min (skor tertinggi x jumlah soal)	= $1 \times 25 = 25$
Rentang	= $100 - 25 = 75$
Jumlah kategori	= 4
Panjang kelas interval (P)	= rentang : jumlah kategori = $75 : 4$ = 18,75 atau 19
Jumlah skor total	= $(1 \times 25) + (0 \times 25)$ = $25 + 0$ = 25

Tabel konversi skor ke nilai pada skala 4

No.	Kategori Penilaian	Interval Nilai
1	Sangat Setuju (4)	$(S_{min}+3p) \leq S \leq S_{max}$
2	Setuju (3)	$(S_{min}+2p) \leq S \leq (S_{min}+3p-1)$
3	Kurang Setuju (2)	$(S_{min}+p) \leq S \leq (S_{min}+2p-1)$
4	Tidak Setuju (1)	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+2p-1)$

S = Skor responden  
 Smin = Skor terendah  
 P = panjang kelas interval  
 Smax = Skor tertinggi

Tabel Perhitungan Kategori

No	Kategori	interval nilai	
4	Sangat Layak	$(S_{min}+3p) \leq S \leq S_{max}$	$82 \leq S \leq 100$
3	Layak	$(S_{min}+2p) \leq S \leq (S_{min}+3p-1)$	$63 \leq S \leq 81$
2	Kurang Layak	$(S_{min}+p) \leq S \leq (S_{min}+2p-1)$	$44 \leq S \leq 62$
1	Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+2p-1)$	$25 \leq S \leq 43$

Tabel Prosentase Hasil

No	Kategori	Frekuensi	Prosentase interval nilai
4	Sangat Layak	4	40 %
3	Layak	6	60 %
2	Kurang Layak	0	0 %
1	Tidak Layak	0	0 %
Jumlah		10	100%

## MENGHITUNG DISTRIBUSI FREKUENSI

### Perhitungan Distribusi Frekuensi lapangan skala besar

4. Menghitung jumlah kelas interval

Diketahui  $n = 30$

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$K = 1 + 3,3 \log 30$$

$$K = 1 + 3,3 \times 1$$

$$K = 5,95 \text{ atau } 6$$

5. Menghitung rentang data

Diketahui data terbesar 100, data terkecil 69

$$R = 100 - 69 + 1 = 32$$

6. Menghitung panjang kelas

$$I = R/K = 32/6 = 5,33 \text{ atau } 6$$

No.	Interval Skor	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)
1.	65-70	1	3,3%
2.	71-76	14	46,7%
3.	77-82	6	20%
4.	83-88	6	20%
5.	89-94	1	3,3%
6.	95-100	2	6,7%
Jumlah		30	100%

### RUMUS PERHITUNGAN KATEGORI LAPANGAN SKALA BESAR

(30 Responden)

Jumlah soal	= 25
Skor max (skor tertinggi x jumlah soal)	= $4 \times 25 = 100$
Skor min (skor tertinggi x jumlah soal)	= $1 \times 25 = 25$
Rentang	= $100 - 25 = 75$
Jumlah kategori	= 4
Panjang kelas interval (P)	= rentang : jumlah kategori = $75 : 4$ = 18,75 atau 19
Jumlah skor total	= $(1 \times 25) + (0 \times 25)$ = $25 + 0$

$$= 25$$

Tabel konversi skor ke nilai pada skala 4

No.	Kategori Penilaian	Interval Nilai
1	Sangat Setuju (4)	$(S_{min}+3p) \leq S \leq S_{max}$
2	Setuju (3)	$(S_{min}+2p) \leq S \leq (S_{min}+3p-1)$
3	Kurang Setuju (2)	$(S_{min}+p) \leq S \leq (S_{min}+2p-1)$
4	Tidak Setuju (1)	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+2p-1)$

S = Skor responden  
 Smin = Skor terendah  
 P = panjang kelas interval  
 Smax = Skor tertinggi

Tabel Perhitungan Kategori

No	Kategori	interval nilai	
4	Sangat Layak	$(S_{min}+3p) \leq S \leq S_{max}$	$82 \leq S \leq 100$
3	Layak	$(S_{min}+2p) \leq S \leq (S_{min}+3p-1)$	$63 \leq S \leq 81$
2	Kurang Layak	$(S_{min}+p) \leq S \leq (S_{min}+2p-1)$	$44 \leq S \leq 62$
1	Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+2p-1)$	$25 \leq S \leq 43$

Tabel Prosentase Hasil

No	Kategori	Frekuensi	Persentase interval nilai
4	Sangat Layak	9	30 %
3	Layak	21	70 %
2	Kurang Layak	0	0 %
1	Tidak Layak	0	0 %
Jumlah		30	100%

**MEAN, MEDIAN, MODUS**  
**SKALA KECIL**

## Frequencies

### Statistics

VAR00001

N	Valid	10
	Missing	0
Mean		81.7000
Median		77.5000
Mode		65.00

VAR00001

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	65	2	20.0	20.0	20.0
	74	1	10.0	10.0	30.0
	75	1	10.0	10.0	40.0
	77	1	10.0	10.0	50.0
	78	1	10.0	10.0	60.0
	92	1	10.0	10.0	70.0
	94	1	10.0	10.0	80.0
	97	1	10.0	10.0	90.0
	100	1	10.0	10.0	100.0
	Total	10	100.0	100.0	

**MEAN, MEDIAN, MODUS  
SKALA BESAR**

**Frequencies**

**Statistics**

VAR00001

N	Valid	30
	Missing	0
Mean		79.2000
Median		77.5000
Mode		72.00 <sup>a</sup>

VAR00001

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	69	1	3.3	3.3	3.3
	71	1	3.3	3.3	6.7
	72	3	10.0	10.0	16.7
	73	3	10.0	10.0	26.7
	74	2	6.7	6.7	33.3
	75	2	6.7	6.7	40.0
	76	3	10.0	10.0	50.0
	79	3	10.0	10.0	60.0
	80	2	6.7	6.7	66.7
	81	1	3.3	3.3	70.0
	83	2	6.7	6.7	76.7
	85	2	6.7	6.7	83.3
	86	1	3.3	3.3	86.7
	87	1	3.3	3.3	90.0
	93	1	3.3	3.3	93.3
	95	1	3.3	3.3	96.7
	100	1	3.3	3.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

## **STANDAR DEVIASI SKALA KECIL**

### **Descriptives**

**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
VAR00001	10	65.00	100.00	81.7000	13.01324
Valid N (listwise)	10				

## **STANDAR DEVIASI SKALA BESAR**

### **Descriptives**

**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
VAR00001	30	69.00	100.00	79.2000	7.52650
Valid N (listwise)	30				

# **LAMPIRAN 8**

❖ Dokumentasi

## DOKUMENTASI

Hasil observasi terkait penggunaan *handphone* oleh siswa SMK N 6 Yogyakarta





Siswa memperhatikan penayangan dan penjelasan video pembelajaran pewarnaan teknik kering



Tampilan videopembelajaran pewarnaan teknik kering



Siswa mengisi angket penilaian kelayakan video pembelajaran