

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PRINSIP DESAIN SISWA  
KELAS X TATA BUSANA DI SMK NEGERI 1 BAWANG BANJARNEGARA**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

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



Oleh :

Septiani Kartika Sari

NIM.13513244010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2018**

# PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PRINSIP DESAIN SISWA KELAS X TATA BUSANA DI SMK NEGERI 1 BAWANG BANJARNEGARA

Oleh :

Septiani Kartika Sari  
NIM. 13513244010

## ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk: (1) Mengembangkan media video pembelajaran prinsip desain di SMK Negeri 1 Bawang Banjarnegara dan (2) Mengetahui kelayakan media video pembelajaran prinsip desain desain di SMK Negeri 1 Bawang Banjarnegara.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan model 4D yang terdiri dari (1) Tahap pendefisian (*define*), (2) Tahap perancangan (*design*), (3) Tahap pengembangan (*develop*) ada 2 yaitu proses *expert appraisal* dan *Developmental testing* dan (4) Tahap pendesiminasi/ penyebarluasan (*disseminate*). Namun pada penelitian ini hanya sampai pada proses pengembangan (*develop*). Validasi video pembelajaran dilakukan oleh ahli materi dengan hasil **Sangat Layak** dan ahli media dengan hasil **Sangat Layak**. Subjek penelitian ini berjumlah 50 siswa. Pada uji coba skala kecil sebanyak 17 siswa dan 33 siswa untuk uji coba skala besar. Metode pengumpulan data menggunakan metode obsepsi, wawancara dan angket. Validitas instrumen yang digunakan adalah validitas konstruk. Pengujian reliabilitas menggunakan Alpha Cronbach dengan hasil 0,854 dalam kategori **Sangat Reliabel**. Analisis data dengan analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil pengembangan ini adalah: 1. pengembangan video pembelajaran dilakukan dengan a) *define* analisis kebutuhan produk dilakukan dengan menganalisis kurikulum sehingga diketahui kompetensi dasar yang memerlukan pengembangan video, yaitu prinsip desain, b) *design* rancangan pengembangan vidio meliputi pra produksi, produksi, dan pasca produksi, c) *develop* terdiri dari 1) proses *expert appraisal* validasi ahli dan revisi, dengan meminta bantuan para ahli untuk menilai video, adapun revisi oleh ahli materi yaitu materi prinsip desain lebih disempurnakan, menambah materi, contoh - contoh busana dilengkapi yang lebih sesuai dan revisi oleh ahli media yaitu gambar di beri keterangan, keterangan pada gambar busana lebih menjelaskan Hasil validasi ahli materi diperoleh hasil nilai 78,5 yaitu dikategori **Sangat Layak**. Hasil validasi ahli media diperoleh hasil nilai 79 yaitu dikategori **Sangat Layak**. 2) *Developmental testing* uji coba skala kecil dengan diujikan kepada 17 siswa, hasil uji coba skala kecil diperoleh hasil nilai 91,17 yaitu dikategori **Sangat Layak**. uji coba skala besar diujikan pada 33 siswa uji coba skala besar diperoleh hasil nilai 93,09 yaitu dikategori **Sangat Layak**. 2. kelayakan video pembelajaran prinsip desain berdasarkan validasi ahli, uji coba skala kecil, dan uji coba skala besar dalam kategori **Sangat Layak** sehingga video prinsip desain dapat digunakan dalam pembelajaran dasar desain di SMK Negeri 1 Bawang

**Kata kunci : pengembangan, video pembelajaran, prinsip desain**

**DEVELOPING A VIDEO FOR THE LEARNING OF DESIGN PRINCIPLES  
FOR GRADE X STUDENTS OF FASHION DESIGN AT SMK NEGERI 1  
BAWANG, BANJARNEGARA**

Septiani Kartika Sari

NIM 13513244010

**ABSTRAC**

This study aimed to: (1) develop video media for the learning of design principles at SMK Negeri 1 Bawang, Banjarnegara; and (2) investigate the appropriateness of the developed video media.

This was a research and development study. It used the 4D development model developed by Thiagarajan, namely the 4D model consisting of the stages of: (1) *Define*; (2) *Design*; (3) *Develop*, comprising 2 steps, namely the expert appraisal and the developmental testing process; and (4) *Disseminate*. However, this study was conducted up to the development process only. The validation of the learning video was done by a materials material expert and a media expert and the results were very appropriate. The research subjects were 50 students, 17 students for the small-scale tryout and 33 students for the large-scale tryout. The data were collected through observations, interviews, and questionnaires. The instrument validity was assessed in terms of the construct validity. The reliability was assessed by Cronbach's Alpha with a reliability coefficient of 0.854, which was very reliable. The data were analyzed by the quantitative descriptive technique.

The results of the development were as follows. 1) The learning video was developed through: a) the *define* stage, namely the product needs analysis, which was done by analyzing the curriculum so that the basic competence that needed video development was identified, namely design principles; b) the *design* stage, namely the video development design, which comprised pre-production, production, and post-production; and c) the *develop* stage, which consisted of: (1) the expert appraisal process, i.e. expert validation and revision, by requesting experts to assess the video; revision by the materials expert for the materials of design principles to make them more complete, to add materials, to provide examples of more suitable fashions and revision by the media experts to add descriptions to the pictures, and to make the descriptions of fashion images clearer; the results of the validation by the materials expert showed a score of 78.5, which was very appropriate, and those by the media expert showed a score of 79, which was very appropriate; and (2) the developmental testing, namely the small-scale tryout which involved 17 students, resulting in a score of 91.17, which was very appropriate, and the large-scale tryout which involved 33 students, resulting in a score of 93.09, which was very appropriate. 2) The video for the learning of design principles based on the expert validation, small-scale tryout, and large-scale tryout was very appropriate so that it could be used in the learning of design principles at SMK Negeri 1 Bawang.

**Keywords:** *development, learning video, design principles*

## **LEMBAR PERSETUJUAN**

Tugas Akhir Skripsi Dengan Judul

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PRINSIP DESAIN SISWA KELS  
X TATA BUSANA DI SMK NEGERI 1 BAWANG BANJARNEGARA

Disusun Oleh :

Septiani Kartika Sari

NIM 13513244010



Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh dosen pembimbing untuk melaksanakan  
ujian akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta .....

Mengetahui,

Disetujui,

Ketua Program Studi

Dosen Pembimbing,

Pendidikan Teknik Busana ,

A handwritten signature in black ink.

Dr. Widihastuti  
NIP. 19721115 200003 2 001

A handwritten signature in blue ink.

Afif Ghurub Bestari, M.Pd  
NIP.19700523200501 1 001

## **SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Septiani Kartika Sari  
Nim : 13513244010  
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana  
Judul TAS : Pengembangan Video Pembelajaran Prinsip Desain  
Siswa Kelas X Tata Busana Di SMK Negeri 1 Bawang  
Banjarnegara

Menyatakan bahwa skripsi ini benar – benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang tertulis atau terbitan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta ,..!2 ..November ..2017

Yang menyatakan,



Septiani kartika sari  
NIM. 13513244010

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PRINSIP DESAIN DI SMK

NEGERI I BAWANG

Disusun oleh :

Septiani Kartika Sari

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi

Pendidikan Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal

**TIM PENGUJI**

Nama / Jabatan

Tanda Tangan

Tanggal

Afif Ghurub Bestari, M.Pd ..... 16 Desember 2017

Ketua Penguji / Pembimbing

Triyanto, M.A

Seketaris

Sri Widarwati, M.Pd

Penguji

..... 26 Desember 2017

..... 5 Januari 2018

Yogyakarta.....

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan

Dr. Widarto M.Pd

NIP. 19631230 198812 1 001

## MOTTO

Kesuksesan hanya dapat diraih dengan  
segala upaya  
dan usaha yang disertai do'a karena sesungguhnya  
nasib seseorang manusia tidak akan berubah dengan sendirinya  
tanpa usaha  
(septiani kartika sari)

“ if you fall a thousand times,  
stand up millions of time  
because you do not know how close you are to succes”  
(audria amanda)

## PERSEMPAHAN

Dengan syukur alhamdulilah

Atas segala limpahan rahmat dari ALLAH SWT

Ku persembahkan karya skripsi ini untuk :

“Bapak ( Tri Widiyanto ) dan ibu ( Weni ) atas cinta, dukungan dan  
do'a yang tak pernah berhenti”

“Adik - adik ku ( Windi dan Galih ) yang selalu memeberikan  
semangat “

“Tunanganku ( Yulis ) yang tak pernah berhenti memberi  
semangat, dukungan dan do'a.”

“sahabat - sahabat seperjuangan selvana, wisma, unai, yulia, dan  
mbak uli.

Terima kasih atas dukungan yang diberikan, tetap semangat dan  
tidak mudah menyerah”

“ teman - teman kelas D angkatan 2013 “

Alamaterku UNY

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang sudah menyertai saya dan menuntun saya saat pembuatan proposal skripsi. Pembuatan proposal skripsi ini merupakan sebagi hasil dari mata kuliah Apikasi Metode Penelitian

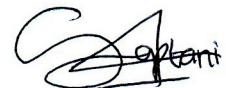
Penulis berharap laporan yang dibuat ini dapat bermanfaat tidak hanya untuk dunia akademis dan ilmiah tapi juga bermanfaat bagi perusahaan tempat penulis melakukan penelitian

Pada kesempatan ini penyusun mengucapkan terima kasih kepada:

1. Afif Ghurub Bestari, M.Pd selaku dosen pembimbing dalam menyusun proposal skripsi
2. Sri Widarwati, M.Pd , selaku dosen validasi ahli materi, penguji dan percepatan Studi Pendidikan Teknik Busana
3. Noor Fitrihana, M.Eng, selaku dosen validasi ahli media
4. Triyanto, M.A selaku dosen sekretaris
5. Dr. Widihastuti selaku Ketua Kaprodi Pendidikan Teknik Busana, Universitas Negeri Yogyakarta
6. Dr. Mutiara Nugraheni selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga Dan Busana
7. Dr. Widarto M.Pd selakun Dekan Falkutas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
8. Kepada orang tua peneliti yang telah mendukung baik moril maupun materil
9. Teman-teman dan semua pihak yang telah membantu sehingga skripsi ini selesai

Penyusun menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam membuat laporan ini. Oleh karena itu penyusun mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak.

Yogyakarta, 12 November 2017



Septiani Kartika Sari  
13513244010

## **DAFTAR ISI**

HALAMAN SAMPUL.....	i
ABSTRAK .....	ii
LEMBAR PESETUJUAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMPAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv

### **BAB I PENDAHULUAN**

a. Latar Belakang .....	1
b. Identifikasi Masalah.....	5
c. Batasan Masalah.....	5
d. Rumusan Masalah.....	6
e. Tujuan Penelitian .....	6
f. Manfaat Penelitian .....	7
g. Asumsi Pengembangan.....	8
h. Spesifikasi Produk .....	8

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

a. Kajian Teori.....	10
b. Media Video Pembelajaran.....	16
c. Mata Pelajaran Dasar Desain.....	24
d. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	42

e. Kerangka Berpikir.....	45
f. Pertanyaan Penelitian.....	48

### **BAB III METODE PENELITIAN**

a. Jenis Penelitian .....	49
b. Prosedur Pengembangan.....	49
c. Desain Uji Coba Produk.....	52
d. Metode Dan Alat Pengumpulan Data.....	53
e. Teknik Analisis Data.....	60

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

a. Hasil Pengembangan Produk Awal .....	62
b. Hasil Uji Coba Produk .....	71
c. Revisi Produk .....	80
d. Kajian Produk Akhir .....	87
e. Keterbatasan Produk.....	92

### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

a. Simpulan Tentang Produk .....	93
b. Saran Pemanfaatan Produk.....	94
c. Diseminsi Dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	95

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	xvi
-----------------------------	-----

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Penelitian Relevan.....	44
Tabel 2. Skala Penilaian Angket Kelayakan dan Respon Siswa.....	54
Tabel 3. Instrumen ahli media .....	55
Tabel 4. Instrumen ahli materi .....	56
Tabel 5. Intrumen pendapat siswa.....	57
Tabel 6. Konversi Skor Ke Nilai.....	61
Tabel 7. Rumus perhitungan ahli materi.....	73
Tabel 8. Hasil Perhitungan Validasi Ahli Materi.....	74
Tabel 9. Rumus perhitungan ahli media.....	75
Tabel 10. Hasil Perhitungan Validasi Ahli Media.....	76
Tabel 11. Rumus perhitungan uji coba skala kecil.....	77
Tabel 12. Hasil Perhitungan uji coba skala kecil.....	78
Tabel 13. Rumus perhitungan uji coba skala bear.....	79
Tabel 14. Hasil Perhitungan uji coba skala besar.....	80

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. Contoh Busana Dengan Garis Leher Buat Dan Bentuk Saku.....	27
Gambar 2. Contoh Busana Yang Menggunakan Cape Yang Bergelombang Dan Ujung Lengan Yang Bergelombang Juga.....	27
Gambar 3. Contoh Busana Dengan Menggunakan Kerah Yang Bertentuk Persegi Dan Bentuk Tutup Saku Yang Persegi.....	28
Gambar 4. Contoh Busana Dengan Menggunakan Kerah Slendang Dan Wiru Pada Rok.....	28
Gambar 5. Contoh Tekstur Yang Lembut Dengan Tekstur Yang Lembut....	28
Gambar 6. Contoh Tekstur Yang Lembut Dengan Tekstur Yang Lembut....	28
Gambar 7. Contoh Dari Busana Yang Menggunakan Bahan Yang Bertekstur Kasar Dengan Bahan Bertekstur Kasar.....	29
Gambar 8. Contoh Busana Yang Menggunakan Teskur Bahan Kaku Dengan Tekstur Yang Kaku.....	29
Gambar 9. Contoh Busana Yang Menggunakan Warna Sekunder.....	29
Gambar 10. Contoh Busana Yang Menggunakan Warna Primer.....	29
Gambar 11. Contoh Busana Yang Menggunakan Warna Netral Dan Warna Sekunder.....	30
Gambar 12. Contoh Busana Yang Menggunakan Warna Netral Dengan Warna Primer.....	30
Gambar 13. Contoh Perbandingan Pada Suatu Pakaian Yang Menggunakan Garis Pinggang Dengan Rok Pas Badan.....	31
Gambar 14. Contoh Perbandingan Pada Suatu Pakaian Yang Menggunakan Garis Pinggang Dengan Rok Lebar .....	31
Gambar 15. Contoh Perbandingan Pakaian Yang Menggunakan Garis Yoke / Pas Bahu Dengan Rok Pas Badan.....	31
Gambar 16. Contoh Perbandingan Pakaian Yang Menggunakan Garis Yoke / Pas Bahu Dengan Rok Lebar.....	31
Gambar 17. Contoh Perbandingan Pakaian Yang Menggunakan Garis Longtorso Dengan Rok Pas Badan.....	32
Gambar 18. Contoh Perbandingan Pakaian Yang Menggunakan Garis Longtorso Dengan Rok Lebar.....	32
Gambar 19. Contoh Busana Yang Menggunakan Keseimbangan Simetris...	34
Gambar 20. Contoh Busana Yang Menggunakan Keseimbangan Simetris...	34
Gambar 21. Contoh Busana Yang Menggunakan Keseimbangan Asimetris.	35
Gambar 22. Contoh Busana Yang Menggunakan Keseimbangan Asimetris.	35
Gambar 23. Contoh Busana Yang Menggunakan Keseimbangan Obvious..	35
Gambar 24. Contoh Busana Yang Menggunakan Keseimbangan Obvious...	35
Gambar 25. Contoh Busana Dengan Menggunakan Irama Pengulangan Bentuk.....	37
Gambar 26. Contoh Busana Dengan Menggunakan Irama Pengulangan	37

Bentuk.....	
Gambar 27. Contoh Busana Yang Menggunakan Pengulangan Garis.....	37
Gambar 28. Contoh Busana Yang Menggunakan Pengulangan Garis.....	37
Gambar 29. Contoh Busana Dengan Menggunakan Irama Radiasi.....	38
Gambar 30. Contoh Busana Dengan Menggunakan Irama Radiasi.....	38
Gambar 31. Contoh Busana Yang Menggunakan Irama Peralihan Ukuran...	38
Gambar 32. Contoh Busana Yang Menggunakan Irama Peralihan Ukuran...	38
Gambar 33. Contoh Busana Yang Menggunakan Pusat Perhatian Draperi Pada Pinggang.....	40
Gambar 34. Contoh Busana Yang Menggunakan Pusat Perhatian Manik – Manik Pada Leher .....	40
Gambar 35. Contoh Busana Yang Menggunakan Pusat Perhatian Motif Pada Lengan Dan Bahu.....	40
Gambar 36. Contoh Busana Yang Menggunakan Pusat Perhatian Lipit – Lipit Pada Pinggang Sampe Dada.....	40
Gambar 37. Contoh Busana Yang Menggunakan Pusat Perhatian Hiasan Bunga – Bunga Pada Pinggang.....	41
Gambar 38. Contoh Busana Yang Menggunakan Pusat Perhatian Lipit – Lipit Pada Tengah Muka.....	41
Gambar 39. Contoh Busana Yang Menggunakan Pusat Perhatian Aplikasi Ornamen Pada Bahu.....	41
Gambar 40. Contoh Busana Yang Menggunakan Pusat Perhatian Manik – Manik Pada Bagian Pinggang Hingga Bahu.....	41
Gambr 41. Kerangka Berpikir Peneitian .....	47
Gambar 42. Skema Prosedur Pengembangan Media Video .....	51
Gambar 43 Scene Cover Atau Sampul.....	87
Gambar 44 Scene Pengertian.....	88
Gambar 45 Scene Contoh – Contoh Busana.....	89
Gambar 46. Scene Contoh Dan Pertannyaan.....	89
Gambar 47 Scene Video Penerapan Prinsip Desain.....	90
Gambar 48 Scene Daftar Pustak.....	90
Gambar 49 Scene Profil Pengembang.....	91

## **DAFTAR LAMPIRAN**

### **LAMPIRAN 1**

Surat Perohonan Ijin Penelitian .....	102
Surat Rekomendasi Penelitian .....	103

### **LAMPIRAN 2**

Silanbus .....	104
Rencanan Pelaksanaan Pembelajaran.....	108
Hasil Obsevasi Dan Wawancara.....	114

### **LAMPIRAN 3**

Surat Permohonan Validasi Ahli Materi.....	115
Hasil Validasi Ahli Materi .....	117
Surat Permohonan Validasi Ahli Media.....	119
Hasil Validasi Ahli Media.....	120

### **LAMPIRAN 4**

Perhitungan Kelayakan Ahli Materi.....	121
Perhitungan Kelayakan Ahli Media.....	123
Perhitungan Kelayakan Uji Coba Skala Kecil.....	125
Hasil Uji Validasi Dan Reliabilitas.....	127
Perhitungan Uji Coba Skala Besar.....	129

### **LAMPIRAN 5**

<i>Flow Chart</i> Media Video Pembelajaran Prinsip Desain.....	130
<i>Story Board</i> Media Video Pembelajaran Prinsip Desain.....	131

### **LAMPIRN 6**

Dokumentasi .....	150
-------------------	-----

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan aspek kehidupan yang sangat penting untuk kehidupan manusia. Dunia pendidikan semakin berkembang seiring dengan perkembangan ilmu dan teknologi. Berbagai macam perubahan dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Oleh karena itu di dalam dunia pendidikan dituntut oleh dunia kerja untuk mencetak lulusan yang siap bekerja dan berkompeten. Dunia pendidikan harus ada terobosan atau inovasi baru dan pemilihan sarana prasarana untuk pembelajaran dan kurikulum pendidikan. Dunia pendidikan dapat menyesuaikan dengan kebutuhan pada dunia industri serta mengikuti perkembangan jaman yang semakin maju.

Pendidikan ada 2 jenis pendidikan yaitu pendidikan formal dan pendidikan non formal. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan, pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP/MTs, atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama atau setara SMP/MTs. SMK memiliki tujuan untuk menyiapkan siswanya siap untuk bekerja di industri.

Sistem pendidikan yang ada di SMK sering diperbaharui guna meningkatkan mutu pendidikan, perubahan kurikulum dan relevansi pendidikan mutlak diperlukan guna meningkatkan pendidikan sehingga pendidikan dapat berkembang mengikuti perkembangan jaman. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berorientasi pada berbagai pengalaman belajar yang harus dicapai

oleh peserta didik. Pembelajaran pada kurikulum 2013 guru hanya sebagai fasilitator sehingga membuat peserta didik diharapkan mampu untuk mengembangkan dirinya. Beberapa mata pelajaran yang diajarkan di SMK tata busana kurikulum 2013 diantaranya dasar desain, pelayanan prima, menjahit, membuat pola dasar

Mata pelajaran dasar desain merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam bidang keahlian Tata Busana di SMK N 1 Bawang yang di dalamnya terdapat materi prinsip desain. Materi pembelajaran tersebut menjadi penting karena merupakan teori dasar yang harus diketahui sebelum mendesain suatu busana sehingga busana yang digambar dapat sesuai dengan keinginan dan kenyataan. Pembelajaran prinsip desain memerlukan metode, media dan proses pembelajaran yang baik dan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa.

Metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru di kelas dalam proses belajar mengajar menggunakan metode ceramah dan demonstrasi sehingga dalam mengajar kurang melibatkan siswanya untuk aktif sedangkan kurikulum yang ada adalah kurikulum 2013 yang menitik beratkan siswanya untuk aktif dan belajar secara mandiri. Media yang digunakan guru dalam pembelajaran terbatas menggunakan *jobsheet* yang kurang lengkap dan gambar yang dicontohkan guru. Fasilitas pendukung dalam mengajar cukup lengkap dengan adanya LCD dan proyektor pada tiap kelas maupun laboratorium dan setiap guru sudah mempunyai laptop yang dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam proses belajar mengajar. Namun fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru dalam proses belajar mengajar, serta pengembangan media yang belum terlalu banyak

dilakukan oleh guru. Selain permasalahan di atas siswa SMK N 1 Bawang merupakan siswa yang awalnya berasal dari SMP, sehingga pembelajaran yang ada di SMK berbeda dengan di SMP, hal tersebut membuat siswa membutuhkan pembelajaran yang menaik dan mudah untuk di mengerti ole siswa. Hasil obsevasi dan wawancara yang penulis lakukan pada 17 februari 2017 di ruang guru terdapat sebanyak 20 siswa dari 36 siswa mendapat nilai dibawah KKM, sehingga lebih dari 50% dari jumlah siswa belum mencapai nilai KKM. Data yang didapatkan oleh penulis merupakan data sebelumnya. Selain wawancara dengan guru penulis juga melakukan wawancara dengan siswa yang menyatakan siswa kurang berminat dengan media yang digunakan oleh guru.

Proses belajar mengajar memerlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, mata pelajaran, sarana dan prasarana untuk menunjang pembelajaran. Diharapkan apabila dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang baik akan membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar sehingga dapat menuntun siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Media yang baik merupakan media yang di sesuaikan dengan kebutuhan yang ada di sekolah misalnya media tersebut harus sesuai dengan fasilitas yang ada disekolah dan kurikulum yang ada sehingga akan tercipta media yang sesuai dengan sekolah, selain itu media yang baik juga karakteristik siswa agar dalam pembelajaran siswa akan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran yang baik perlu mempertimbangkan kesesuaian antara materi yang akan diajarkan dengan media yang akan digunakan, sehingga media yang digunakan dapat sesuai dengan materi yang diajarkan. Untuk itu materi prinsip

desain diperlukan pembelajaran yang menarik dan memudahkan peserta didik untuk memahami proses menggambar busana dengan penerapan prinsip desain yang sesuai.

Pembelajaran yang baik memerlukan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kondisi kelas. Materi prinsip desain termasuk dalam pelajaran produktif yang merupakan pelajaran praktek. Materi prinsip desain sangat memerlukan media yang dapat menyajikan proses menggambar secara realitas terutama melalui penglihatan dan pendengaran yang menunjukkan pengalaman pendidikan yang nyata kepada siswa, di mana cara ini dianggap lebih tepat, cepat dan mudah dibandingkan dengan melalui pembicaraan, pemikiran dan cerita. Selain itu materi prinsip desain memerlukan banyak gambar dan suara untuk memperjelas penyajian dan sebagai daya tarik untuk siswa mengikuti pembelajaran. Pesan yang disajikan dapat berupa fakta atau kajian, fiktif atau cerita, informatif dan edukatif, sehingga media video sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar materi prinsip desain.

Berdasarkan permasalahan di atas maka perlu dikembangkan media yang berbasis komputer, salah satunya adalah video karena dapat menayangkan proses secara nyata dalam menggambar dan memberikan gambar – gambar yang menarik bagi siswa selain itu pada video juga terdapat narasi yang dapat memperjelas materi yang disampaikan. Media video dalam penggunaannya juga lebih mudah, selain itu fasilitas komputer dan fasilitas lainnya yang ada di sekolah dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam proses belajar mengajar.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Bawang masih menggunakan media pembelajaran *jobsheet* dan ceramah, sehingga membuat siswa kurang berminat dengan media yang di gunakan oleh guru.
2. Kurangnya pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran membuat kurang bervariatifnya media pembelajaran yang di gunakan.
3. Kurangnya pemanfaatan fasilitas yang ada. Dengan pemanfaatan fasilitas yang ada secara maksimal maka dapat mendukung proses belajar mengajar menjadi lebih maksimal dan diharapkan siswa lebih bisa memahami materi yang disampaikan oleh guru.
4. Kurangnya minat siswa dengan media yang digunakan sehingga membuat siswa kurang memperhatikan pembelajaran yang disampaikan oleh guru
5. Banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM, hal tersebut menimbulkan permasalahan dalam proses belajar mengajar.
6. Belum adanya pengembangan video pembelajaran prinsip desain di SMK N 1 Bawang Banjarnegara, sehingga perlu adanya pengembangan video pembelajaran prinsip desain Di SMK N 1 Bawang.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah serta identifikasi masalah, maka penelitian ini difokuskan pada pengembangan media video pembelajaran prinsip

desain di SMK N 1 Bawang Banjarnegara, dengan alasan mengembangkan media pembelajaran berupa media video mempunyai keunggulan yaitu bisa menampilkan gambar, animasi tulisan bergerak, audio, narasi dan siswa bisa secara langsung melihat proses menggambar prinsip desain sehingga diharapkan dengan adanya video ini siswa dapat lebih memahami materi prinsip desain serta video pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru untuk media pembelajaran oleh guru.

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

Dari uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Bagaimana mengembangkan media video pembelajaran prinsip desain di SMK Negeri 1 Bawang Banjarnegara?
2. Bagaimana kelayakan media video pembelajaran prinsip desain di SMK Negeri 1 Bawang Banjarnegara?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Tujuan dari penelitaian ini adalah ;

1. Mengembangkan media video pembelajaran prinsip desain di SMK Negeri 1 Bawang Banjarnegara.
2. Mengetahui kelayakan media video pembelajaran prinsip desain desain di SMK Negeri 1 Bawang Banjarnegara.

## **F. Manfaat Pengembangan**

1. Secara teoritis
  - a. Menjadi refensi dalam pengembangan media video pembelajaran prinsip desain
  - b. Menjadi pengayaan media pembelajaran prinsip desain
2. Secara praktis
  - a. Bagi sekolah
    - 1) Sebagai alat bantu mengajar materi pembelajaran prinsip desain di SMK Negeri 1 Bawang
    - 2) Menambah media yang digunakan di SMK Negeri 1 Bawang
  - b. Bagi guru
    - 1) Merangsang kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran
    - 2) Sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru
  - c. Bagi siswa
    - 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa karena kemudahan yang didapat dalam mempelajari materi prinsip desain di SMK Negeri 1 Bawang.
    - 2) Mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan
  - d. Bagi peneliti
    - 1) Mengetahui bagaimana prosedur pengembangan media video pembelajaran prinsip desain
    - 2) Dapat menjadi media mengajar bagi peneliti apabila kelak menjadi seorang guru
  - e. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi refrensi dan bahan kajian bagi mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta dan dapat digunakan sebagai penelitian lanjutan.

## **G. Asumsi Pengembangan**

Media pembelajaran menggunakan video diasumsikan dapat lebih menarik karena dalam media ini terdapat animasi tulisan yang bergerak, narator, contoh – contoh gambar, serta terdapat musik pendukung yang akan membuat pembelajaran berbeda dari sebelumnya. Media pembelajaran materi prinsip desain ini berisi materi mengenai pembelajaran yang disesuaikan dengan silabus yaitu teori prinsip desain. Asumsi lain adalah media dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran lebih jelas sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi, selain itu media yang diketahui kelayakannya dapat membantu guru dan siswa dalam mencapai kompetensi yang diharapkan.

## **H. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan**

Video mempunyai beberapa jenis yaitu video yang di dalamnya terdapat rekaman gambar dan juga terdapat suara, yang biasanya disebut sebagai audio visual. Selain itu ada juga video yang hanya menampilkan rekaman gambar saja tanpa ada suara. Spesifikasi produk yang akan dibuat dalam penelitian ini adalah :

1. Video yang dibuat ini di dalamnya terdapat gambar dan juga suara, yang biasanya disebut audio visual.
2. Di dalam video terdapat animasi yang berupa tulisan bergerak.

3. Musik yang digunakan adalah musik instrumen supaya tidak mengganggu fokus siswa
4. Terdapat narasi audio dalam video.
5. Materi yang terdapat dalam video mencakup :
  - a. Pengertian prinsi desain
  - b. Pengertian macam – macam prinsip desain
  - c. Contoh macam – macam prinsip desain
  - d. Video penerapan prinsip desain
6. Dalam video terdapat daftar pustaka
7. Untuk membuat video menggunakan kamera canon EOS 60 D.
8. Dalam editing menggunakan videoPad video Editor.
9. Durasi waktu untuk video antara 19 menit.
10. Ukuran video pembelajaran ini sebesar 115 KB
11. Hasil video dapat disimpan pada DVD, CD HP android.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

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

###### a. Pengertian media pembelajaran

Azhar Arsyad (2016:3) media adalah sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. "Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran , perasaan perhatian, dan minat“ menurut Arif S Sadirman (2014 : 7). Sedangkan menurut Gagne 1970 (dalam Arif S Sadirman 2014 : 6) "media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar".

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat atau segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara seseorang dalam menyampaikan materi agar siswa dapat lebih mudah untuk mengingat dan memahami materi yang disampaikan.

Oemar Hamalik (1985 : 23) mengungkapkan bahwa "media pendidikan adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan mengajar disekolah". Sukiman (2012 : 29), mengungkapkan "media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran,

perasaan, perhatian dan minat serta kemauan siswa sehingga proses belajar terjadi untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif “.

Gagne dan Briggs (dalam Azhar Arsyad, 2016 : 4) menyatakan bahwa “media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk membantu menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, vdvideo camera, video recorder, filem, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan computer“. Sedangkan Rossi dan Breidle (dalam Wina Sanjaya, 2006 : 163) mengungkapkan “media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan, seperti, radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya”.

Berdasarkan berbagai pendapat tentang media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa agar siswa mudah dalam mengingat materi yang sampaikan oleh guru sehingga dapat mencapai tujuan dari pendidikan. Media pembelajaran dalam penelitian ini digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi prinsip desain kepada siswa, agar materi tersebut dapat dengan mudah dipahami oleh siswa.

#### b. Manfaat media pembelajaran

Menurut Arif S Sudiman ( 2014 ) manfaat media pendidikan dalam proses belajar mengajar diantaranya:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.

- c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif anak didik.
- d. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa, ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan yang tentukan sama pada semua siswa, masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan.

Menurut Daryanto (2016), manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut.

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
- c. Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara peserta didik dan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- e. Memberi ransangan yang sama, mempersamakan pengalaman-pengalaman pembelajaran dan menimbulkan persepsi yang sama.
- f. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi yaitu, guru, bahan pembelajaran, peseta didik dan tujuan pembelajaran.

Sedangkan menurut sudjana & Rivai ( dalam Azhar Arsyad, 2016 ) mengemukakan manfaat media pembelajaran yaitu:

- 1. Pembelajaran akan lebih menarik siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;

2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
3. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata – mata komunikasi verbal melalui penuturan kata – kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain – lain.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran ada beberapa manfaat yaitu memperjelas penyajian pesan atau materi, pembelajaran menjadi lebih menarik, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta pembelajaran menjadi lebih interaktif. Selain itu manfaat media pembelajaran membuat siswa tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran.

c. Jenis media pembelajaran

Menurut Arif S Sadirman ( 2014 ) ada beberapa jenis media pembelajaran yaitu media grafis, media audio, dan media proyeksi diam.

1) Media grafis

Media grafis termasuk media visual. Media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima. Ada beberapa jenis media grafis diantaranya :

- a) Gambar / foto adalah media yang paling umum digunakan.

- b) Sketsa adalah gambar yang sederhana, draft kasar yang melukiskan bagian – bagian pokoknya tanpa detail.
- c) Diagram adalah sebagai suatu gambar sederhana yang menggunakan garis – garis, skema menggambarkan struktur dari objek secara garis besar.
- d) Bagan / chart fungsinya menyajikan ide – ide atau konsep – konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara lisan.
- e) Grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik – titik, garis atau gambar.
- f) Kartun adalah suatu gambar interaktif yang menggunakan simbol – simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas.
- g) Papan flanel adalah media grafis yang efektif sekali untuk menyajikan pesan – pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula.

2) Media audio

Media audio adalah media yang berkaitan dengan indera pendengaran, pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang – lambang auditif, baik verbal maupun non verbal.

3) Media proyeksi diam

Media proyeksi diam adalah media yang menyajikan rangsangan – rangsangan visual. Ada beberapa jenis media proyeksi diam diantaranya :

- a) Film bingkai adalah suatu film berukuran 35 mm, yang biasanya dibungkus bingkai berukuran 2 x 2 inci terbuat dari karton, atau plastik.
- b) Film rangkai adalah *frame* pada film rangkai berurutan merupakan satu kesatuan.

- c) Media transparasi adalah media visual, yang dibuat di atas bahan transparan.
- d) Televisi adalah media yang disampaikan pesan – pesan pembelajarannya secara audio visual dengan disertai unsur gerak.
- e) Video merupakan media audio visual yang menampilkan gerak.

Sedangkan menurut Azhar Arsyad ( 1016 ) media ada beberapa jenis, media audio visual, media visul, media cetak dan media audio.

- 1) Media audio visual adalah media yang menggabungkan antara gambar dan suara. Media pembelajaran ini akan menampilkan gambar dan suara secara bersamaan.
- 2) Media audio adalah media yang dapat digunakan dalam semua fase pembelajaran, selain itu siswa yang belajarnya lamban dapat memutar kembali dan mengulangi bagian – bagian yang belum di kuasai.
- 3) Media cetak meliputi bahan – bahan yang disiapkan di atas kertas untuk pengajaran dan informasi.
- 4) Media visual dapat memperlancar pemahaman ( misalnya elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Agar lebih efektif media visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa berinteraksi dengan visual itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Media visual bisa berbentuk gambar repesentasi, diagram, peta dan garafik.

Menurut Daryanto ( 2016 ) media pembelajaran media grafis, media bentuk papan, media cetak, media audio.

- 1) Media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik – titik, garis – garis, gambar – gambar, tulisan – tulisan, atau simbol visual

lainnya dengan maksud menggambarkan, dan merangkumkan suatu ide, data atau kejadian.

- 2) Media bentuk papan adalah untuk menuliskan pokok – pokok keterangan guru dan menulis rangkuman pelajaran dalam bentuk ilustrasi, bagan, atau gambar.
- 3) Media cetak adalah suatu penyajian dalam bentuk bahan cetakan secara logis dan sistematis tentang suatu cabang ilmu pengetahuan atau bidang studi tertentu. Media cetak sebagai alat pelajaran individul, sebagai pedoman guru dalam mengajar, sebagai mendorong murid memilih teknik belajar yang sesuai, sebagai alat untuk meningkatkan kecakapan guru dalam mengorganisasikan bahan pelajaran.
- 4) Media audio merupakan alat bantu yang digunakan dengan hanya bisa mendengar saja. Media audio adalah media yang berkaitan dengan pendengaran.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas jenis – jenis media dibagi menjadi beberapa yaitu media cetak, media audio, media audio visual, media visual dan media grafis. Berkaitan dengan penelitian ini video pembelajaran termasuk kedalam media audio visual, yaitu media yang menampilkan gambar dan suara secara bersamaan dan memperlihatkan suatu proses secara nyata.

## **B. Media video pembelajaran**

Media video pembelajaran adalah media yang menggabungkan penggunaan suara, memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya

Azhar Arsyad (2016 : 91). Menurut Ishak Abdulhak & Deni Dermawan (2015:84) media audiovisual adalah representasi penyajian realitas, terutama melalui pengindraan penglihatan dan pendengaran yang bertujuan untuk menunjukkan pengalaman – pengalaman pendidikan yang nyata pada siswa. Sedangkan menurut Arif S Sadirman (2014 : 74) video sebagai media audio visual yang menampilkan gerak, informasi yang disajikan bisa bersifat fakta.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas media video adalah media yang menggabungkan suara dan gerak, media ini bertujuan untuk menunjukkan pengalaman pendidikan yang nyata pada siswa

d. Kelebihan media video pembelajaran

Rusman (2012: 220) “ mengungkapkan beberapa kelebihan yang dimiliki media video, yaitu dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh siswa“. Menurut Arif S Sadiman ( 2014 : 74 – 75) kelebihan video antara lain :

- a) Dapat menarik perhatian untuk periode – periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya.
- b) Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar guru bisa memastikan perhatian pada penyajiannya.
- c) Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang – ulang .
- d) Keras lemah suara yang ada bisa diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar
- e) Ruang tidak perlu digelapkan waktu menyajikannya.

Sedangkan menurut Azhar Arsyad (2016 : 50) kelebihan media video diantaranya:

- e. Video dapat melengkapi pengalaman – pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi dan praktik.
- f. Video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang – ulang apabila perlu.
- g. Video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar maupun kelompok kecil.

Video bagus digunakan untuk media pembelajaran karena dengan menggunakan media video mempermudah siswa dalam memahami materi, selain itu video juga dapat diputar secara berulang kali dalam pemakaiannya sehingga apabila siswa kurang paham maka dapat diputar kembali. Video juga sangat bagus untuk menerangkan suatu proses dan dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

h. Kelemahan media video pembelajaran

Pembuatan media pendidikan tentunya akan banyak kelemahan dan kelebihan dari media tersebut sehingga Daryanto ( 2016 : 108 ) mengungkapkan beberapa kelemahan media video pembelajaran, yaitu:

*Fine details*, tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekecil kecilnya. *Size information*, tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya. *Third dimention*, gambar yang ditampilkan dengan video umumnya berbentuk dua dimensi. Menurut Arif S Sadiman ( 2014 ) kelemahan media video diantaranya :

- a) Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang diperlakukan.
- b) Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lainnya.
- c) Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna

d) Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

Sedangkan menurut Azhar Arsyad (2016) kelemahan media video diantaranya:

- i. Pengadaan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
- j. Saat video dipertunjukkan, gambar – gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan.
- k. Video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran kecuali video itu dirancang dan di produksi khusus.

Selain diatas kelemahan video yang lain pengambilan gambar yang kurang tepat dapat membuat salah penafsiran pada gambar yang dilihat, memerlukan material pendukung dan juga membutuhkan biaya yang tidak sedikit dalam pembuatannya.

1. Prosedur pengembangan video pembelajaran

Menurut Endang Mulyatiningsih (2014) untuk mengembangkan video pembelajaran ada beberapa tahap yaitu :

- a. Memilih dan menyusun kerangka materi
- b. Memilih dan mengorganisasikan isi program
- c. Menyusun dan menguji skrip
- d. Menguji dan merevisi skrip
- e. Produksi video

Berdasarkan pendapat diatas dapat dijabarkan sebagai berikut :

- a. Memilih dan menyusun kerangka materi

Pemilihan materi harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan dapat menayangkan materi secara lengkap, setelah pemilihan materi selanjutnya membuat kerangka materi.

b. Memilih dan mengorganisasikan isi program

Pemilihan dan pengorganisasian isi program harus disusun secara sistematis sesuai dengan materi, urutan pernayangan, tingkat kesulitan, selain itu juga harus disesuaikan dengan pengambilan gambar. Setelah pengorganisaian selsai kemudian membuat alur pemikiran, konsep ide, alur cerita yang lengkap.

c. Menyusun dan menguji skrip

Penyusunan skrip dilakukan dengan membagi menjadi 3 yatu catatan, gambar dan audio. Sehingga skrip dapat tersusun dengan rapi dan pada bagain produksi akan mudah untuk memahami skrip tersebut, setalah itu dilanjutkan dengan pengujian.

d. Menguji dan merevisi skrip

Pengujian skrip disesuaikan dengan kesesuaian materi, kesesuaian naskah dan gambar, apabila dalam mengujin masih dan kekurangan maka skrip tersebut harus direvisi.

e. Produksi video

Produksi video disesuaikan dengan rangcangan skrip yang sudah disusun sehingga hasil video sesuai dengan skrip. Pada pembuatan video pertama yang harus dilakukan adalah pengambilan gambar video sesuai dengan skrip yang telah dibuat. Setelah pengambilan gambar selanjutnya masuk ke proses perekaman audio sesui narasi yang sudah di buat dan tahapan selanjutnya adalah proses editing.

m. Pengembangan naskah video pembelajaran

Sebelum melakauakan pembuatan video tentunya terlebih dahulu membuat naskah video pembelajaran. Menurut Daryanto (2016) langkah – langkah umum yang lazim ditempuh dalam membuat naskah video pembelajaran :

a. Tentukan ide

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

b. Rumusan tujuan

Rumusan yang dimaksud disini adalah rumusan mengenai koperasi seperti apa yang diharapkan oleh kita, sehingga setelah menonton program ini siswa benar – benar menguasai koperasi yang kita harapkan tadi.

c. Melakukan *survey*

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

d. Buat garis besar isi

Bahan/informasi/data yang sudah terkumpul melalui survey tentu harus berkaitan erat dengan tujuan yang sudah dirumuskan. Dengan kata lain, bahan-bahan yang akan disajikan melalui program kita harus dapat mendukung tercapainya tujuan yang sudah dirumuskan. Untuk itu susunlah bahan-bahan tersebut dalam bentuk *out-line* (garis besar). Tentunya dengan memperhatikan siapa sasaran kita, bagaimana karakteristik mereka, kemampuan apa yang sudah dan belum dimiliki mereka.

e. Buat sinopsis

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

f. Buat *flow chart*

*flow chart* adalah pengembangan lebih jauh dari sinopsis yang sudah disusun sebelumnya. Berbeda dengan sinopsis yang penuturannya masih bersifat *literature*.

g. Buat *story board*

*Storyboard* sebaiknya dibuat secara lembar per lembar, dimana perlembarnya berisi satu *scene* dan *setting*, namun bagi yang masih amatir, dalam setiap lembarnya bisa diisi dengan 2 sampai 3 *scene/setting*. *Story board* ini didalamnya memuat unsur-unsur visual maupun audio, juga istilah-istilah yang terdapat dalam video.

h. Menulis naskah

Naskah tidak jauh berbeda dengan *storyboard*. Bedanya ialah bahwa urutan penyajian visualisasi maupun audionya sudah pasti dan penuturannya sudah bersifat lebih rinci. Ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan dalam menulis naskah yaitu :

- 1) Pergunakan gaya bahasa percakapan sehari-hari bukan gaya bahasa sastra.
- 2) Kalimat harus jelas, singkat dan infomatif.
- 3) Pergunakan perbendaharaan kata yang sesuai dengan latar belakang audiens.

Sedangkan menurut Arif S Sadirman (2014 : 156) lankh –lngkah untuk menulis naskah video pembelajaran:

a. Identifikasi topik atau gagasan

Topik maupun gagasan dirumuskan dalam tujuan khusus, kemudian dikembangkan untuk dijadikan naskah video dan di produksi.

b. Sinopsis

Sinopsis dipelukan untuk memberikan gambaran secara ringkas, tujuan utama sinopsis adalah mempermudah pemesan menangkap konsepnya, mempertimbangkan kesesuaian gagasan dengan tujuan yang ingin dicapai.

c. Treatment

Treatment mencoba memberikan uraian ringkas secara deskriptif tentang bagaimana suatu episode cerita akan digarap sebagai ilustrasi pendamping.

d. Storyboard

Rangkaian kejadian seperti dilukiskan dalam treatment tersebut kemudian divisualkan dalam perangkat gambar sederhana pada kartu. Tujuan pembuatan storyboard adalah untuk melihat apakah tata urutan peristiwa yang akan divisualkan telah sesuai dengan garis cerita.

e. Skrip atau naskah program

Storyboard tersebut kemudian dituangkan dalam skrip atau naskah program menurut tata urutan yang sudah benar. Skrip terutama ditujukan untuk bahan pegangan sutradara.

f. Skenario

Skrip terutama ditujukan untuk bahan pegangan sutradara, skenario lebih menerapkan petunjuk operasional dalam pelaksanaan produksi atau pembuatan programnya. Skenario sangat bermanfaat bagi teknisi dan kerabat produksi.

Berdasarkan pendapat di atas maka prosedur pengembangan video pembelajaran ada beberapa tahap diantaranya: memilih dan menyusun kerangka materi, memilih pengorganisasian isi program, menyusun dan menguji skrip, menguji dan merevisi skrip, produksi video. Pada tahapan produksi video ada beberapa tahapan yaitu tentukan ide, rumusan tujuan, lakukan *survey*, membuat garis besar isi, membuat sifnopsis, membuat *flowchart*, membuat story board, dan menulis naskah.

### C. Mata Pelajaran Dasar Desain

Dasar desain merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di SMK Tata Busana. Dasar desain diajarkan pada siswa di semester 2 dan pelajaran dasar desain diajarkan seminggu 1 kali dengan durasi waktu tiap pertemuan 45 menit.

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
KI 1) Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran agama dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia
KI 2) Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan	2.1. Mengamalkan sikap cermat, 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

dunia	
KI 3) Memahami dan menerapkan pengetahuan factual, konseptual, dan procedural dalam 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	3.1. Mendeskripsikan ruang lingkup dasar desain 3.2. Mendeskripsikan desain struktur 3.3. Mendeskripsikan Desain Hiasan 3.4. Mendeskripsikan unsur desain 3.5. Mendeskripsikan prinsip desain
KI 4) Mengolah, menalar, dan menyaji 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	4.1. Menganalisis ruang lingkup desain 4.2. Membuat desain struktur 4.3. Membuat Desain Hiasan pada benda 4.4. Menerapkan unsur desain pada benda 4.5. Menerapkan prinsip desain pada benda

Berdasarkan KD diatas mata pelajaran prinsip desain terdiri dari materi teori dan praktek dan diajarkan pada kelas X pada awal semester karena prinsip desain berfungsi untuk memberikan pengetahuan dasar tentang mendesain busana, supaya siswa memahami tentang prinsip dasar dalam menggambar supaya gambar yang dihasilkan indah dan dapat di pahami oleh orang lain.

## 1. Prinsip desain

### a) Pengertian prinsip desain

Prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur – unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu menurut Sri Widarwati ( 2000:15). Sedangkan menurut Uswatun Hasanah (2014:91) prinsip desain adalah pedoman,

teknik atau cara, metode bagaimana menggunakan dan menyusun unsur – unsur untuk menghasilkan efek tertentu.

Berdasarkan pendapat diatas maka prinsip desain adalah cara untuk menyusun dan menggunakan unsur – unsur sehingga menghasilkan efek tertentu.

**b) Macam – macam prinsip desain**

Menurut Afif Ghurub Bestari (2011 : 17) “ada beberapa prinsip desain yaitu harmoni, proporsi, kesimbangan, irama, pusat perhatian dan kesatuan”. Sedangkan menurut Sri Widarwati ( 2000 : 15 )” prinsip desain dibagi menjadi beberapa yaitu keselarasan ( keserasian ), perbandingan, keseimbangan, irama dan pusat perhatian. Menurut Uswatun Hasanah (2014:91) prinsip – prinsip desain dalam pembuatan desain adalah harmoni, keseimbangan, proporsi, irama dan pusat perhatian. Dengan menggabungkan prinsip desain dapat diharapakan desain yang tercipta akan menarik dan dapat dengan mudah dibaca oleh orang lain”. Dengan memerhatikan prinsip – prinsip desain maka akan di peroleh desain yang lebih indah dan menarik.

Berdasarkan pendapat diatas maka perinsip desain ada beberapa yaitu harmoni, keseimbangan, proporsi, irama dan pusat perhatian. Terapat beberapa prinsip desain yang dapat diterapkan pada saat menggambar yaitu :

a. Harmoni

Menurut Uswatun Hasanah (2014:91) harmoni adalah prinsip yang mencerminkan kesatuan melalui pemilihan dan susunan unsur – unsur, ide – ide dan tema. Sedangkan menurut Afif Ghurub Bestari (2011 : 17) harmoni

merupakan prinsip desain yang menunculkan adanya kesan kesatuan melalui susunan ide atau dapat diartikan terdapat kesesuaian antara satu bagian dengan bagian yang lain. Menurut Sri Widarwati (2000 : 15) harmoni kesatuan diantara macam – macam unsur desain walupun berbeda tetapi membuat tiap – tiap bagian itu kelihata bersatu.

Berdasarkan pendapat diatas harmoni adalah prinsip yang mencerminkan kesatuan melalui susunan ide, macam – macam unsur walaupun berbeda namun terdapat keseuaian.

Harmoni pada desain busana dapat diterapkan pada aspek :

1) Harmoni garis dan bentuk

Keserasian dalam garis dan bentuk misalnya menggunakan kerah bulat begitu juga dengan sakunya membentuk bulat pada ujung sakunya.



Gambar 1. Contoh busana dengan garis leher buat dan bentuk saku yang membulat pada ujung sakunya.

Sumber : [www.pinterest.com/a347c1b1fbb194c0f3686064e6f5eb48](http://www.pinterest.com/a347c1b1fbb194c0f3686064e6f5eb48)



Gambar 2. Contoh busana yang menggunakan cape yang bergelombang dan ujung lengan yang bergelombang juga

Sumber : [www.pinterest.com/7dc009e363a8413bd5edba4337bf50e](http://www.pinterest.com/7dc009e363a8413bd5edba4337bf50e)



Gambar 3. Contoh busana dengan menggunakan kerah yang berbentuk persegi dan bentuk tutup saku yang persegi  
Sumber : [www.pinterest.com/  
b870224f0f64646e518eb5bdcd8c3831](http://www.pinterest.com/b870224f0f64646e518eb5bdcd8c3831)  
2) Harmoni tekstur



Gambar 4. Contoh busana dengan menggunakan kerah slendang dan wiru pada rok  
Sumber : [www.pinterest.com/  
6ebaa43cf5593fd2f782cc34b2c2f326](http://www.pinterest.com/6ebaa43cf5593fd2f782cc34b2c2f326)

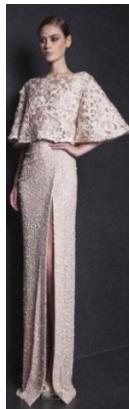
Tekstur yang kasar tidak dapat dikombinasikan dengan tekstur yang halus, dalam sebuah busana. Dikatakan harmonis jika tekstu kasar dengan kasar, halus dengan halus.



Gambar 5. Contoh tekstur yang lembut dengan tekstur yang lembut  
Sumber : [www.pinterest.com/  
192dd9194c898d5d379ef4b625cf33b8](http://www.pinterest.com/192dd9194c898d5d379ef4b625cf33b8)



Gambar 6. Contoh tekstur yang lembut dengan tekstur yang lembut  
Sumber : [www.pinterest.com/  
c5efb27c480b5f3aef5a8f8cde7a2370](http://www.pinterest.com/c5efb27c480b5f3aef5a8f8cde7a2370)



Gambar 7. Contoh dari busana yang menggunakan bahan yang bertekstur kasar dengan bahan bertekstur kasar  
Sumber : [www.pinterest.com/5adc970cd4277ac484d92b8e39b2fa71](http://www.pinterest.com/5adc970cd4277ac484d92b8e39b2fa71)



Gambar 8. Contoh busana yang menggunakan teskur bahan kaku dengan tekstur yang kaku  
Sumber : [www.pinterest.com/7e28f5cc43453c09b75290b3c90f08b4](http://www.pinterest.com/7e28f5cc43453c09b75290b3c90f08b4)

### 3) Harmoni warna

Sebaiknya dalam penggunaan warna jangan terlalu banyak menggunakan warna agar tidak terlalu ramai. Sebaiknya gunakan 2 sampai 3 warna dalam satu busana.



Gambar 9. Contoh busana yang menggunakan warna sekunder  
Sumber : [www.pinterest.com/9aef34bd026f1f0ebf14d49bf14000e5](http://www.pinterest.com/9aef34bd026f1f0ebf14d49bf14000e5)



Gambar 10. Contoh busana yang menggunakan warna primer  
Sumber : [www.pinterest.com/b614a00196d6045f982f9f525cf5284b](http://www.pinterest.com/b614a00196d6045f982f9f525cf5284b)



Gambar 11. Contoh busana yang menggunakan warna netral dan warna sekunder

Sumber : [www.pinterest.com/ee346635378b13eeb4edd52d800e911f](http://www.pinterest.com/ee346635378b13eeb4edd52d800e911f)



Gambar 12. Contoh busana yang menggunakan warna netral dengan warna primer

Sumber : [www.pinterest.com/79a727876b30090f7e62f030faed3a3c](http://www.pinterest.com/79a727876b30090f7e62f030faed3a3c)

#### a. Proporsi

Proporsi merupakan perbandingan antara satu bagian dengan bagian yang lain menurut Afif Ghurub Bestari (2011 : 17). Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000 : 17) proporsi digunakan untuk melihat lebih besar dan lebih kecil dan memberi kesan adanya hubungan yang satu dengan yang lain. Menurut Uswatun Hasanah (2014:92) proporsi adalah suatu prinsip yang digunakan untuk memberi kesan kelihatan lebih besar atau kelihatan lebih kecil.

Berdasarkan pendapat di atas maka proporsi adalah perbandingan antara satu bagian dengan bagian yang lain dan digunakan memberi kesan kelihatan lebih besar dan lebih kecil memberi kesan adanya hubungan yang satu dengan yang lain.



Gambar 13. Contoh perbandingan pada suatu pakaian yang menggunakan garis pinggang dengan rok pas badan

Sumber : [www.pinterest.com/aba3b25108468eaf3acf387b4c8ae2c3](http://www.pinterest.com/aba3b25108468eaf3acf387b4c8ae2c3)



Gambar 14. Contoh perbandingan pada suatu pakaian yang menggunakan garis pinggang dengan rok lebar

Sumber : [www.pinterest.com/b49d1308cc9859a54be0a1b01f4093bd](http://www.pinterest.com/b49d1308cc9859a54be0a1b01f4093bd)



Gambar 15. Contoh perbandingan pakaian yang menggunakan garis yoke / pas bahu dengan rok pas badan

Sumber : [www.pinterest.com/956c2939e97522e3b5a56e21c46e454f](http://www.pinterest.com/956c2939e97522e3b5a56e21c46e454f)



Gambar 16. Contoh perbandingan pakaian yang menggunakan garis yoke / pas bahu dengan rok lebar

Sumber : [www.pinterest.com/64836e455249139033f2ce0111590d64](http://www.pinterest.com/64836e455249139033f2ce0111590d64)



Gambar 17. Contoh perbandingan pakaian yang menggunakan garis longtorso dengan rok pas badan  
Sumber : [www.pinterest.com/ef6cfef7bb7d86e99a1ff2ed84ade735b](http://www.pinterest.com/ef6cfef7bb7d86e99a1ff2ed84ade735b)

b. Keseimbangan

Keseimbangan adalah prinsip yang digunakan untuk memberi perasaan tenang dan stabil menurut Uswatun Hasanah (2014:91). Sedangkan menurut Afif Ghurub Bestari (2011 : 17) keseimbangan antar bagian yang satu dengan yang lain sehingga menghasilkan susunan yang menarik. Menurut Sri Widarwati (2000:17) keseimbangan merupakan asas yang digunakan untuk memberi perasaan ketenangan dan kesetambilan.

Berdasarkan pendapat para ahli keseimbangan adalah keseimbangan yang memberi kesan tenang dan stabil, keseimbangan antar bagian yang satu dengan yang lain sehingga menghasilkan susunan yang menarik. Prinsip keseimbangan



Gambar 18. Contoh perbandingan pakaian yang menggunakan garis longtorso dengan rok lebar  
Sumber : [www.pinterest.com/2398926edd4453711383a6b207e48f64](http://www.pinterest.com/2398926edd4453711383a6b207e48f64)

dalam desain ada tiga yaitu keseimbangan simetris, keseimbangan asimetris dan keseimbangan obvious.

- 1) Keseimbangan simetris adalah keseimbangan jika bagian – bagian busana seperti kerah, saku, garis hias atau hiasan lain bagian kiri dan kanan sama jaraknya dari pusat atau tengah muka menurut Uswatun Hasanah (2014:91). Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000:17) keseimbangan simetris adalah jika unsur bagian kiri dan kanan suatu desain sama jaraknya dari pusat. Menurut Ernawati dkk (2008 : 73) Keseimbangan simetris atau formal maksudnya yaitu sama antara bagian kiri dan kanan serta mempunyai daya tarik yang sama. Keseimbangan ini dapat memberikan rasa tenang, rapi, agung dan abadi.

Berdasarkan pendapat di atas keseimbangan asimetris adalah unsur atau bagian kiri dan kanan sama jaraknya dari pusat.

- 2) Keseimbangan asimetris terdapat jika unsur – unsur bagian kiri dan kanan suatu desain jaraknya dari garis tengah atau pusat tidak sama, melainkan diimbangi oleh unsur yang lain Uswatun Hasanah (2014:91). Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000:17) terdapat jika unsur – unsur bagian kiri dan kanan suatu desain jaraknya dari garis pusat tidak sama, melainkan diimbangi oleh salah satu unsur yang lain. Keseimbangan asimetris atau informal yaitu keseimbangan yang diciptakan dengan cara menyusun beberapa objek yang tidak serupa tapi mempunyai jumlah perhatian yang sama menurut Ernawati dkk (2008 : 73).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli keseimbangan asimetris adalah unsur atau bagian kiri dan kanan tidak sama dari pusat tetapi diimbangi oleh unsur lainnya.

- 3) Keseimbangan obvious yaitu jika objek bagian kiri dan bagian kanan tidak serupa tetapi keduanya mempunyai daya tarik yang sama menurut Widjiningsih (1982 : 16).



Gambar 19. Contoh busana yang menggunakan keseimbangan simetris  
Sumber : [www.pinterest.com/62dc7f30a7876fb0d02ed7e3591cbc5b](http://www.pinterest.com/62dc7f30a7876fb0d02ed7e3591cbc5b)



Gambar 20. Contoh busana yang menggunakan keseimbangan simetris  
Sumber : [www.pinterest.com/4d54e9218f14eabe1a27c8d253f0a051](http://www.pinterest.com/4d54e9218f14eabe1a27c8d253f0a051)



Gambar 21. Contoh busana yang menggunakan keseimbangan asimetris  
Sumber : [www.pinterest.com/e0e00ed3c13e0cb42beec90df8bc4372](http://www.pinterest.com/e0e00ed3c13e0cb42beec90df8bc4372)

Gambar 22. Contoh busana yang menggunakan keseimbangan asimetris  
Sumber : [www.pinterest.com/e0d67cac4b07695ef778a8aa2800798a](http://www.pinterest.com/e0d67cac4b07695ef778a8aa2800798a)



Gambar 23. Contoh busana yang menggunakan keseimbangan obvious  
Sumber : [www.pinterest.com/39b8d3b37a2a7300be256f07af2de663](http://www.pinterest.com/39b8d3b37a2a7300be256f07af2de663)

Gambar 24. Contoh busana yang menggunakan keseimbangan obvious  
Sumber : [www.pinterest.com/73e388d1092a7afcbef5ee8860541023](http://www.pinterest.com/73e388d1092a7afcbef5ee8860541023)

### c. Irama

Irama desain dapat dirasakan melalui efek visual menurut Afif Ghurub Bestari (2011 : 18). Sedangkan menurut Uswatun Hasanah (2014:92) Irama dalam desain dapat diartikan sebagai suatu pergerakan. Menurut Sri Widarwati (2000:17) irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian kebagian yang lain.

Berdasarkan pendapat para ahli irama adalah dapat dirasakan melalui efek visual dan dapat diartikan sebagai suatu pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian kebagian yang lain.

Irama dapat dihasilkan melalui beberapa hal, diantaranya pengulangan bentuk secara teratur, perubahan atau peralihan ukuran, dan pancaran atau radiasi.

#### 1) Pengulangan

Pengulangan garis merupakan salah satu cara untuk mendapatkan suatu irama. Selain dengan garis untuk menghasilkan irama dapat menggunakan dengan pengulangan bentuk secara teratur.

#### 2) Radiasi atau pancaran

Radiasi merupakan garis pada pakian yang memancar dari pusat perhatian.

#### 3) Peralihan ukuran

Peralihan ukuran dari yang kecil menjadi keukuran yang besar maupun yang sebaliknya.



Gambar 25. Contoh busana dengan menggunakan irama pengulangan bentuk

Sumber : [www.pinterest.com/506597f31703a4b718db658dd857519e](http://www.pinterest.com/506597f31703a4b718db658dd857519e)

Gambar 26. Contoh busana dengan menggunakan irama pengulangan bentuk

Sumber : [www.pinterest.com/9eab396ef954eefab3879f7875540b16](http://www.pinterest.com/9eab396ef954eefab3879f7875540b16)



Gambar 27. Contoh busana yang menggunakan pengulangan garis

Sumber : [www.pinterest.com/fe131598b2c754c5a782dc3f2f765503](http://www.pinterest.com/fe131598b2c754c5a782dc3f2f765503)

Gambar 28. Contoh busana yang menggunakan pengulangan garis

Sumber : [www.pinterest.com/cd9e72217e02a380f736e519707dda13](http://www.pinterest.com/cd9e72217e02a380f736e519707dda13)



Gambar 29. Contoh busana dengan menggunakan irama radiasi

Sumber : [www.pinterest.com/89011bd9981d328e27411561b9f603c3](http://www.pinterest.com/89011bd9981d328e27411561b9f603c3)



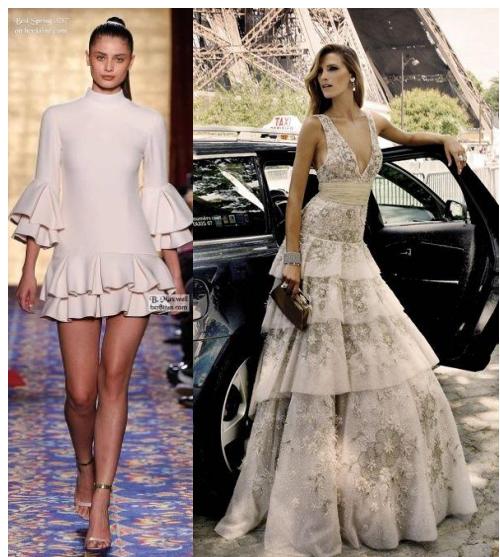
Gambar 30. Contoh busana dengan menggunakan irama radiasi

Sumber : [www.pinterest.com/30f7cef65d9fc9dab0ca2f40e225adc2](http://www.pinterest.com/30f7cef65d9fc9dab0ca2f40e225adc2)



Gambar 31. Contoh busana yang menggunakan irama peralihan ukuran

Sumber : [www.pinterest.com/68879e6b490c031e9ddab1b7d7e77bb3](http://www.pinterest.com/68879e6b490c031e9ddab1b7d7e77bb3)



Gambar 32. Contoh busana yang menggunakan irama peralihan ukuran

Sumber : [www.pinterest.com/4e296b8c48a9a6b94c367705a13fe33c](http://www.pinterest.com/4e296b8c48a9a6b94c367705a13fe33c)

d. Pusat perhatian

Pusat perhatian dapat berupa aksen yang secara otomatis akan membuat mata kita akan melihat sesuatu yang penting dalam desain busana menurut Afif Ghurub Bestari (2011 : 18). Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000:21) pusat perhatian adalah desain busana harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian – bagian yang lain. Menurut Uswatun Hasanah (2014:93) busana harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian – bagian yang lain dan ini disebut pusat perhatian.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas pusat perhatian aksen atau suatu bagian yang mempunyai daya tarik lebih dari bagian yang lainnya dari suatu desain busana. Pusat perhatian pada busana dapat berupa kerah yang indah, ikat pinggang, lipit kup, kerutan, bros, syal, warna dan lain sebagainya. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan pusat perhatian, diantaranya:

- 1) Memilih sesuatu yang dijadikan aksen misalnya adanya kerutan, hiasan bunga, lipit dan lain sebagainya
- 2) Menentukan seberapa banyak aksen yang di butukan dalam satu busana
- 3) Menentukan dimana aksen itu akan di tempatan supaya dapat menutupi kekurangan si pemakai
- 4) Menentukan jumlah aksen yang akan dijadikan pusat perhatian, jumlah aksen yang di perlukan pakaian bergantung pada keseuruhan kepribadian, kesempatan pemakaian.



Gambar 33. Contoh busana yang menggunakan pusat perhatian drapery pada pinggang

Sumber : [www.pinterest.com/687a9b42e2b634efc7ebf50d0c95ec38](http://www.pinterest.com/687a9b42e2b634efc7ebf50d0c95ec38)



Gambar 34. Contoh busana yang menggunakan pusat perhatian manik – manik pada leher

Sumber : [www.pinterest.com/728d52e1691da2261ba847b0861e2472](http://www.pinterest.com/728d52e1691da2261ba847b0861e2472)



Gambar 35. Contoh busana yang menggunakan pusat perhatian motif pada lengan dan bahu

Sumber : [www.pinterest.com/b8b4d38209d5dae85a2e585e3f4ea39a](http://www.pinterest.com/b8b4d38209d5dae85a2e585e3f4ea39a)



Gambar 36. Contoh busana yang menggunakan pusat perhatian lipit – lipit pada pinggang sampe dada

Sumber : [www.pinterest.com/d560a85a16707311b0043f13648b8631](http://www.pinterest.com/d560a85a16707311b0043f13648b8631)



Gambar 37. Contoh busana yang menggunakan pusat perhatian hiasan bunga – bunga pada pinggang

Sumber : [www.pinterest.com/4f9a515dfc0c11117ebd513235a2dd2a](http://www.pinterest.com/4f9a515dfc0c11117ebd513235a2dd2a)



Gambar 38. Contoh busana yang menggunakan pusat perhatian lipit – lipit pada tengah muka

Sumber : [www.pinterest.com/64bc9d844d449ca43d25e5b83f4a4599](http://www.pinterest.com/64bc9d844d449ca43d25e5b83f4a4599)



Gambar 39. Contoh busana yang menggunakan pusat perhatian aplikasi ornamen pada bahu

Sumber : [www.pinterest.com/2aa8cae87e00472be16a06147f065d61](http://www.pinterest.com/2aa8cae87e00472be16a06147f065d61)



Gambar 40. Contoh busana yang menggunakan pusat perhatian manik – manik pada bagian pinggang hingga bahu

Sumber : [www.pinterest.com/f6718bfe377bfdb31e08ca4e9d153ed0](http://www.pinterest.com/f6718bfe377bfdb31e08ca4e9d153ed0)

## **D. Hasil Penelitian Yang Relevan**

Beberapa hasil penelitian yang mendukung berhasilnya pembelajaran dengan video yaitu :

1. Penelitian Titin Suryansyah dan Suwarjo ( 2016 ) yang berjudul “ Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD “ menunjukkan bahwa media video pembelajaran layak digunakan menurut ahli materi dan ahli media dengan kategori “baik”. Produk yang dikembangkan juga terbukti efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD Gugus Pacarejo. Rata-rata skor motivasi dan nilai hasil belajar kognitif pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.
2. Penelitian Nurbaiti ( 2013 ) yang berjudul “ Pengembangan Video Pembelajaran Pembuatan Batik Tulis Pada Mata Pelajaran Muatan Local Membatik Kelas X Busana Butik SMK Negeri 1 Sewon “ menunjukkan bahwa video pembelajaran pembuatan batik tulis diperoleh hasil kategori sangat layak sebesar 37,5% kategori layak 53,13%, sedangkan kurang layak 9,37% hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran pembuatan batik tulis layak dan sesuai untuk digunakan sebagai sumber belajar.
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 Kelayakan Video Pembelajaran Proses Pembuatan Batik Jumputan berdasarkan penilaian dari ahli materi diperoleh

hasil sebesar 39,3 dan berdasarkan penilaian dari ahli media diperoleh hasil sebesar 38,6 sehingga video pembelajaran ini termasuk dalam kategori sangat layak. Selanjutnya kelayakan video pembelajaran berdasarkan pendapat siswa terhadap video pembelajaran proses pembuatan batik jumputan diperoleh hasil nilai sebesar 67,4 sehingga video pembelajaran menurut pendapat siswa termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran proses pembuatan batik jumputan sangat layak dan sesuai digunakan sebagai media pembelajaran

4. Penelitian Septiani Kartika Sari ( 2017 ) yang berjudul “ Pengembangan Video Pembelajaran Prinsip Desain Siswa Kelas X Tata Busana Di SMK N 1 Bawang Banjarnegara“ menunjukkan Kelayakan ujicoba kelompok kecil secara keseluruhan diperoleh hasil sangat layak sebesar 91,17. Hasil kelayakan uji coba kelompok besar video pembelajaran dalam kategori sangat layak sebesar 93,09. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran sudah memenuhi aspek, fungsi dan manfaat sebagai media pembelajaran, aspek visual media, aspek audio media, materi pembelajaran, dan aspek penyajian materi, sehingga video pembelajaran prinsip desain dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Tabel 1. Penelitian Relevan

	Peneliti	Titin	Nurbaiti	Silvya	Septiani
Uraian		1	2	3	4
Materi	Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif	√			
	Pembuatan batik tulis		√		
	Pembuatan Batik Jumputan			√	
	Prinsi desain				√
Tujuan penelitian	Meghasilkan produk	√	√	√	√
	Mengetahui kelayakan	√	√	√	√
Tempat	SMK	√	√	√	√
	SMP				
Sampel	Dengan sampel	√	√	√	√
Metode penelitian	R & D	√	√	√	√
Metode pengumpuan data	Angket	√	√	√	√
	Obsevasi	√	√	√	√
	Wawancara		√		√
Teknik analisi data	Statistik deskriptif				
	Analisis deskriptif	√	√	√	√

Berdasarkan penelitian terdahulu pengembangan media video dapat digunakan oleh siswa karena video pada kategori sangat layak. Video prinsip desain menampilkan banyak contoh gambar, animasi tulisan, narasi audio dan siswa bisa secara langsung melihat proses menggambar prinsip desain. Video pembelajaran prinsip desain ini menggunakan penyimpanan yang dapat disimpan pada DVD, CD , HP, dan Flasdsk

## **E. Kerangka berpikir**

Peningkatan kualitas menjadi tugas dan tanggung jawab seorang guru. Karena guru diharapkan dapat meningkatkan kualitas siswa dimana guru yang berhadapan secara langsung dalam proses belajar mengajar. Keberhasilan dalam mendidik siswanya akan sangat dipengaruhi bagaimana seorang guru dapat merencanakan program mengajar , menguasai materi yang akan disampaikan, metode pembelajaran yang digunakan, serta penggunaan media yang digunakan dalam proses belajar mengajar tersebut.

Metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru di kelas dalam proses belajar mengajar menggunakan metode ceramah dan demonstrasi sehingga dalam mengajar kurang melibatkan siswanya untuk aktif sedangkan kurikulum yang ada adalah kurikulum 2013 yang menitik beratkan siswanya untuk aktif dan belajar secara mandiri. Media yang digunakan guru dalam pembelajaran terbatas menggunakan *jobsheet* yang kurang lengkap dan gambar yang dicontohkan guru. Hasil obsevasi dan wawancara yang penulis lakukan pada 17 februari 2017 di ruang guru terdapat sebanyak 20 siswa dari 36 siswa mendapat nilai dibawah KKM, sehingga lebih dari 50% dari jumlah siswa belum mencapai nilai KKM. Data yang didapatkan oleh penulis merupakan data sebelumnya. Selain wawancara dengan guru penulis juga melakukan wawancara dengan siswa yang menyatakan siswa kurang berminat dengan media yang digunakan oleh guru.

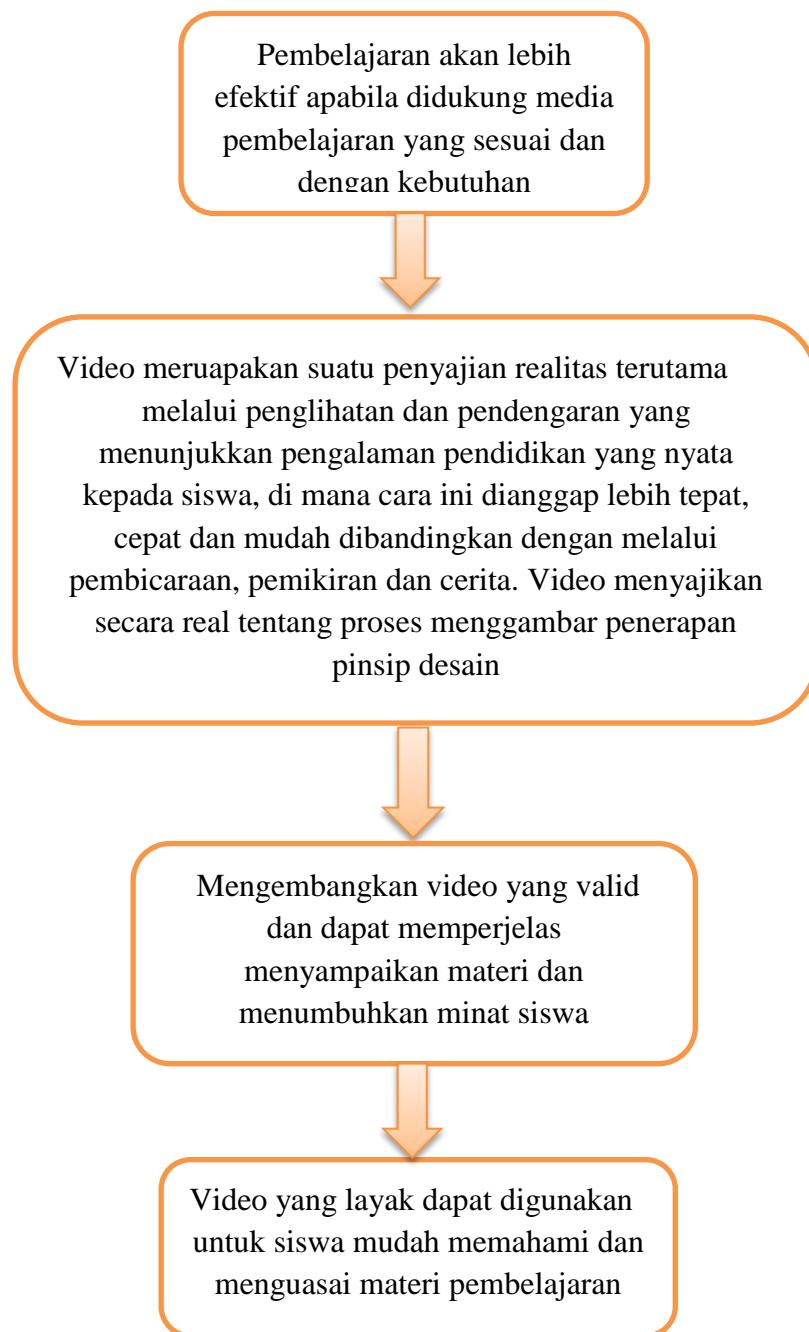
Proses belajar mengajar memerlukan pembelajaran yang efektif sehingga dalam proses belajar mengajar diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, mata pelajaran, sarana dan prasarana untuk menunjang

pembelajaran. Diharapkan apabila dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang baik akan membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar sehingga dapat menuntun siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Untuk itu materi prinsip desain diperlukan pembelajaran yang menarik dan memudahkan peserta didik untuk memahami proses menggambar busana dengan penerapan prinsip desain yang sesuai.

Pembelajaran yang baik memerlukan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kondisi kelas. Mata pelajaran dasar desain merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam bidang keahlian Tata Busana di SMK N 1 Bawang yang di dalamnya terdapat materi prinsip desain. Materi pembelajaran tersebut menjadi penting karena merupakan teori dasar yang harus diketahui sebelum mendesain suatu busana sehingga busana yang digambar dapat sesuai dengan keinginan dan kenyataan. Materi prinsip desain termasuk dalam pelajaran produktif yang merupakan pelajaran praktek. Media video merupakan suatu penyajian realitas terutama melalui penglihatan dan pendengaran yang menunjukkan pengalaman pendidikan yang nyata kepada siswa, di mana cara ini dianggap lebih tepat, cepat dan mudah dibandingkan dengan melalui pembicaraan, pemikiran dan cerita. Media video merupakan media yang menampilkan gambar dan suara. Pesan yang disajikan dapat berupa fakta atau kajian, fiktif atau cerita, informatif dan edukatif.

Hal tersebut tidak lepas dari media bantu yang digunakan oleh guru. Pada penlitian ini akan dibuat pengembangan media video pembelajaran materi pembelajaran prinsip desain. Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan

sebelumnya dan kemudian dikembangkan sebagai ide untuk mengembangkan media pembelajaran. Berikut adalah bagan yang menggambarkan kerangka berpikir penelitian ini :



Gambar 41. Kerangka berpikir

Berdasarkan latar belakang masalah dan kajian teori yang telah dijelaskan sebelumnya, maka akan diadakan penelitian pengembangan media video metari pembelajaran prinsip desain di SMK N 1 Bawang. Video pembelajaran ini dibuat semenarik mungkin, interaktif dan membuat siswa menjadi ingin tahu sehingga memotivasi peserta didik untuk belajar yang efektif.

#### **F. Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimanakah prosedur pengembangan video pembelajaran di SMK Negeri 1 Bawang?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pengembangan video pembelajaran pada materi pembelajaran prinsip desain dari awal sampai akhir?
3. Bagaimanakah menyiapkan materi yang digunakan untuk mengembangkan video pembelajaran pada materi pembelajaran prinsip desain?
4. Bagaimanakah hasil uji kelayakan materi oleh ahli materi untuk video pembelajaran pada materi pembelajaran prinsip desain di SMK N 1 Bawang?
5. Bagaimanakah hasil uji kelayakan media oleh ahli media untuk video pembelajaran pada materi pembelajaran prinsip desain di SMK N 1 Bawang?
6. Bagaimana hasil uji kelayakan dari segi media dan materi oleh peserta didik sebagai pengguna

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian pengembangan media video pembelajaran ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Tujuan dari *Research and Development* (R&D) adalah untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Model pengembangan dapat berupa prosedural, model konseptual dan model teoritik. Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, yaitu dengan menunjukkan langkah – langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model konseptual adalah model yang bersifat analisis, membuat komponen – komponen produk.

Penelitian dan pengembangan menggunakan model prosedural karena model ini bersifat menjelaskan langkah – langkah yang harus dikerjakan sehingga menghasilkan produk. Seperti halnya dalam mendemostrasikan pengaplikasian prinsip desain, sehingga untuk menghasilkan produk tersebut harus melalui langkah – langkah tertentu.

#### **B. Prosedur Pengembangan**

Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, yaitu dengan menunjukkan langkah – langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Penelitian ini menghasilkan produk video pembelajaran prinsip desain. Model pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan *4D (four-D)*. Model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan model 4D yang terdiri dari *Define* (pendefinisian), *Design* (

perencanaan ), *Develop* ( pengembangan ) dan *Disseminate* ( penyebarluasan ).

Penelitian ini di batasi hanya sampe proses *Develop* ( pengembangan ) karena peneitin ini hanya sampai pada proses uji kelayakan belum sampai pada tahap *Disseminate* ( penyebarluasan ). Langkah – langkah yang harus dilakukan yaitu :

1. *Define* ( pendefinisian )

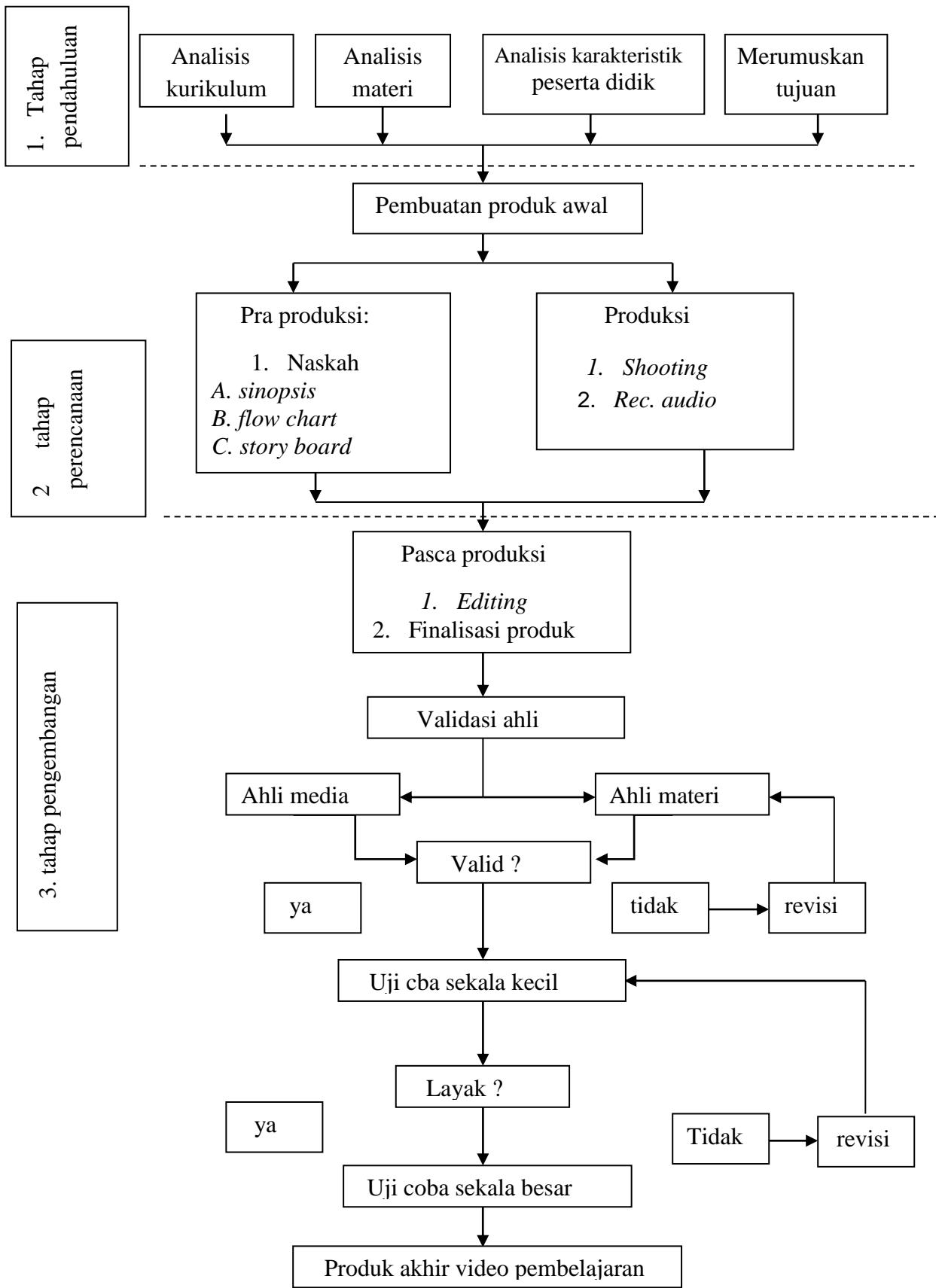
Kegiatan dalam tahap ini dilakukan dengan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam model lain, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Tiap-tiap produk tentu membutuhkan analisis yang berbeda-beda.

2. *Design* ( perencanaan )

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. Perancangannya terbagi atas: penyusunan standar tes, pemilihan media, pemilihan format, mengkaji format-format bahan ajar, dan membuat rancangan awal.

3. *Develop* ( pengembangan )

Tahap pengembangan dibagi dalam dua kegiatan yaitu: *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Sedangkan *developmental testing* merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya.



Gambar 42. Skema Prosedur Pengembangan Media Video

## **C. Desain Uji Coba Produk**

### **1. Desain Uji Coba**

Uji coba yang dilakukan berupa uji coba skala kecil yaitu dilakukan oleh beberapa siswa untuk mengetahui kesalahan dan dijadikan revisi pada uji coba skala besar.

#### a. Uji coba skala kecil

Uji coba skala kecil digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap media pembelajaran prinsip desain sebelum diuji cobakan dalam skala besar. Uji coba skala kecil dilakukan pada 17 siswa dengan soal 25 butir. Siswa yang digunakan sebagai uji kelompok kecil diambil secara *random sampling* yaitu pengambilan sampel populasi secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada pada populasi

#### b. Uji coba skala besar

Uji skala besar ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap media pembelajaran prinsip desain uji coba skala besar dilakukan pada 33 siswa dengan jumlah soal 25 butir.

### **2. Subjek coba**

Subjek uji coba adalah siswa kelas X SMK Negeri 1 Bawang, yang berjumlah 50 siswa. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Bawang kelas X yang beralamat di Jl. Raya Pucang No. 132, Bawang, Pucang, Banjarnegara, Jawa Tengah. Pelaksanakan penelitian pada bulan Agustus 2017 – November 2017. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 50 siswa terdiri dari 17 siswa untuk uji coba skala kecil dan 33 siswa uji coba untuk skala besar.

### **3. Metode Dan Alat Pengumpulan Data**

#### a. Metode pengumpulan data

Penelitian ini metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket, dan wawancara. Angket digunakan untuk mengetahui respon dari siswa tentang media pembelajaran video pada mata pelajaran dasar desain. Sedangkan wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran dasar desain untuk mengetahui data yang dibutuhkan dalam penelitian dan pengembangannya.

- 1) Angket merupakan alat pengumpulan data yang berisi tentang pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh subjek penelitian. Dengan angket dapat memperoleh data dengan cepat karena dalam angket dapat mengungkap banyak hal. Angket dapat dikelompokkan menjadi dua bentuk yaitu angket terbuka dan angket tertutup. Penelitian ini menggunakan angket tertutup. Angket tertutup adalah angket yang memiliki jawaban yang sudah disediakan dan tidak memberi peluang kepada responden untuk menambah keterangan lainnya.
- 2) Wawancara diartikan sebagai pencarian data dan sumber secara langsung untuk mendapatkan informasi yang digunakan untuk menganalisis kebutuhan lapangan sebelum diadakannya penelitian. Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data dan informasi yang dilakukan secara langsung”.

#### b. Alat Pengumpulan Data

Instrument adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaanya lebih mudah, dan hasilnya lebih baik dalam arti lebih hemat, lengkap, dan sistematis, sehingga mudah diolah. Instrument dikembangkan

dengan skala *likert* dengan 4 skala. Sekor terendah diberi angka 1 dan sekor tertinggi diberi skor 4.

Penelitian ini menggunakan angket penilaian ahli materi, ahli media dan respon penilaian siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Angket ahli media , ahli materi dan angket siswa menggunakan skala *likert* dengan empat pilihan jawaban.

Tabel 2. Skala Penilaian Angket Kelayakan dan Respon Siswa

No.	Penilaian	Nilai
1	Tidak layak	1
2	Kurang layak	2
3	Layak	3
4	Sangat layak	4

Instrument yang gunakan untuk penelitian ini adalah angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran dan siswa kelas X semester 2 program keahlian busana butik sebagai respondennya.

### 1) Instrument Kelayakan Video Pembelajaran Ditinjau Dari Aspek Media

Instrument kelayakan media video pembelajaran pada materi prinsip desain dilihat dari desain layar, kaidah dan pengoprasian. Kisi – kisi dari tampilan media video dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3. Instrumen Ahli Media

No.	Indikator	No Butir
1.	a. Memperjelas pembelajaran	1,2
	b. Mempermudah pembelajaran	3,4
	c. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera	5,6
	d. Membangkitkan motivasi belajar	7,8,
	e. Menjadikan pembelajaran lebih menarik	9
2.	a. Komposisi warna	10
	b. Pemilihan bacground	11
	c. Kemenarikan sajian informasi	12
	d. Kemenarikan sajian gambar	13
	e. Kejelasan suara	14
	f. Pemilihan jenis huruf	15
	g. Ukuran huruf	16
	h. Keterbacaan teks	17
3.	Ketepatan bahasa	18
4.	a. Interaktif	19
	b. kemudahan dalam penggunaan	20
Jumlah		20

Sumber : Azhar Arsyad

## 2) Instrument Kelayakan Video Pembelajaran Ditinjau Dari Aspek Materi

Instrument kelayakan materi media video pembelajaran pada materi prinsip desain dilihat dari kualitas materi dan manfaat. Kisi – kisi instrumen kelayakan media video pembelajaran pada materi prinsip desain ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4. Instrumen Ahli Materi

No.	Indikator	Sub indikator	No Butir
1.	Persipan proses pembuatan gambar dengan menerapkan prinsip desain	Pengertian prinsip desain	1
		Alat dan bahan yang diperlukan untuk menggambar dengan menerapkan prinsip desain	2,3
		Hal yang pentin yang perlu diperhatikan dalam menggambar dengan menerapkan prinsip desain	4,5
	Proses pembuatan gambar dengan menerapkan prinsip desain	Tahap pembuatan proporsi tubuh	6,7
		Tahap menggambar busana dengan menerapkan prinsip desain	8,9
		Tahap pemberian warna	10,11
	Kriteria keberhasilan menggambar dengan menerapkan prinsip desain	Hasil gambar	12
		Kesesuaian dengan penerapan prinsip desain	13,14
		Kerapian	15,16
	Keruntutan materi		17
	Kejelasan materi		18
	Kelengkapan materi		19
	Sistematika materi		20
Jumlah			20

Sumber : silabus SMK N 1 Bawang

### 3) Instrument Kelayakan Video Pembelajaran Ditinjau Dari Pendapat Siswa

Instrument kelayakan materi media video pembelajaran pada materi prinsip desain dilihat dari kualitas materi dan manfaat. Kisi – kisi instrumen kelayakan media video pembelajaran pada materi prinsip desain ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 5. Instrumen Pendapat Siswa

No.	Indikator	Sub indikator	No butir
1.	Relefansi dengan silabus	1. Memperjelas pembelajaran	1,2,3
		2. Mempermudah pembelajaran	4
		3. Tujuan pembelajaran	5
		4. Uraian materi pembelajaran jelas	6
		5. Contoh – contoh yang diberikan jelas	7
		6. Pemahaman terhadap belajar meningkat	8,9,10
2.	Fungsi dan manfaat media	1. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera	11,12,
	Unsur visual dan suara	2. Daya dukung musik	13
		3. Kejelasan gambar	14
		4. Pemilihan <i>background</i>	15
		5. Pemilihan warna teks	16
		6. Pemilihan jenis huruf	17
	Bahasa dan ejaan	Ketepatan bahasa	18
	Karakteristik	1. Kemudahan dalam penggunaan	19,20
		2. Informasi mudah diakses	21
		3. Sistem operasi lancar	22
	Peningkatan motivasi	1. Membangkitkan motivasi belajar	23,24
		2. Menjadikan pelajaran lebih menarik	25
Jumlah item			25

Sumber : Azhar Arsyad Dan Silabus SMK N 1 Bawang

### c. Validitas dan reliabilitas instrument

Validitas dan reliabilitas instrumen pada media video pembelajaran materi prinsip desain dilayakkan oleh para ahli media dan ahli media. Media video yang telah divalidasi oleh para ahli materi dan media sehingga diketahui kekurangan dan kesalahan dari media tersebut. Setelah mengetahui kekurangan dan kesalahan

dalam media maka perlu dilakuakn revisi atau perbaikan sehingga media tersebut menjadi lebih baik dan layak untuk digunakan.

### 1) Validitas instrument

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat – tingkat validitas atau kesahihan suatu instrument menurut Suharsimi Arikunto ( 2013 : 211 ). Validitas atau kesahihan yang menunjukkan derajat teori pendukung penafsiran skor sebagai tujuan penggunaan skor. Validitas yang digunakan pada penlitian ini menggunakan validitas kontruks karena bukan berupa tes, sehingga validitas ini digunakan untuk menilai kelayakan video pembelajaran. Dalam pengujian validitas ini memerlukan pendapat 3 ahli, untuk menguji instrumen yang digunakan. Pengujian tersebut digunakan untuk menyempurnakan instrument hingga menjadi suatu media yang layak untuk digunakan.

Pengujian telah selesai oleh para ahli sehingga dapat di uji cobakan lapagan skala kecil yaitu kelas X Tata Busana SMK N 1 Bawang sebanayak 17 orang peserta didik. Selanjutnya setelah dilakukan uji coba skala kecil maka dilanjutkan pada uji coba skala besar pada 33 peserta didik. Setelah dilakukan pengujian skala kecil dan skala besar maka diperoleh data dalam bentuk angka atau data kuantitatif.

Untuk mengetahu validitas instrument pada penlitian ini digunakan rumus korelasi *product moment* yaitu :

$$R_{xy} = \frac{n \sum x_i y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{(n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2)(n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2)}}$$

Keterangan :

$R_{xy}$  : korelasi produk moment

$n$  : jumlah subjek

$\Sigma x_i$  : jumlah  $x$

$\Sigma y_i$  : jumlah  $y$

$\Sigma x_i y_i$  : jumlah hasil kelas  $x$  dan  $y$  yang berpasangan

( sugiyono, 2016 : 228 )

## 2) Reliabilitas *instrument*

Reliabilitas mempunyai pengertian bahwa sesuatu *instrument* cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pemngumpul data karena instrument tersebut sudah baik menurut Suharsimi Arikunto ( 2013 : 221 )

Reliabilitas menujukkan suatu pengertian yang menyatakan bahwa instrument tersebut cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data karena instrument yang digunakan sudah baik. *Instrument* yang sudah reliabel maka instrument tersebut sudah konsisten hasilnya apabila di tes secara berkali – kali. Dalam penelitian ini menggunakan instrument yang diuji reabilitasnya dengan menggunakan *alfa cronbach* yaitu menguji *instrument* yang mempunyai sifat gradasi dengan skor 1-4 pada angket siswa. rumusnya sebagai berikut :

$$R_i = \frac{k}{k-1} \left\{ 1 - \frac{\sum st^2}{st^2} \right\}$$

(  $k - 1$  )

Keterangan :

$R_i$  : reliabilitas instrument

$K$  : banyak butir soal

$\Sigma st^2$  : jumlah varians butir

$S^2 t$  : variant total

( sugiyono, 2016 : 365 )

Pengujian validitas dan reliabilitas ini dengan bantuan menggunakan SPSS. Reliabilitas artinya dapat dipercaya dan dapat diandalkan

#### **4. Teknik analisis data**

##### **a. Data kualitatif**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Menurut Sugiyono ( 2016 : 21 ) teknik analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

##### **b. Data kuantitatif**

Kelayakan media pembelajaran diperoleh dari data penilaian oleh hli media dan materi. Pengujian kelayakan ini menggunakan skala *linkert* 1 sampai 4. Hasil penelitian ini kemudian dianalisis secara deskriptif dan dikategorikan sesuai kriteria penilaian

Teknik penyajian yang digunakan yaitu: nilai rerata ideal ( $M_i$ ), simpangan deviasi ( $SD_i$ ), *sum* (jumlah rerata skor yang didapat), skor tertinggi dan skor terendah. Skor yang diperoleh di *konversi* menjadi nilai pada skala 4 (Djemari Mardapi, 2008: 123). Konversi skor dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Konversi Skor Ke Nilai

Interval Skor	Kategori
$X > Mi + 1,5 (SDi)$	Sangat layak
$Mi < X < Mi + 1,5 (SDi)$	Layak
$Mi - 1,5 (SDi) < X < Mi$	Kurang layak
$X < Mi - 1,5 (SDi)$	Tidak layak

Rerata ideal ( $Mi$ ) dan simpangan deviasi ( $SDi$ ) diperoleh dengan rumus:

$$Mi = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah})$$

$$SDi = \frac{1}{6} (\text{Skor tertinggi} - \text{skor terendah})$$

Skor yang diperoleh dari setiap tanggapan dapat dikonversikan menjadi nilai untuk mengetahui kategori setiap butir tanggapan atau rata-rata secara keseluruhan terhadap media pembelajaran hasil pengembangan

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

#### **A. Hasil Pengembangan Produk Awal**

Penelitian pengembangan menghasilkan media pembelajaran berupa video pada pembelajaran prinsip desain. Deskripsi data uji coba menjelaskan data – data yang digunakan dalam pembuatan video pembelajaran prinsip desain. Video ini berisi materi prinsip desain, macam – macam prinsip desain, contoh dari prinsip desain. Pengembangan video pembelajaran ini menggunakan metode 4D sebagai acuan dalam mengembangkan produk, adapun hasil pengembangan dapat di deskripsikan sebagai berikut :

##### **1. *Delfine* ( Pendefinisian )**

Analisis dilakukan pada tahap pendefinisian (*delfine*). Analisis kebutuhan dilakukan dengan kegiatan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran dasar desain. Peneliti juga melakukan obsevasi ke sekolah. Analisis kebutuhan mengambangkan video meliputi.

###### **a. Analisi Kurikulum**

Kurikulum yang digunakan di SMK N 1 Bawang adalah kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 proses pembelajaran meliputi mengamati, menanya, eksperimen, asosiasi dan komunikasi. Video menyajikan contoh macam – macam prinsip desain agar peserta didik dapat mengamati berbagai macam prinsip desain. Video menjelaskan pengertian prinsip desain dan macam – macam prinsip desain agar peserta didik tertarik untuk bertanya.

b. Analisis peserta didik

Peneliti mengembangkan media sesuai dengan karakteristik peserta didik. Peserta didik memiliki karakter kemampuan intelektual dan kemampuan yang berbeda. Selain itu media yang digunakan kurang berfariasi dimana hal tersebut berpengaruh terhadap nilai peserta didik dimana peserta didik masih kurang paham terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru banyak peserta didik yang nialinya masih kurang dari KKM sehingga berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan guru peneliti mengembangkan media video sebagai media pembelajaran agar peserta didik dapat dengan mudah memahami materi prinsip desain.

c. Analisis materi

Silabus kurikulum 2013 terdapat materi pelajaran prinsip desain yang memiliki kesulitan untuk dipahami. Kompetensi dasar prinsip desain yaitu : 1) menjelaskan pengertian prinsip desain, 2) menerangkan prinsip desain ada desain busana. Peserta didik harus mampu menjelaskan pengertian prinsip desain serta macam – macam prinsip desain, selain itu peserta didik juga harus bisa menerapkan prinsip desain pada desain busana, sehingga dapat menghasilkan desain yang baik.

Peserta didik membutuhkan media untuk mempermudah mereka belajar secara mandiri maupun dengan guru. Video dipilih sebagai media pembelajaran yang tepat karena video didalam video ini terdapat contoh – contoh secara nyata penerapan prinsip desain pada busana. Proses pengembangan video pembelajaran ini disesuaikan dengan materi pembelajaran di SMK N 1 Bawang.

d. Merumuskan tujuan

Pengembangan media pembelajaran dikembangkan dengan memperhatikan kompetensi dan tujuan. Oleh karena itu peneliti harus memperhatikan hal – hal sebagai berikut :

- 1) Silabus yang digunakan adalah silabus kurikulum 2013 dengan materi pokok prinsip desain. Video tersebut dibuat sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik yaitu mendiskripsikan pengertian prinsip desain, menjelaskan macam – macam prinsip desain dan menggambar penerapan prinsip desain pada busana sesuai kriteria.
- 2) Ruang lingkup kompetensi pebelajaran prinsip desain yang akan dipelajari adalah prinsip desain yang terdiri dari pengertian prinsip desain, macam – macam prinsip desain, penerapan prinsip desain pada busana dan contoh busana yang menggunakan penerapan prinsip desain.
- 3) Indikator yang harus dicapai yaitu : peserta didik mampu menjelaskan pengertian prinsip desain, menjelaskan macam – macam prinsip desain, dan mampu menerapkan prinsip desain pada busana.
- 4) Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu : peserta didik mampu terlibat aktif dalam proses pembelajaran saat video tersebut ditayangkan, mampu menjelaskan pengertian prinsip desain, mampu menjelaskan macam – macam prinsip desain, dan mampu menerapkan prinsip desain pada desain busana.

## **2. *Design* ( Desain )**

Desain merupakan tahap perancangan pengembangan media pembelajaran berupa video pada materi prinsip desain. Adapun hasil pengembangan adalah sebagai berikut:

- a. Tahapan pra produksi
  - 1) Mengidentifikasi program

Program yang akan dikembangkan berupa video pembelajaran. Video pembelajaran tersebut diberi judul media pembelajaran prinsip desain. Judul tersebut dipilih sesuai dengan isi video yang menjelaskan prinsip desain. Video tersebut disusun berdasarkan materi yang disesuaikan dengan silabus, dan hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran dasar desain.

- 2) Membuat naskah

Naskah berisi tentang perwujudan tertulis dari program video prinsip desain yang akan dibuat. Naskah dibuat secara runtut dan detail tentang prinsip desain. Naskah video pembelajaran prinsip desain ini memuat hal – hal sebagai berikut :

- a) Sinopsis

Sinopsis berisi gambaran secara ingkat alur cerita dalam video prinsip desain. Sinopsis ini menceritakan materi yang disajikan dalam video. Proses menggambar busana dengan menerapkan prinsip desain mulai dari pengertian prinsip desain, macam – macam prinsip desain, proses menggambar penerapan prinsip desain, contoh – contoh gambar busana jadi yang menggunakan prinsip desain dan hasil jadi gambar akan dijelaskan secara ringkas dalam sinopsis.

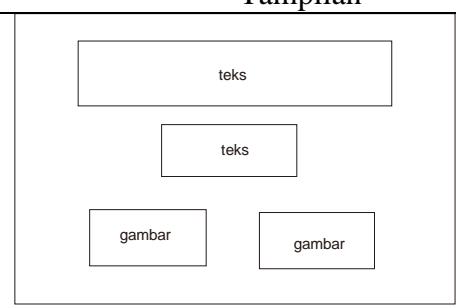
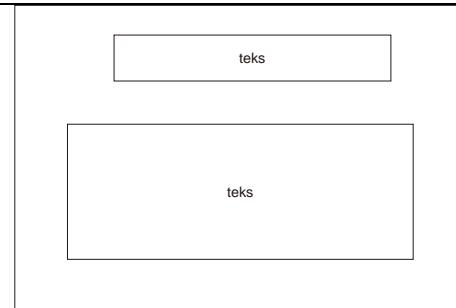
b) *Flowchart*

*Flowchart* merupakan rangkain pristiwa intruksional yang ada pada video prinsip desain. *Flowchart* digunakan untuk mempermudah urutan peristiwa yang akan disajikan dalam video pembelajaran prinsip desain. *Flowchart* secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

c) *Storyboard*

*Storyboard* dibuat untuk mempermudah memvisualisasikan ide yang dimiliki agar lebih tertata. *Storyboard* berisi setiap tahapan yang ditampilkan pada video dan skrip yang berisi keterangan – keterangan untuk memperjelas gambar. Pembuatan *storyboard* dilakukan secara detail sampai dengan *back ground* dan audio. Untuk lebih lengkapnya *storyboard* dapat dilihat pada lampiran.

**STORY BOARD**

Tampilan		Objek	
		Teks	Media pembelajaran prinsip desain Oleh septiani kartika sari
		Gambar	Logo UNY dan logo SMK N 1 Bawang
		Durasi	13 detik
		Suara	Instrumen musik dan narasi
		Tampilan	Background kertas putih, teks, gambr muncul
		Teks	Pengertian desain Penjelasan pengertian desain
		Gambar	-
		Durasi	12 detik
		Suara	Instrumen musik dan narasi
		Tampilan	Background kertas putih, teks muncul

		Teks	Macam – macam prinsip desain
		Gambar	-
		Durasi	5 detik
		Suara	Instrumen musik dan narasi
		Tampilan	Background kertas putih, teks muncul
		Video	Penerapan prinsip harmoni
		Gambar	-
		Durasi	25 detik
		Suara	Instrumen musik dan narasi
		Tampilan	Background kertas putih, video muncul
		Teks	Penjelasan gambar
		Gambar	Contoh busana harmoni garis dan bentuk
		Durasi	25 detik
		Suara	Instrumen musik dan narasi
		Tampilan	Background kertas putih, gambar, teks muncul
		Teks	Profil pengembang
		Gambar	-
		Durasi	30 detik
		Suara	Instrumen musik dan narasi
		Tampilan	Background kertas putih, teks muncul

## b. Tahapan produksi

Pada tahap produksi dilakukan proses pengambilan gambar, merekam suara, memasukkan musik, serta menyunting gambar. Pada tahapan produksi ini sudah dihasilkan naskah yang telah disetujui oleh dosen pembimbing. Tahap produksi video prinsip desain lebih terperinci sebagai berikut :

### 1) Pengambilan gambar (*shooting*)

Pengambilan gambar sesuai dengan naskah yang telah dibuat. Proses pengambilan gambar diperlukan alat berupa kamera DSLR canon EOS 60 D, lampu dan *trepot*. Pengambilan gambar dilakukan di dalam ruangan pada waktu siang hingga sore hari untuk mendapatkan cahaya yang diinginkan.

### 2) Audio

Proses perekaman suara menggunakan teknik *dubbing*. Proses dubbing dilakukan setelah proses pengambilan gambar selesai. Alat yang digunakan dalam proses *dubbing* adalah *handphone xiomi note bamboo*. Alat tersebut dipilih karena memiliki kualitas audio yang baik dan jernih.

## 3. Develop ( Pengembangan )

Tahap *develop*, video pembelajaran prinsip desain akan melalui tahapan pasca produksi kemudian divalidasi oleh para ahli. Tahapan pasca produksi video dan audio yang telah dibuat merupakan komponen yang akan disatukan melalui proses *editing*. Proses *editing* dilakukan dengan menggunakan *software* yang sesuai. Tahapan pasca produksi video prinsip desain lebih terperinci sebagai berikut :

### *a. Editing*

Proses editing gambar menggunakan *videoPad video editor*, *software* ini dipilih karena mudah dipelajari. *VideoPad video editor* dapat menggabungkan bagian - bagian video yang diambil dari proses *shooting*. Program VideoPad video editor juga dapat memotong bagian video yang tidak diperlukan, mempercepat gambar, memberi tulisan dan mencerahkan gambar.

Proses *editing* menggunakan *software videoPad video editor*. *Software* ini dapat menggabungkan gambar dan suara audio serta musik sebagai *backsong*. *Software* ini dapat melirihkan suara *backsong* saat narator menjelaskan materi pada tampilan video. *Software* ini juga dapat memotong bagian yang salah saat perekaman audio.

### *b. Finalisasi produk*

Video yang sudah melalui proses editting memiliki kapasitas memori yang cukup besar sehingga harus dikecilkan ukurannya supaya dapat disimpan pada CD, DVD, atau *flashdisk* dan *handphone*. Program yang digunakan untuk memperkecil memori video ini adalah video *compressor* program ini dipilih karena tidak mengurangi kualitas gambar.

Proses *expert appraisal* akan dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Setelah melalui validasi dan proses *developmental testing* akan dilakukan uji cobakan dalam kelompok kecil dan besar.

#### 1) Proses *expert appraisal*

Proses *expert appraisal* adalah proses dimana hasil produk berupa video prinsip desain dinilai oleh para ahli. Validasi video pembelajaran prinsip desain dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Ahli materi akan menilai video dari aspek materi pembelajaran aspek penyajian materi disesuaikan dengan Silabus dan RPP yang digunakan di SMK N 1 Bawang Banjarnegara. Ahli materi akan memberikan penilaian berupa komentar dan saran terhadap video. Kelayakan materi video pembelajaran telah dinilai oleh ibu Sri Widarwati, M.Pd. dan ibu Erlin Wakhyuni S.Pd.

Validasi media merupakan proses penilaian dari aspek media. Aspek media yang dinilai yaitu fungsi dan manfaat, video sebagai media pembelajaran, visual media, dan audio media. Ahli media akan memberikan penilaian berupa komentar dan saran terhadap video. Kelayakan media video pembelajaran telah dinilai oleh Bapak Noor Fitrihana, M. Eng, dan ibu Erlin Wakhyuni S.Pd. Validasi ini bertujuan untuk memperkecil kesalahan.

## 2) *Developmental testing*

Uji coba produk berupa video pembelajaran bertujuan agar memperoleh validitas dan reliabilitas dari media pembelajaran tersebut. hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan hasil yang bisa diterima oleh peserta didik. Uji coba dilakukan dalam skala kecil dan besar. Uji coba skala kecil dilakukan pada kelompok kecil yang berjumlah 17 orang peserta didik kelas X busana SMK N 1 Bawang. Uji coba skala kecil ini memilih peserta didik secara

acak. Sedangkan uji coba skala besar dilakukan pada kelompok besar yaitu 1 kelas X busana SMK N 1 Bawang sebanyak 33 siswa.

## B. Hasil Uji Coba Produk

### 1. Pengembangan media video pembelajaran prinsip desain

Berdasarkan model pengembangan 4D terdiri dari empat tahap yaitu tahap pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*) dan penyebaran (*Disseminate*).

Tahap pendefinisian (*Define*) diawali analisis awal, analisis ini dilakukan dengan wawancara serta obsevasi dengan guru dan siswa. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa dalam proses belajar mengajar menggunakan metode ceramah dan demonstrasi. Media yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar menggunakan *jobsheet* dan gambar yang dicontohkan guru. Hal ini dalam pembelajaran kuarang melibatkan siswanya aktif dan belajar secara mandiri. Berdasarkan analisis yang sudah disampaikan maka perlu adanya pengembangan media. Ketersediaan sarana dan prasarana berupa LCD dan Proyektor pada setiap ruang kelas dan lab menjadi pendukung peneliti untuk mengembangkan media video pemebelajaran prinsip desain.

Tahap selanjutnya adalah tahap perencanaan (*design*), pada tahap ini meliputi pra produksi, produksi dan pasca produksi. Pra produksi diawali dengan membuat sinopsis, *flowchart* dan *story board*. Selanjutnya produksi pada tahap produksi yang dilakukan ialah pengambilan gambar (*shooting*) dan audio, setalah produksi selanjutnya *pasca* produksi. Pada tahap ini dilakukan *editing* dan finalisasi produk.

Setelah tahap perencanaan produk selesai kemudian dilanjutkan pada tahap pengembangan produk. Pada tahap ini diakukan validasi instrumen pada ahli materi dan ahli media. Validas ini bertujuan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan sudah valid dan layak digunakan atau perlu dilakukan revisi. Setelah proses validasi selesai produk media video pembelajaran prinsip desain selanjutnya dilakukan uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media.

Berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media media yang direvisi hingga para ahli menyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Setelah tahap validasi maka produk media yang sudah dinyatakan layak kemudian dilakukan uji coba pada skala kecil, apabila hasil dari uji coba skala kecil ada revisi maka selanjutnya direvisi sehingga dapat digunakan pada uji coba skala besar dan menghasilkan produk pengembangan media video pembelajaran prinsip desain.

## **2. Kelayakan media video pembelajaran prinsip desain**

Kelayakan media video pembelajaran prinsip desain diperoleh berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, uji coba skala kecil dan uji coba skala besar dapat dijabarkan sebagai berikut :

### a. Analisis data ahli materi

Validasi ini dilakukan untuk memperoleh kevalidan dari media video pembelajaran prinsip desain dari segi materi. Ada 2 validator pada ahli materi yang masing - masing ahli pada bidang materi prinsip desain. Hasil penilaian ahli materi digunakan sebagai acuan desain dasar media video pembelajaran prinsip desain dari segi materi.

Kelayakan materi yang terdapat pada media video pembelajaran prinsip desain, diukur menggunakan angket tertutup menggunakan skala Likert dengan alternatif jawaban “ sangat layak”, “layak”, “cukup layak”, dan “kurang layak”. Skor jawaban sangat layak adalah 4, layak adalah 3, cukup layak adalah 2, dan kurang layak adalah 1. Hasil validasi ahli materi yang diperoleh berdasarkan acuan tersebut adalah :

Tabel 7. Rumus perhitungan ahli materi

Interval Skor	Kategori
$X > Mi + 1,5 (SDi)$	Sangat layak
$Mi < X < Mi + 1,5 (SDi)$	Layak
$Mi - 1,5 (SDi) < X < Mi$	Kurang layak
$X < Mi - 1,5 (SDi)$	Tidak layak

Skor tertinggi adalah apabila ahli materi memilih sangat setuju yaitu 4.

Skor terendah bila ahli materi memilih jawaban tidak setuju yaitu 1.

$$\text{Jumlah butir} = 20$$

$$\text{Skor maksimal} = 4 \times 20 = 80$$

$$\text{Skor minimal} = 1 \times 20 = 20$$

$$\text{Jumlah responden} = 2 \text{ orang}$$

$X$  = jumlah skor masing – masing responden atau skor rerata keseluruhan

$$Mi = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})$$

$$= \frac{1}{2} (80 + 20) = \frac{1}{2} (100) = 50$$

$$Sdi = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})$$

$$= \frac{1}{6} (80 - 20) = \frac{1}{6} (60) = 10$$

$X$  = jumlah skor : jumlah responden

$$= 157 : 2 = 78,5$$

Rerata skor = jumlah sekor masing – masing responden : jumlah skor

$$= 78,5 : 20 = 3,925$$

Tabel 8. Hasil Perhitungan Validasi Ahli Materi

No	Interval Skor	Interval Nilai			Kategori Hasil
1	$X > Mi + 1,5 (SDi)$		$X >$	65	Sangat layak
2	$Mi < X < Mi + 1,5 (SDi)$	50	$<X<$	65	Layak
3	$Mi - 1,5 (SDi) < X < Mi$	35	$<X<$	50	Kurang layak
4	$X < Mi - 1,5 (SDi)$		$X <$	35	Tidak layak

Berdasarkan skor data menggunakan skala *likert* dengan rentang skor 1 sampai 4 untuk 20 butir soal, didapatkan skor minimal 20 dan skor maksimal idealnya sebanyak 80 sehingga diperoleh nilai rerata ideal ( $Mi$ ) sebesar 50 dan simpangan deviasinya ( $SDi$ ) sebesar 10. Jika dilihat berdasarkan interval nilai dari kelayakan materi maka nilai  $X$  sebesar 78,5 berada pada  $X > 65$  yang masuk dalam kategori **sangat layak**.

b. Analisis data ahli media

Setalah materi mendapatkan hasil validasi selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli media. Ahli media me-review produk dari segi media, hal ini dilakukan agar hasil pengembangan produk media video pembelajaran prinsip desain dapat sesuai dengan kriteria media yang baik serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kelayakan media yang terdapat pada media video pembelajaran prinsip desain, diukur menggunakan angket tertutup menggunakan skala Likert dengan alternatif jawaban “ sangat layak”, “layak”, “cukup layak”, dan “kurang layak”. Skor jawaban sangat layak adalah 4, layak adalah 3, cukup layak adalah 2, dan kurang layak adalah 1. Hasil validasi ahli materi yang diperoleh berdasarkan acuan tersebut adalah :

Tabel 9. Rumus perhitungan ahli media

Interval Skor	Kategori
$X > Mi + 1,5 (SDi)$	Sangat layak
$Mi < X < Mi + 1,5 (SDi)$	Layak
$Mi - 1,5 (SDi) < X < Mi$	Kurang layak
$X < Mi - 1,5 (SDi)$	Tidak layak

Skor tertinggi adalah apabila ahli media memilih sangat setuju yaitu 4.

Skor terendah bila ahli materi memilih jawaban tidak setuju yaitu 1.

$$\text{Jumlah butir} = 20$$

$$\text{Skor maksimal} = 4 \times 20 = 80$$

$$\text{Skor minimal} = 1 \times 20 = 20$$

$$\text{Jumlah responden} = 2 \text{ orang}$$

$X$  = jumlah skor masing – masing responden atau skor rerata keseluruhan

$$Mi = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})$$

$$= \frac{1}{2} ( 80 + 20 ) = \frac{1}{2} (100) = 50$$

$$Sdi = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})$$

$$= \frac{1}{6} ( 80 - 20 ) = \frac{1}{6} (60) = 10$$

$$X = \text{jumlah skor} : \text{jumlah responden}$$

$$= 158 : 2 = 79$$

$$\text{Rerata skor} = \text{jumlah sekor masing-masing responden} : \text{jumlah skor}$$

$$= 79 : 20 = 3,95$$

Tabel 10. Hasil Perhitungan Validasi Ahli Media

No	Interval Skor	Interval Nilai			Kategori Hasil
1	$X > Mi + 1,5 (SDi)$		$X >$	65	Sangat layak
2	$Mi < X < Mi + 1,5 (SDi)$	50	$<X<$	65	Layak
3	$Mi - 1,5 (SDi) < X < Mi$	35	$<X<$	50	Kurang layak
4	$X < Mi - 1,5 (SDi)$		$X <$	35	Tidak layak

Berdasarkan skor data menggunakan skala *likert* dengan rentang skor 1 sampai 4 untuk 20 butir soal, didapatkan skor minimal 20 dan skor maksimal idealnya sebanyak 80 sehingga diperoleh nilai rerata ideal ( $Mi$ ) sebesar 50 dan simpangan deviasinya tandar deviasinya ( $SDi$ ) sebesar 10. Jika dilihat berdasarkan interval nilai dari kelayakan materi maka nilai  $X$  sebesar 79 berada pada  $X > 65$  yang masuk dalam kategori **sangat layak**.

c. Uji coba skala kecil

Setalah melakukan uji validasi dengan ahli materi dan ahli media selanjutnya melakukan uji coba skala kecil menggunakan media yang telah divalidasi oleh para ahli. Uji coba skala kecil dilakukan untuk menguji tingkat pemahaman terhadap media video pembelajaran prinsip desain sebelum dilakukan

uji coba skala besar. Uji coba skala kecil dilakukan pada 17 orang siswa dengan jumlah keseluruhan 25 butir soal jumlah skor minimum 25, jumlah skor maksimal 100.

Tabel 11. Rumus perhitungan uji coba skala kecil

Interval Skor	Kategori
$X > Mi + 1,5 (SDi)$	Sangat layak
$Mi < X < Mi + 1,5 (SDi)$	Layak
$Mi - 1,5 (SDi) < X < Mi$	Kurang layak
$X < Mi - 1,5 (SDi)$	Tidak layak

Skor tertinggi adalah apabila uji coba skala kecil memilih sangat setuju yaitu 4.

Skor terendah bila ahli materi memilih jawaban tidak setuju yaitu 1.

$$\text{Jumlah butir} = 25$$

$$\text{Skor maksimal} = 4 \times 25 = 100$$

$$\text{Skor minimal} = 1 \times 25 = 25$$

$$\text{Jumlah responden} = 17 \text{ orang}$$

$X$  = jumlah skor masing – masing responden atau skor rerata keseluruhan

$$Mi = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})$$

$$= \frac{1}{2} (100 + 25) = \frac{1}{2} (125) = 62,5$$

$$Sdi = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})$$

$$= \frac{1}{6} (100 - 25) = \frac{1}{6} (75) = 12,5$$

$$X = \text{jumlah skor : jumlah responden}$$

$$= 1550 : 17 = 91,17$$

$$\begin{aligned}\text{Rerata skor} &= \text{jumlah sekor masing-masing responden : jumlah skor} \\ &= 91,17 : 25 = 3,64\end{aligned}$$

Tabel 12. Hasil uji coba skala kecil

No	Interval Skor	Interval Nilai			Kategori Hasil
1	$X > Mi + 1,5 (\text{SDi})$		$X >$	81,25	Sangat layak
2	$Mi < X < Mi + 1,5 (\text{SDi})$	62,5	$<X<$	81,25	Layak
3	$Mi - 1,5 (\text{SDi}) < X < Mi$	44,25	$<X<$	62,5	Kurang layak
4	$X < Mi - 1,5 (\text{SDi})$		$X <$	44,25	Tidak layak

Berdasarkan skor data menggunakan skala *likert* dengan rentang skor 1 sampai 4 untuk 25 butir soal, didapatkan skor minimal 25 dan skor maksimal idealnya sebanyak 100 sehingga diperoleh nilai rerata ideal ( $Mi$ ) sebesar 62,5 dan simpangan deviasinya ( $SDi$ ) sebesar 12,5. Jika dilihat berdasarkan interval nilai dari kelayakan materi maka nilai  $X$  sebesar 91,17 berada pada  $X > 81,25$  yang masuk dalam kategori **sangat layak**

d. Uji coba skala besar

Uji coba skala besar pada tahap ini produk yang dikembangkan dan telah di revisi sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli maupun dari hasil uji coba skala kecil, kemudian dilakukan uji coba skala besar terhadap media video pembelajaran prinsip desain. Uji coba skala besar dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap media video pembelajaran prinsip desain. Uji coba skala besar dilakukan pada 33 siswa dengan jumlah keseluruhan 25 butir

Tabel 13. Rumus perhitungan uji coba skala besar

Interval Skor	Kategori
$X > Mi + 1,5 (SDi)$	Sangat layak
$Mi < X < Mi + 1,5 (SDi)$	Layak
$Mi - 1,5 (SDi) < X < Mi$	Kurang layak
$X < Mi - 1,5 (SDi)$	Tidak layak

Skor tertinggi adalah apabila uji coba skala besar memilih sangat setuju yaitu 4.

Skor terendah bila ahli materi memilih jawaban tidak setuju yaitu 1.

$$\text{Jumlah butir} = 25$$

$$\text{Skor maksimal} = 4 \times 25 = 100$$

$$\text{Skor minimal} = 1 \times 25 = 25$$

$$\text{Jumlah responden} = 33 \text{ orang}$$

$$X = \text{jumlah skor masing-masing responden atau skor rerata keseluruhan}$$

$$Mi = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})$$

$$= \frac{1}{2} (100 + 25) = \frac{1}{2} (125) = 62,5$$

$$Sdi = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})$$

$$= \frac{1}{6} (100 - 25) = \frac{1}{6} (75) = 12,5$$

$$X = \text{jumlah skor : jumlah responden}$$

$$= 3072 : 33 = 93,09$$

$$\text{Rerata skor} = \text{jumlah sekor masing-masing responden : jumlah skor}$$

$$= 93,09 : 25 = 3,72$$

Tabel 17. Hasil perhitungan uji coba skala besar

No	Interval Skor	Interval Nilai			Kategori Hasil
1	$X > Mi + 1,5 (SDi)$		$X >$	81,25	Sangat layak
2	$Mi - 1,5 (SDi) < X < Mi + 1,5 (SDi)$	62,5	$<X<$	81,25	Layak
3	$Mi - 1,5 (SDi) < X < Mi$	44,25	$<X<$	62,5	Kurang layak
4	$X < Mi - 1,5 (SDi)$		$X <$	44,25	Tidak layak

Berdasarkan skor data menggunakan skala *likert* dengan rentang skor 1 sampai 4 untuk 25 butir soal, didapatkan skor minimal 25 dan skor maksimal idealnya sebanyak 100 sehingga diperoleh nilai rerata ideal ( $Mi$ ) sebesar 62,5 dan simpangan deviasinya ( $SDi$ ) sebesar 12,5. Jika dilihat berdasarkan interval nilai dari kelayakan materi maka nilai  $X$  sebesar 93,09 berada pada  $X > 81,25$  yang masuk dalam kategori **sangat layak**.

### C. Revisi Produk

Media pembelajaran yang sebelumnya belum dikatakan layak untuk di uji cobakan karena masih harus dilakukan revisi demi penyempurnaan produk sesuai saran dari para ahli, terdapat 2 kali revisi dalam pengembangan produk media ini yaitu:

#### 1. Revisi I

Revisi pertama dilakukan dengan mengacu pada saran dan komentar dari dosen ahli materi yaitu Sri Widarwati, M.Pd. Adapun bagian yang harus direvisi diantaranya :

#### a. Materi prinsip desain lebih disempurnakan

- b. Menambah materi harmoni
- c. Materi proporsi lebih disempurnakan
- d. Menambah materi keseimbangan
- e. Contoh - contoh busana dilengkapi yang lebih sesuai

No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	<p>Materi prinsip desain lebih disempurnakan</p> <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 10px;"> <p><b>MACAM-MACAM PRINSIP DESAIN</b></p> <p>Prinsip desain merupakan suatu pelengkap dalam mendesain supaya desain tersebut terlihat baik dan menarik. Prinsip desain merupakan suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu.</p> </div>	<p>Materi prinsip desain sudah disempurnakan</p> <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 10px;"> <p><b>PENGERTIAN PRINSIP DESAIN</b></p> <p>Prinsip desain merupakan suatu komponen dalam mendesain supaya desain tersebut terlihat baik dan menarik. Prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu. Ada beberapa prinsip desain yaitu harmoni, proporsi, keseimbangan, irama, dan pusat perhatian.</p> </div>
2.	<p>Menambah materi harmoni</p> <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 10px;"> <p>Harmoni merupakan prinsip desain yang memunculkan adanya kesan kesatuan melalui susunan ide atau dapat diartikan terdapat kesesuaian antara satu bagian dengan bagian yang lain.</p> </div>	<p>Materi harmoni sudah ditambah</p> <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 10px;"> <p>Harmoni adalah prinsip yang mencerminkan kesatuan melalui pemilihan dan susunan unsur-unsur, ide-ide dan tema. Harmoni merupakan prinsip desain yang menunjukkan adanya kesan kesatuan melalui susunan ide atau dapat diartikan terdapat kesesuaian antara satu bagian dengan bagian yang lain.</p> </div> <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 10px;"> <p><b>Harmoni Garis dan Bentuk</b></p> <p>Keserasian dalam garis dan bentuk misalnya menggunakan kerah bulat begitu juga dengan sakunya membentuk bulat pada ujung sakunya.</p> </div> <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 10px;"> <p><b>Harmoni Tekstur</b></p> <p>Tekstur yang kasar tidak dapat dikombinasikan dengan tekstur yang halus, dalam sebuah busana. Dikatakan harmonis jika tekstur kasar dengan kasar, halus dengan halus.</p> </div>

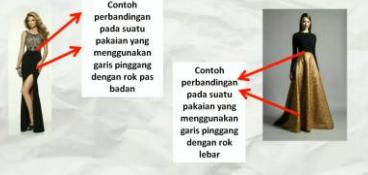
		<p style="text-align: center;"><b>Harmoni Warna</b></p> <p>Harmoni warna merupakan aspek yang penting. Sebaiknya dalam menggunakan warna jangan terlalu banyak menggunakan warna agar tidak terlalu ramai. Sebaiknya gunakan 2 sampai 3 warna dalam satu busana.</p>
3.	Materi proporsi lebih disempurnakan	<p>Materi proporsi sudah disempurnakan</p> <p>Proporsi merupakan perbandingan antara satu bagian dengan bagian yang lain. Digunakan untuk melihat lebih besar dan lebih kecil dan memberi kesan adanya hubungan yang satu dengan yang lain. Proporsi adalah suatu prinsip yang digunakan untuk memberi kesan kelihatan lebih besar atau kelihatan lebih kecil.</p> <p>Proporsi dapat memberi pengaruh terhadap penglihatan seseorang di antaranya:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Perbandingan yang normal pada suatu pakaian yang menggunakan garis pinggang.</li> <li>- Perbandingan pakaian yang menggunakan garis yoke/pas bahu.</li> <li>- Perbandingan pakaian yang menggunakan garis longtorso.</li> </ul>
4.	Menambah materi keseimbangan	<p>Materi keseimbangan sudah ditambah</p> <p>Keseimbangan adalah prinsip yang digunakan untuk memberi perasaan tenang dan stabil. Keseimbangan antar bagian yang satu dengan yang lain sehingga menghasilkan susunan yang menarik. Prinsip keseimbangan dalam desain ada dua yaitu keseimbangan simetris, keseimbangan asimetris dan keseimbangan obvious.</p> <p style="text-align: center;"><b>Keseimbangan Simetris</b></p> <p>Keseimbangan simetris adalah keseimbangan jika bagian-bagian busana seperti kerah, saku, garis hias atau hiasan lain bagian kiri dan kanan sama jaraknya dari pusat.</p>

		<p style="text-align: center;"><b>Keseimbangan Asimetris</b></p> <p>Keseimbangan asimetris terdapat jika unsur-unsur bagian kiri dan kanan suatu desain jaraknya dari garis tengah atau pusat tidak sama, melainkan diimbangi oleh unsur yang lain.</p>
		<p style="text-align: center;"><b>Keseimbangan Obvious</b></p> <p>Keseimbangan obvious yaitu jika objek bagian kiri dan bagian kanan tidak serupa tetapi keduanya mempunyai daya tarik yang sama.</p>
5.	<p>Contoh - contoh busana diganti yang lebih sesuai</p> <p><b>CONTOH DARI HARMONI</b></p> 	<p>Contoh - contoh busana sudah diganti yang lebih sesuai</p> <p><b>CONTOH HARMONI GARIS DAN BENTUK</b></p>  <p><b>CONTOH HARMONI TEKSTUR</b></p>  <p><b>CONTOH DARI PROPORSI</b></p>  <p><b>CONTOH HARMONI WARNA</b></p> 

#### CONTOH DARI KESEIMBANGAN SIMETRIS



#### CONTOH PROPSORI



#### CONTOH DARI KESEIMBANGAN ASIMETRIS



#### GAMBAR DI BAWAH INI TERMASUK KESEIMBANGAN APA?



#### CONTOH KESEIMBANGAN ASIMETRIS



#### CONTOH DARI IRAMA PENGULANGAN GARIS



#### CONTOH KESEIMBANGAN OBVIOUS



#### CONTOH DARI IRAMA PERALIHAN UKURAN



#### CONTOH IRAMA PENGULANGAN GARIS



#### CONTOH DARI IRAMA PENGULANGAN BENTUK



#### CONTOH IRAMA PERALIHAN UKURAN



Contoh busana yang menggunakan peralihan ukuran dimana busana tersebut semakin ke bawah semakin besar ukurannya



Contoh busana yang menggunakan peralihan ukuran dimana ujung lengan dan bawah rok semakin ke bawah semakin besar ukurannya

#### CONTOH IRAMA PENGULANGAN BENTUK



Contoh busana dengan menggunakan irama pengulangan bentuk pada bagian bawah pinggang



Contoh busana dengan menggunakan irama pengulangan bentuk pada bagian badan muka tas, muka bawah dan juga badan bagian atas

#### CONTOH DARI PUSAT PERHATIAN



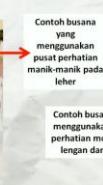
#### CONTOH IRAMA RADIASI/PANCARAN



Radiasi terdapat pada bagian pinggang yang tercipta karena adanya kerut yang berpusat.



Radiasi terdapat pada bagian pinggang yang tercipta karena adanya payet yang berpusat.



Contoh busana yang menggunakan pusat perhatian manik-manik pada leher



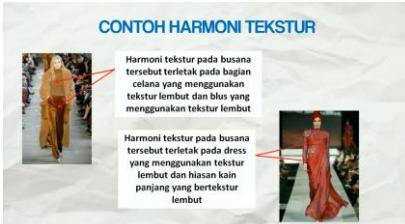
Contoh busana yang menggunakan pusat perhatian motif pada lengan dan bahu

## 2. Revisi II

Revisi kedua dilakukan mengacu pada saran dan komentar dari dosen ahli media yaitu Noor Fitrihana, M.Eng. Adapun bagian yang harus direvisi diantaranya :

- Gambar di beri keterangan
- Dalam media diberi pertanyaan
- Keterangan pada gambar busana lebih menjelaskan

No	Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
1.	<p>Gambar di beri keterangan</p> 	<p>Gambar yang sudah diberi keterangan</p> 
2.	<p>Dalam media diberi pertanyaan</p> 	<p>Dalam media yang sudah diberi pertanyaan</p> 

<p>3. Keterangan pada gambar busana lebih menjelaskan</p> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>	<p>Keterangan pada gambar busana yang sudah lebih menjelaskan</p> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>
--	---

#### D. Kajian Produk Akhir

Kajian produk akhir tentang produk akhir yang telah dikembangkan dalam penelitian ini. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran prinsip desain di SMK 1 Bawang Banjarnegara. Media video ini terdiri dari *cover*, materi pengertian, contoh contoh busana, video penerapan prinsip desian, daftar pustaka dan profil pengembang. Media ini menggunakan *background* warna putih supaya tidak mengganggu fokus siswa terhadap materi. serta terdapat musik instrumen.

##### 1. *Scene* cover

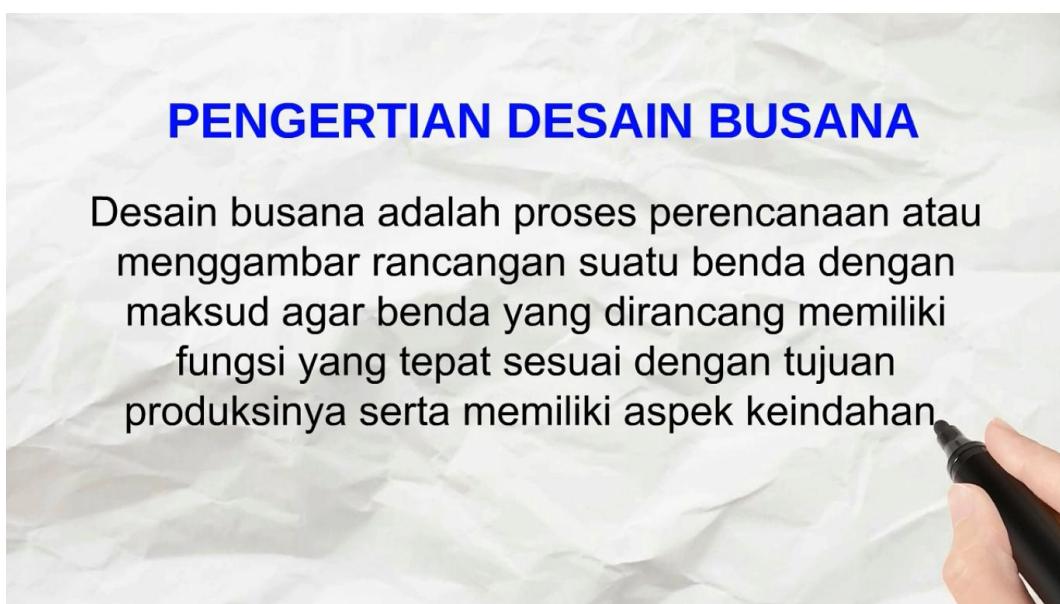
*Scene* cover memuat judul video, logo Universitas Negeri Yogyakarta, logo SMK N 1 Bawang dan nama pengembang.



Gambar. 43 *scene* halaman intro  
( Dokumentasi Pribadi )

## 2. *Scene* materi pengertian

*Scene* pengertian terdapat materi pengertian diantaranya pengetian desain, pengertian prinsip desain, pengertian harmoni, pengertian harmoni garis dan bentuk, pengertian harmoni warna, pengertian harmoni tekstur, pengertian proporsi, pengertian keseimbangan, pengertian keseimbanga simetris, pengertian keseimbangan asimetris, pengertian keseimbangan obvious, pengertian irama, pengertian irama pengulangan, pengertian irama radiasi atau pancaran, pengertian peralihan ukuran, dan pengertian pusat perhatian. Pada *scene* ini telah memalui beberapa kali revisi pada bagian isi materi.



Desain busana adalah proses perencanaan atau menggambar rancangan suatu benda dengan maksud agar benda yang dirancang memiliki fungsi yang tepat sesuai dengan tujuan produksinya serta memiliki aspek keindahan.

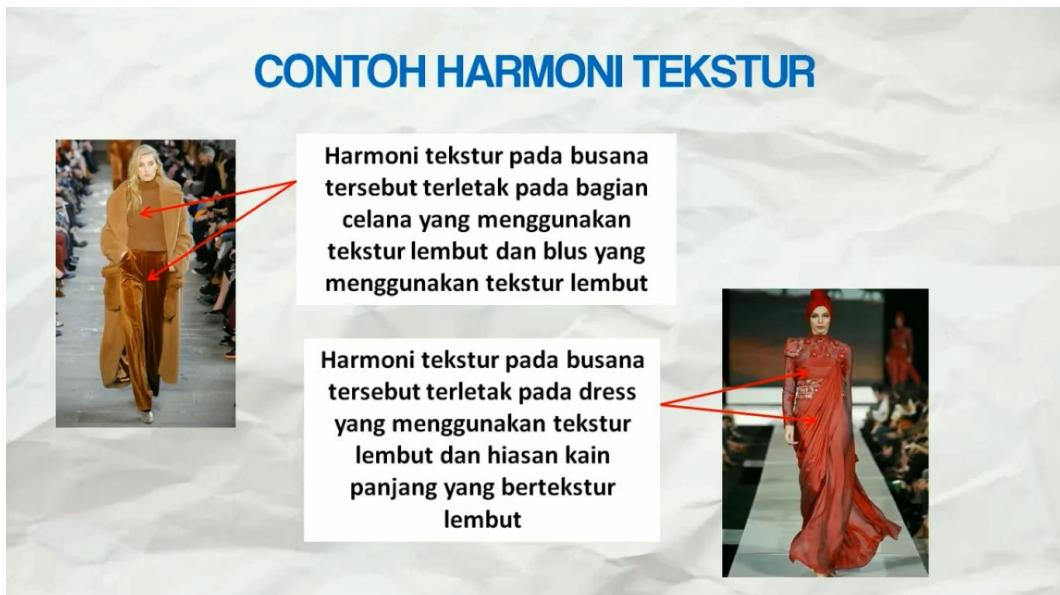
Gambar. 44 *scene* pengertian  
( Dokumentasi Pribadi )

## 3. *Scene* contoh – contoh busana

Scene contoh – contoh busana terdapat beberapa bagian diantaranya contoh harmoni gris dan bentuk, contoh harmoni warna, contoh harmoni tekstur, contoh proporsi, contoh keseimbanga simetris, contoh keseimbangan asimetris, contoh keseimbangan obvious, contoh irama pengulangan, contoh irama radiasi

atau pancaran, contoh peralihan ukuran, contoh pusat perhatian dan pertanyaan.

Pada *scene* ini telah melalui beberapa kali revisi pda gambar contoh, penulisan keterangan gambar dan memberi pertanyaan dalam materi.



Gambar. 45 *scene* contoh – contoh busana  
( Dokumentasi Pribadi )



Gambar 46. *Scene* contoh dan pertannyaan  
( Dokumentasi Pribadi )

#### 4. *Scene* penerapan prinsip desain

*Scene* video penerapan prinsip desain ada beberapa bagian yaitu penerapan harmoni, penerapan proporsi, penerapan keseimbangan, penerapan irama dan penerapan pusat perhatian.



Gambar. 47 scene video penerapan prinsip desain  
( Dokumentasi Pribadi )

#### 5. *Scene* daftar pustaka

*Scene* daftar pustaka berisi tentang daftar buku yang di gunakan untuk mengisi materi pada video pembelajaran ini. Pada *scene* ini mengalami revisi untuk menambah revensi buku yang di gunakan.



Gambar 48. *Scene* daftar pustaka  
( Dokumentasi Pribadi )

## 6. *Scene* profil pengembang

*Scene* profil pengembang berisi tentang data diri pengembang media pembelajaran.



Gambar. 49 *scene* profil pengembang  
( Dokumentasi Pribadi )

Adapun kelebihan dan kekurangan dari media video pembelajaran prinsip desain sebagai berikut :

### 1. Kelebihan

- a. Media video pembelajaran prinsip desain di dalam media terdapat banyak contoh yang dijalaskan dengan tulisan dan narasi suara. Selain itu terdapat video penerapan prinsip desain sehingga siswa dapat langsung melihat penerapan prinsip desain dan siswa memahami materi prinsip desain karena banyak contoh busana yang menggunakan prinsip desain sehingga siswa mempunyai gambaran secara nyata.
- b. Media video pembelajaran prinsip desain ini menggunakan penyimpanan yang dapat disimpan pada DVD, CD , HP, dan Flasdisk sehingga siswa dapat

mengcopy media pembelajaran tersebut sehingga siswa dapat belajar secara mandiri.

## 2. Kekurangan

- a. Media video pembelajaran prinsip desain ini penyimpanan menggunakan *handphone* belum semua jenis *handphone* dapat menyimpan.
- b. Video yang di simpan pada *handphone* gambarnya akan pecah

## E. Kerbatasan Produk

Hasil akhir produk penelitian ini berupa media video pembelajaran prinsip desain. Produk media video pembelajaran prinsip desain dibuat semaksimal mungkin, namun dalam pengembangannya media ini terdapat keterbatasan yaitu media video pembelajaran prinsip desain ini dalam video penerapan prinsip desainnya masih kurang detail karena keterbatasan kemampuan peneliti. Selain itu media video pembelajaran prinsip desain ini penyimpanannya pada *handphone* belum semua jenis *handphone* dapat digunakan untuk menyimpan dan memutar video tersebut. Video pembelajaran prinsip desain yang di simpan pada *handphone* gambarnya akan pecah.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan dari penelitian mengenai pengembangan media video pembelajaran prinsip desain di SMK N 1 Bawang Banjarnegara adalah sebagai berikut

1. pengembangan media video pembelajaran prinsip desain dilakukan menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan terdiri dari 4 tahapan yaitu tahap *define* (pendefinisian) meliputi studi pustaka dan studi lapangan. Hasil studi lapangan diperoleh dari observasi kelas dan wawancara, tahap *design* (perancangan) meliputi perencanaan penelitian, meliputi analisis kebutuhan, merumuskan standar kompetensi dan kompetensi dasar, merumuskan isi materi kemudian pembuatan Rancangan Program Pembelajaran (RPP), tahap *develop* (pengembangan) meliputi menentukan desain produk yang akan dikembangkan dan pengembangan produk. Pengembangan produk terdiri 3 tahapan yaitu: (1) tahap praproduksi, (2) tahap produksi dan (3) tahap *pasca* produksi dan dilanjutkan dengan validasi ahli., uji coba skala kecil, uji coba skala besar dan produk akhir media video pembelajaran prinsip desain
2. Hasil yang diperoleh dari pengembangan media video pembelajaran prinsip desain berisi tentang pengertian prinsip desain, macam – macam prinsip desain, contoh – contoh prinsip desain serta penerapan prinsip desain pada busana. Dengan demikian media video pembelajaran prinsip desain

dikategorikan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di SMK Negeri 1 Bawang Banjarnegara.

3. Kelayakan media video pembelajaran prinsip desain pada kelas X di SMK Negeri 1 bawang diperoleh berdasarkan validasi ahli materi 1 dan ahli matei 2 dengan memperoleh total rata - rata nilai 78,5 termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian ahli media 1 dan ahli media 2 dengan total rata – rata nilai 79 yang termasuk kategori sangat layak. Uji coba skala kecil yang di lakukan pada 17 siswa dengan memperoleh total rata – rata nilai 91,64 dan termasuk dalam kategori sangat layak. Uji coba skala besar yang di ujikan pada 33 siswa dengan memperoleh total rata – rata nilai 93,27 termasuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan data tersebut dinyatakan bahwa media video pembelajaran prinsip desain dikategorikan sangat layak sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa di SMK Negeri 1 Bawang Banjarnegara.

## B. Saran Pemanfaatan Produk

1. Pembutan video lebih baik dibuat disebuah ruangan yang kedap cahaya dan mempunyai banyak lampu yang dapat disorot dari berbagi arah dan memusat pada satu titik karena dalam pembuatan video memerlukan cahaya yang bagus agar ketika menggambar pensil yang digunakan tidak membayang sehingga membuat gambar yang sedang digambar terhalang oleh bayangan pensil.
2. Kamera yang digunakan dalam pembuatan video sebaiknya menggunakan *handycam* karena apabila menggunakan kamera DSLR durasi waktunya tidak

bisa lama sehingga hasilnya menjadi terpotong – potong membuat proses editingnya menjadi susah dan memerlukan waktu yang lama.

3. Agar mendapatkan gambar yang mempunyai kualitas baik maka perlu mencari gambar terkait dengan ketajaman warna, kejelasan bentuk perbagian desain, sesuai dengan trend dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan
4. Agar dapat digunakan disegala jenis HP *android*, maka perlu adanya pertimbangan dalam pembuatan yang kapasitasnya tidak terlalu besar, gambar yang bagus sehingga media tersebut di *Upload*, dapat disimpan pada memori HP, dan dapat diputar pada perangkat pemutar video pada HP.

### C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Diseminasi dilakukan setelah media video pembelajaran prinsip desain dinyatakan layak. Dalam tahapan ini dilakukan sosialisasi produk media video pembelajaran prinsip desain dengan cara menyebarkan file produk media video pembelajaran prinsip desain pada guru dan siswa agar dapat di manfaatkan sebagai media pembelajaran prinsip desain, selanjutnya memberikan penjelasan tentang pengoprasian media agar guru dan siswa dapat mengoprasikan media pembelajaran tersebut dengan baik.

#### 2. Pengembangan produk lebih lanjut

Produk media video pembelajaran prinsip desain ini dapat dikembangkan lebih lanjut dalam beberapa hal sebagai berikut :

- a. Media video pembelajaran prinsip desain selanjutnya dapat diterapkan pada materi desain lainnya.

- b. Media video pembelajaran prinsip desain dapat dikembangkan didalam bentuk yang lebih canggih misalnya video interaktif.
- c. Media video pembelajaran prinsip desain selanjutnya dapat diperbaiki gambar pada tampilan dan mengolah animasi 2D menjadi animasi 3D, serta penambahan proses menggambar yang lebih detail dan lengkap.
- d. Biar lebih bagus lagi maka perlu menggunakan editing yang lebih mudah dan cepat, selain itu perlu menggunakan camera yang biasa digunakan untuk shooting bukan menggunakan kamera DSLR dan pada perekaman audio narasi sebaiknya dilakukan pada studio rekaman karena hasilnya dapat lebih jernih dan jelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdhulhak, Ishak Dan Dermawan Deni.(2015).Teknologi Pendidikan.Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Arsyad, Azhar.( 2016 ).Media Pembelajaran.Jakarta:PT Raja Grafido Persada
- Arikunto, Suharsimi. (2006). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Asori, Mohammad.( 2007 ).Psikologi Pembelajaran.Bandung:PT Aumni
- Bestari, Afif Ghurub.( 2011 ).Menggambar Busana Dengan Teknik Kering.Klaten:PT Intan Sejati Klaten.
- Daryanto.( 2016 ).Media Pembelajaran.Yogyakarta:Gava Media
- Depdiknas.( 2002 ).Kurikulum Berbasis Kompetensi.Jakarta:Baitbang
- Ernawati dkk.(2008).Tata Busana Jilid 2.Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Hamalik Oemar. (2004). Psikologi Belajar dan Mengajar. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- . (2016). Psikologi Belajar dan Mengajar. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Hasanah, Uswtun. Prabawti Melly. Noerharyanto, Muchamad.(2014).Menggmbar Busana.Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Mardapi, Djemari.(2008).Teknik Penyusunan Instrumen Tes Dan Non Tes: Yogyakarta.Mitra Cendekia Press.
- Mulyatiningsih, Endang.( 2014 ).Metode Penelitian Terapan.Bandung:Alfabeta
- Mustoriq, Imam Sukir Dan Chandra Ariade N.( 2007 ).Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Mata Kuliah Dasar Listrik.JPTK
- Mutira Dahia, Rusilanti, Sahirani Dan Nur Riska T.( 2016 ).Pengembangan Media DVD Interaktif Dan Video Tentang Menu Sehat Seimbang Balita Untuk Kades Posyandu.JPTK
- Munir, Muhammad.(2013).Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Pengolah Angka (*Preadsheet*) Berbasis Video *Screencast* .JPTK
- Sudjana, Nana Dan Amad Rivai.( 2007 ).Teknologi Pembelajaran.Bandung:Sinar Baru Algesindo
- Sadiman, Arif S.( 2014 ).Media Pendidikan.Jakarta:PT Raja Grafido Persada
- Sanjaya, Wina.(2013).Strategi Pembelajaran.Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup
- Septiani, Sylvia. (2013). Pengembangan Video Pembelajaran Proses Pembuatan Batik Jumputan Mata Pelajaran Muatan Lokal Membuat Batik Keas XI Busana Butik SMK Negeri 1 Pengasih Kulon Progo. Yogyakarta: UNY.
- Subroto Suryo.(2002).Proses Belajar Mengajar di Sekolah.Jakarta : Rineka Cipta.
- Sugihartono, dkk. (2013). Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: UNY Pres.
- Sugiyono.(2016).Metode Penelitian Dan Pengembangan. Bandung: Alfabeta.
- .(2016). Statistika Untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.

Suryansyah, Titi & Suwarjo.( 2016 ).Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD.JPTK.

Siswoyo, Dwi, dkk.(2013).Ilmu Pendidikan.Yogyakarta : UNY Press  
Susilana Rudi dan Cepi Riyana. (2007) . Media Pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima.

Widarwati, Sri.(2000).Desain Busana I.Yogyakrta: Universitas Negeri Yogyakrta  
Wijiningsih.(1982).Desain Hiasan Busana Dan Lenan Rumag Tangga.Yogyakrta:  
Universitas Negeri Yogyakarta

Yamin, Martinis.( 2007 ).Strategi Pembelajaran Berbasis Komputer.Jakarta:GP Pres

# **LAMPIRAN 1**

- 1. SURAT PERMOHONAN PENELITIAN**
- 2. SURAT REKOMENDASI PENELITIN**



**PEMERINTAH KABUPATEN BANJARNEGARA**  
**BADAN PERENCANAAN, PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**  
Jalan Dipayuda No. 30 A Telp. ( 0286 ) 591142  
**BANJARNEGARA 53414**

**SURAT IZIN PENELITIAN/SURVEI**

NOMOR : 070 / 226 / BAPERLITBANG / 2017

I Dasar : Surat dari Kepala Kantor Kesbangpollinmas Kabupaten Banjarnegara Nomor : 070/294/KESBANGPOLLINMAS/2017 tanggal 2 Juni 2017 perihal Rekomendasi Ijin Penelitian a.n. **SEPTIANI KARTIKA SARI**

II. Yang bertanda tangan di bawah ini :  
Kepala Badan Perencanaan, Penelitian dan Pengembangan Kabupaten Banjarnegara, menyatakan bahwa pada prinsipnya tidak berkeberatan atas pelaksanaan kegiatan penelitian pendahuluan/ penelitian/ pra survei/ survei/ skripsi/ tesis/ disertasi/ observasi/ praktik lapangan/ karya ilmiah tersebut di wilayah Kabupaten Banjarnegara yang dilaksanakan oleh Peneliti dengan data sebagai berikut :

1 Nama : **SEPTIANI KARTIKA SARI**  
2 Pekerjaan : Mahasiswa  
3 Alamat Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta  
4 Alamat Rumah : Desa Lawen RT 02 Rw 02 Kec. Pandanarum Kab. Banjarnegara  
5 Maksud Dan Tujuan : Penelitian/Survei dengan Judul :  
**"Pengembangan Media Video Pembelajaran Prinsip Desain di SMK Negeri I Bawang"**  
6 Lokasi : Kab. Banjarnegara  
7 Penanggungjawab : DR. Mutiara NUGRAHENI, STP, M.Si.  
8 Anggota : -

III. a. Bahwa pelaksanaan kegiatan tersebut di atas tidak untuk disalahgunakan dengan maksud dan tujuan lain yang dapat mengganggu keamanan dan ketertiban masyarakat.  
b. Bahwa sebelum melaksanakan tugas kepada responden agar terlebih dahulu melaporkan pada Pejabat Wilayah/Kepala Dinas/Instansi setempat guna dimintakan petunjuk teknis seperlunya.  
c. Bahwa setelah selesai melaksanakan kegiatan dimaksud diminta kepada yang bersangkutan **untuk wajib melaporkan hasilnya secara tertulis kepada Bupati Banjarnegara cq. Kepala Baperlitbang Kabupaten Banjarnegara** pada kesempatan pertama.  
d. Surat izin Pelaksanaan Penelitian/Riset/Pra Survei/Praktek ini berlaku dari tanggal 2 Juni 2017 sampai dengan 2 Agustus 2017 dan dapat diperbarui kembali.

Dikeluarkan di : Banjarnegara  
Pada Tanggal : 2 Juni 2017

**a.n. KEPALA BAPERLITBANG  
KABUPATEN BANJARNEGARA;  
KABID. LITBANG & PERENCANAAN PROGRAM;  
Ub. Kasi. Litbang**



**TEMBUSAN** : disampaikan kepada Yth.

1. Kepala Baperlitbang Kab. Banjarnegara (sebagai laporan);
2. Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga;
3. Kepala SMK Negeri I Bawang.



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
**BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**  
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233  
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 4 Mei 2017

Kepada Yth. :

Nomor : 074/4573/Kesbangpol/2017  
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Gubernur Jawa Tengah  
Up. Kepala Dinas Penanaman Modal dan  
Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Jawa  
Tengah

di Semarang

Memperhatikan surat :

Dari : Wakil Dekan I Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
Nomor : 702/H34/PL/2017  
Tanggal : 4 Mei 2017  
Perihal : Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : "PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PRINSIP DESAIN DI SMK NEGERI 1 BAWANG" kepada:

Nama : SEPTIANI KARTIKA SARI  
NIM : 13513244010  
No.HP/Identitas : 082135363103/3304195709930002  
Prodi/Jurusan : Pendidikan Teknik Busana/PTBB  
Fakultas : Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
Lokasi Penelitian : Banjarnegara  
Waktu Penelitian : 4 Mei 2017 s.d 31 Juli 2017

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan:

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY.
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth. :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan.



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

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281  
Telp. (0274) 565168 psw: 276, 289, 292, (0274) 586734, Fax. (0274) 586734;  
Website : <http://ft.uny.ac.id>, email : ft@uny.ac.id, teknik@uny.ac.id



Certificate No. QSC 00592

No : 702/H34/PL/2017

4 Mei 2017

Lamp :

Hal : Ijin Penelitian

Yth.

1. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta c.q. Ka. Badan Kesbangpol DIY
2. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Banjarnegara
3. Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Bawang

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul Pengembangan Media Video Pembelajaran Prinsip Desain Di SMK Negeri 1 Bawang, bagi Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No	Nama	No. Mhs.	Program Studi	Lokasi
1.	Septiani Kartika Sari	13513244010	Pend. Teknik Busana	SMK Negeri 1 Bawang

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu

Nama : Afif Ghurub Bestari, S.Pd.  
NIP : 19700523 200501 1 001

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai Mei - Juli 2017

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

Wakil Dekan I,

  
Moh. Khairudin, Ph.D.

NIP. 19790412 200212 1 002

Tembusan :  
Ketua Jurusan

# LAMPIRAN 2

1. SILABUS
2. RPP
3. HASIL OBSEVASI DAN WAWANCARA

## **SILABUS MATA PELAJARAN DASAR DESAIN**

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

Program Studi keahlian: Tata Busana

**Kelas /Semester : X / 2**

- KI 1) : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2) : Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- KI 3) : Memahami dan menerapkan pengetahuan factual, konseptual, dan procedural dalam 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, dan menyaji 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

<b>KOMPETENSI DASAR</b>	<b>MATERI POKOK</b>	<b>KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>	<b>PENILAIAN</b>	<b>ALOKASI WAKTU</b>	<b>SUMBER BELAJAR</b>
1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran agama dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia	Unsur-unsur Desain	<b>Mengamati</b> Mencari informasi tentang unsur-unsur desain  <b>Menanya</b> Menanyakan hal yang berkaitan dengan pengertian dan unsur desain Menanyakan perbedaan bentuk geometris dan non geometris Menanyakan perbedaan arah dan garis  <b>Eksperimen</b> Menggambar macam-macam garis, bentuk, ukuran, kombinasi	<b>Tugas</b> Memecahkan masalah sehari-hari berkaitan dengan unsur Desain  <b>Observasi</b> Ceklist lembar pengamatan kegiatan praktik  <b>Portofolio</b> Laporan tertulis kelompok	30	Dasar desain  Referensi lain yang berkaitan dengan materi yang dapat diperoleh dari internet, jurnal, buku, sumber lainnya
2.1. Mengamalkan sikap cermat, jujur, teliti dan tanggung			<b>Tes</b> Tes tertulis bentuk uraian		

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
2.2.	jawab dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implemen tasi sikap dalam melakuka n pekerjaan	warna, intensitas warna ,dan tekstur pada benda sesuai kriteria mutu <b>Asosiasi</b>  Mencari contoh dalam kehidupan sehari-hari yang menunjukkan unsur desain pada benda	dan/atau pilihan ganda		
2.3.	Menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi dalam hidup bermasyarakat	<b>Komunikasi</b> Membuat laporan dan mempresentasikan hasil diskusi			
2.4.	Mengamalkan nilai dan budaya demokrasi dengan mengutamakan prinsip musyawarah mufakat				
3.3.	Mendeskripsi				

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
psikan unsur desain 4.4. Menerapkan unsur desain pada benda					
1.1 Menghayati nilai-nilai ajaran agama dan kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia	Prinsip desain	<p><b>Mengamati</b> Mencari informasi tentang unsur-unsur desain</p> <p><b>Menanya</b> Menanyakan hal yang berkaitan dengan pusat perhatian</p> <p>Menanyakan perbedaan keseimbangan simetris dan asimetris</p> <p>Menanyakan perbedaan tentang irama dan pengulangan</p> <p><b>Eksperimen</b> Menggambar penerapan prinsip desain pada busana sesuai kriteria mutu</p> <p><b>Asosiasi</b> Mencari contoh dalam busana yang menunjukkan penerapan prinsip desain</p>	<p><b>Tugas</b> Memecahkan masalah sehari-sehari berkaitan dengan desain</p> <p><b>Observasi</b> Ceklist lembar pengamatan kegiatan praktik</p> <p><b>Portofolio</b> Laporan tertulis kelompok</p> <p><b>Tes</b> Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda</p>	24	Dasar desain  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 melakuk					

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
2.2.	n pekerjaan Menghayati pentingnya kerjasama dan toleransi dalam hidup bermasyarakat	Mendiskusikan prinsip desain pada busana  <b>Komunikasi</b> Membuat laporan dan mempresentasikan hasil diskusi			
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.	Mendeskripsikan prinsip desain				
4.5.	Menerapkan prinsip desain pada benda				

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**DISUSUN OLEH :**

**NAMA MAHASISWA : SEPTIANI KARTIKA SARI**  
**PROGRAM KEAHLIAN : TATA BUSANA**  
**STANDART KOMPETENSI : DASAR DESAIN**  
**TINGKAT/SEMESTER : X**  
**TAHUN PELAJARAN : 2016/2017**

**SMK NEGERI 1 BAWANG**

**BANJARNEGARA**

**2017**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Sekolah : SMK N 1 BAWANG

Program Keahlian : TATA BUSANA

PaketKeahlian : TATA BUSANA

Mata Pelajaran : DASAR DESIN

Kelas/Semester : X/I

AlokasiWaktu : 2 jam @45 menit (1x pertemuan)

### **A. Kompetensi Inti**

KI 3 Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan procedural berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

KI 4 Mengolah, menalar dan menyaji 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.

### **B. Kompetensi Dasar**

3.5 Mendeskripsikan prinsip desain

4.5 Menerapkan prinsip desain pada benda

### **C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

3.1.1 Mengidentifikasi prinsip desain

3.1.2 Mengidentifikasi macam – macam prinsip desain

4.1.1 Mengkategorikan prinsip desain

4.1.2 Mengkategorikan macam – macam prinsip desain

#### **D. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa dapat mengidentifikasi prinsip desain
2. Siswa dapat menganalisis macam-macam prinsip desain
3. Siswa dapat menganalisis contoh – contoh prinsip desain

#### **E. Materi Pembelajaran**

Materi tentang prinsip desain

#### **F. Pendekatan, Model dan Metode**

1. Pendekatan Pembelajaran : Saintifik
2. Model Pembelajaran : Discovery learning
3. Metode Pembelajaran : Diskusi, demonstrasi, Pemberian tugas

#### **G. Kegiatan Pembelajaran**

##### **Pertemuan Kesatu**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan</li><li>- Guru mengabsen siswa</li><li>- Mendiskusikan kompetensi yang sudah</li></ul>	15 menit

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
	<p>dipelajari dan dikembangkan sebelumnya</p> <p>berkaitan dengan kompetensi yang akan</p> <p>dipelajari dan dikembangkan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaat dalam kehidupan sehari-hari</li> <li>- Menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan</li> <li>- Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan</li> </ul>	
<b>Kegiatan Inti</b>	<p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru meminta siswa untuk mendengarkan penjelasan tentang materi prinsip desain</li> <li>- Guru meminta siswa membaca pengertian desain</li> <li>- Siswa mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh Guru.</li> <li>- Siswa membaca pengertian prinsip desain</li> </ul> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru meminta siswa untuk mengidentifikasi</li> </ul>	60Menit

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
	<p>macam – macam prinsip desain</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa mengidentifikasi jenis prinsip desain</li> </ul> <p><b>Mengumpulkan Informasi/eksperimen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru meminta siswa untuk berdiskusi menganalisis perbedaan macam – macam prinsip desain</li> <li>- Siswa menggali informasi tentang macam-macam prinsip desain</li> </ul> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menugaskan siswa untuk menjelaskan perbedaan macam – macam prinsip desain</li> <li>- Siswa menjelaskan perbedaan prinsip desain</li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan</li> <li>- Guru melakukan penilaian</li> <li>- Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya</li> <li>- Guru memberikan salam</li> <li>- Siswa menjawab salam</li> </ul>	10 eni t

## **H. Media, Alat, Bahan, dan Sumber Belajar**

1. Media : video , LCD, Laptop
2. Alat : Alat tulis
3. Sumber Belajar :
  - Pewarnaan menggunakan teknik kering

Yogyakarta ,

Guru Pembimbing

Mahasiswa

Erin Wakhyni  
NIP. 1969227 200903 2 001

Septiani Kartika Sari  
NIM: 13513244010

## **HASIL OBSEVASI DAN WAWANCARA PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN DI SMK N 1 BAWANG**

Obsevasi dilaksanakan pada :

Tanggal : 17 februari 2017 – 22 febuari 2017

Waktu : 13.00 WIB

Tempat : SMK N 1 Bawang

Alamat : jalan raya pucang no 134 Banjarnegara

Hasil obsevasi adalah sebagai berikut :

Wawancara di lakuakn pada guru mata ppelaran dasar desain dan siswa adapun hasil wawancara sebagai berikut :

No	Pertanyaan	Jawaban	Reponden
1.	Penggunaan metode dalam proses pembelajaran di kelas	Penggunaan metode dalam pembelajaran dikelas menggunakan berbagai metode seperti, metode ceramah, diskusi, demonstrasi dan pemberian tug	Guru
	Pelaksanaan proses pembelajaran di kelas	Proses pembelajaran di kelas guru mendemonstrasikan menggambar di depan kelas dan siswa di beri tus menggambar di rumah	Guru
	Sumber belajar dan media apa yang digunakan dalam proses pembelajaran	Sumber belajar yang digunakan berupa <i>job sheet</i> dan demonstrasi di depan kelas	Guru
2.	Bagaimana proses pembelajaran di	Proses pembelajaran di kelas biasanya guru menjelaskan terlebih dahulu materi yang akan	Siswa

	kel	disampikan kemudian mendemonstrasikan secara langsung cara didepan kelas kemudian nanti di beri tugas menggambar di rumah	
	Kendala yang dialami saat proses pembelajaran	Kendala yang dialami saat proses pembelajaran adalah kemampuan mengingat peserta didik yang berbeda-beda sehingga mereka kesulitan ketika mengerjakan tugas menggambar di rumah serta media yang digunakan kurang menarik bagi siswa	Siswa

# **LAMPIRAN 3**

- 1. KISI – KISI INSTRUMEN**
- 2. INSTRUMEN PENELITIAN**

**Kisi – Kisi Instrumen Ahli Materi**

No.	Indikator	Sub indikator	No Butir
1.	Persipan proses pembuatan gambar dengan menerapkan prinsip desain	Pengertian prinsip desain	1
		Alat dan bahan yang diperlukan untuk menggambar dengan menerapkan prinsip desain	2,3
		Hal yang penting yang perlu diperhatikan dalam menggambar dengan menerapkan prinsip desain	4,5
	Proses pembuatan gambar dengan menerapkan prinsip desain	Tahap pembuatan proporsi tubuh	6,7
		Tahap menggambar busana dengan menerapkan prinsip desain	8,9
		Tahap pemberian warna	10,11
	Kriteria keberhasilan menggambar dengan menerapkan prinsip desain	Hasil gambar	12
		Kesesuaian dengan penerapan prinsip desain	13,14
		Kerapian	15,16
	Keruntutan materi		17
	Kejelasan materi		18
	Kelengkapan materi		19
	Sistematika materi		20
<b>Jumlah</b>			<b>20</b>

### Kisi – Kisi Instrumen Ahli Media

No.	Indikator	No Butir
1.	a. Memperjelas pembelajaran	1,2
	b. Mempermudah pembelajaran	3,4
	c. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera	5,6
	d. Membangkitkan motivasi belajar	7,8,
	e. Menjadikan pembelajaran lebih menarik	9
2.	a. Komposisi warna	10
	b. Pemilihan bacground	11
	c. Kemenarikan sajian informasi	12
	d. Kemenarikan sajian gambar	13
	e. Kejelasan suara	14
	f. Pemilihan jenis huruf	15
	g. Ukuran huruf	16
	h. Keterbacaan teks	17
3.	Ketepatan bahasa	18
4.	a. Interaktif	19
	b. kemudahan dalam penggunaan	20
Jumlah		20

### Kisi – Kisi Instrumen Angket Siswa

No.	Indikator	Sub indikator	No butir
1.	Relefansi dengan silabus	1. Memperjelas pembelajaran	1,2,3
		2. Mempermudah pembelajaran	4
		3. Tujuan pembelajaran	5
		4. Uraian materi pembelajaran jelas	6
		5. Contoh – contoh yang diberikan jelas	7
		6. Pemahaman terhadap belajar meningkat	8,9,10
2.	Fungsi dan manfaat media	1. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera	11,12,
	Unsur visual dan suara	2. Daya dukung musik	13
		3. Kejelasan gambar	14
		4. Pemilihan <i>background</i>	15
		5. Pemilihan warna teks	16
		6. Pemilihan jenis huruf	17
	Bahasa dan ejaan	Ketepatan bahasa	18
	Karakteristik	1. Kemudahan dalam penggunaan	19,20
		2. Informasi mudah diakses	21
		3. Sistem operasi lancar	22
	Peningkatan motivasi	1. Membangkitkan motivasi belajar	23,24
		2. Menjadikan pelajaran lebih menarik	25
Jumlah item			25

Angket Penelitian Kelayakan Media Video Pembelajaran Untuk Ahli Materi

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PRINSIP DESAIN  
DI SMK NEGERI 1 BAWANG BANJARNEGARA**

Mata Pelajaran : Dasar Desain

Peneliti : Septiani Kartika Sari

Ahli materi : Sri Widarwati M.Pd

**Petunjuk Pengisian:**

1. Isilah kuesioner ini dengan jujur sesuai pendapat anda secara objektif
2. Penilaian diberikan dengan rentang mulai dari sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju. Dengan angaka sebagai berikut :  
4 = sangat layak  
3 = layak  
2 = kurang layak  
1 = tidak layak
3. Mohon membeberi tanda checklist ( ✓ ) pada kolom 1,2,3,4, sesuai dengan pendapat secara objektif
4. Saran mohon diberikan secara jelas dan singkat pada kolom yang disediakan.
5. Atas partisipasinya kami mengucapkan terimakasih.

No.	Indikator	4	3	2	1
1.	Materi dalam video materi pembelajaran prinsip desain sesuai dengan silabus				
2.	Materi dalam video materi pembelajaran prinsip desain sesuai dengan tujuan pembelajaran				
3	Materi dalam video materi pembelajaran prinsip desain sesuai dengan standar kompetensi				
4.	Materi dalam video materi pembelajaran prinsip desain sesuai dengan koperasi dasar				
5.	Kebenaran materi dalam video pembelajaran prinsip desain sudah tepat				
6.	Isi materi dalam video pembelajaran prinsip desain sudah lengkap				
7.	Materi dalam video pembelajaran prinsip desain disajikan secara beruntun				
8.	Materi dalam video materi pembelajaran prinsip desain disusun secara sistematis serta spesifik				
9.	Materi yang terdapat pada video pembelajaran prinsip desain ditulis dengan bahasa baku				
10.	Video pembelajaran prinsip desain ini disertai dengan contoh				
11.	Pemilihan gambar yang digunakan sesuai				

	dengan isi materi				
12.	Dalam video disertai dengan keterangan yang mudah dimengerti				
13.	Ilustrasi musik yang terdapat pada video pembelajaran prinsip desain mendukung saat pembelajaran.				
14.	Ketepatan musik yang digunakan sebagai pengiring video pembelajaran				
15.	Gambar – gambar yang terdapat dalam video pembelajaran mudah dimengerti				
16.	Ketepatan animasi tulisan menjelaskan materi dalam video pembelajaran prinsip desain				
17.	Materi yang ada dalam video pembelajaran disajikan secara runtut				
18.	Video pembelajaran prinsip desain mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi				
19.	Memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampikan				
20.	Mudah dipahami secara keseluruhan				

SARAN :



#### KESIMPULAN :

Video pembelajaran pada standar kompetensi materi prinsip desain ini dinyatakan :

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak

Yogyakarta,  
Validator

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

Angket Penelitian Kelayakan Media Video Pembelajaran Untuk Ahli Media

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PRINSIP DESAIN  
DI SMK NEGERI 1 BAWANG BANJARNEGARA**

Mata Pelajaran : Dasar Desain

Peneliti : Septiani Kartika Sari

Ahli media : Noor Fitrihana, M.Eng

**Petunjuk Pengisian:**

1. Isilah kuesioner ini dengan jujur sesuai pendapat anda secara objektif
2. Penilaian diberikan dengan rentang mulai dari sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju. Dengan angka sebagai berikut :  
4 = sangat layak  
3 = layak  
2 = kurang layak  
1 = tidak layak
3. Mohon membeberi tanda checklist ( ✓ ) pada kolom 1,2,3,4, sesuai dengan pendapat secara objektif
4. Saran mohon diberikan secara jelas dan singkat pada kolom yang disediakan.
5. Atas partisipasinya kami mengucapkan terimakasih.

No	Indikator	4	3	2	1
1.	Video materi prinsip desain ini dapat memperjelas materi yang disampaikan				
2.	Video materi prinsip desain ini memberikan gambaran secara nyata prinsip desain				
3.	Video materi prinsip desain ini dapat menambah wawasan siswa dalam belajar karena dilengkapi dengan contoh				
.4	Video materi prinsip desain ini dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam menggambar perinsip desain				
5.	Video materi prinsip desain ini dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih mandiri.				
6.	Video materi prinsip desain ini menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik				
7.	Video materi prinsip desain ini siswa menjadi lebih memperhatikan pelajaran				
8.	Video materi prinsip desain ini siswa lebih tertarik mengikuti materi pembelajaran.				
9.	Komposisi warna dalam video ini dapat terlihat jelas dan bagus				
10.	Background dalam video materi prinsip				

	desain ini sesuai dengan tampilan yang tidak menganggu isi dari materi			
11.	Gambar yang disajikan dalam video materi prinsip desain ini mendukung materi yang di pelajari			
12.	Music pendukung dalam video materi prinsip desain ini dapat memberikan efek yang sesuai dengan pesan yang dingin disampaikan.			
13.	Jenis huruf yang digunakan dalam video materi prinsip desain ini jelas dan mudah dibaca			
14.	Ukuran huruf yang digunakan dalam video materi prinsip desain ini sudah sesuai dengan ukuran yang jelas untuk dibaca			
15.	Teks atau tulisan dalam video pembelajaran prinsip desain mudah untuk dibaca			
16.	Kefektifan video sebagai media pembelajaran			
17.	Kalimat yang digunakan dalam video materi prinsip desain ini menggunakan bahasa yang jelas dan tidak menimbulkan persepsi ganda			
18.	Isi video mudah dipahami			

19.	Mempermudah guru dalam memberikan materi kepada siswa				
20.	Durasi waktu dalam video materi prinsip desain ini tidak terlalu lama sehingga tidak membosankan siswa.				

SARAN :

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

KESIMPULAN :

Video pembelajaran pada standar kompetensi materi prinsip desain ini dinyatakan :

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak

Yogyakarta,  
Validator

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

Angket Penelitian Kelayakan Media Video Pembelajaran Untuk Siswa

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PRINSIP DESAIN DI  
SMK NEGERI 1 BAWANG BANJARNEGARA**

Peneliti : Septiani Kartika Sari

Nama Responden :

Kelas :

**Petunjuk Pengisian:**

1. Isilah kuesioner ini dengan jujur sesuai pendapat anda secara objektif
2. Penilaian diberikan dengan rentang mulai dari sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju. Dengan angka sebagai berikut :  
4 = sangat layak  
3 = layak  
2 = kurang layak  
1 = tidak layak
3. Mohon membeberi tanda checklist ( ✓ ) pada kolom 1,2,3,4, sesuai dengan pendapat secara objektif
4. Saran mohon diberikan secara jelas dan singkat pada kolom yang disediakan.
5. Atas partisipasinya kami mengucapkan terimakasih.

No.	Pernyataan	Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Materi prinsip desain lebih jelas disampaikan dengan video pembelajaran				

2.	Anda dapat mengetahui proses penerapan prinsip desain dalam menggambar dengan menggunakan video pembelajaran ini			
3.	Video pembelajaran dapat menampilkan proses menggambar dengan menerapkan prinsip desain dengan proses yang sebenarnya			
4.	Video pembelajaran ini dapat membuat anda mempermudah anda dalam mempelajari materi prinsip desain			
5.	Penggunaan media video penerapan prinsip desain dapat menambah rasa tertarik untuk mengikuti materi prinsip desain			
6.	Dengan menggunakan video ini materi prinsip desain dapat menambah wawasan anda			
7.	Anda menjadi lebih memahami materi prinsip desain karena dalam video ini terdapat banyak contoh			
8.	Sajian media video ini dapat menarik perhatian anda			
9.	Anda lebih senang bila materi prinsip desain disampaikan dengan menggunakan media video pembelajaran			
10.	Video menggambar dengan menerapkan prinsip desain ini dapat meningkatkan keinginan anda untuk menggambar			
11.	Video pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan waktu karena video dapat mempersingkat atau			

	merangkum proses yang membutuhkan waktu lama			
12.	Musik pendukung yang digunakan dalam video pembelajaran tidak mengganggu konsentrasi dalam mempelajari materi			
13.	Gambar yang ditampilkan dalam video ini dapat terlihat dengan jelas			
14.	Pemilihan warna background yang digunakan dalam video ini sudah sesuai			
15.	Pemilihan warna tulisan dan background yang digunakan dalam video ini kontras sehingga tulisan dapat dibaca dengan jelas			
16.	Tulisan dalam video pembelajaran dapat terbaca dengan jelas			
17.	Kefektifan video sebagai media pembelajaran sangat tepat			
18.	Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran mudah dimengerti			
19.	Dengan menggunakan video ini anda dapat mengetahui proses penerapan prinsip desain dalam menggambar sehingga memudahkan anda dalam memahami materi			
20.	Dengan menggunakan video ini anda dapat mengetahui proses penerapan prinsip desain dalam menggambar			
21.	Dengan video pembelajaran prinsip desain anda mendapatkan informasi lengkap tentang prinsip desain			

22.	Pengoperasian video pembelajaran ini mudah untuk digunakan				
23.	Video materi prinsip desain ini dapat membangkitkan keinginan anda untuk belajar mempraktekkan materi yang disampaikan				
24.	Video pembelajaran prinsip desain ini dapat memotivasi anda untuk belajar lebih mandiri.				
25.	Dengan menggunakan video pembeajarn prinsip desain ini pembelajaran menjadi lebih menarik				

SARAN :

.....

.....

.....

.....

.....

KESIMPULAN:

Pelajaran prinsip desain dengan mmenggunakan video pemebelajaran ini di SMK N 1 Bawang :

Sangat Layak

Layak

Kurang layak

Tidak layak

# LAMPIRAN 4

1. SURAT PERMOHONAN VALIDASI  
AHLI MATERI
2. HASIL VALIDASI AHLI MATERI
3. SURAT PERMOHONAN VALIDASI  
AHLI MEDIA
4. HASIL VALIDASI AHLI MEDIA



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS TEKNIK  
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA  
Alamat: Kampus FT UNY Karangmalang Yogyakarta, 55281

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

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Afif Ghurub Bestari, S.Pd, M.Pd  
: Dosen Pendidikan Teknik Busana

Menyatakan bahwa instrument penelitian TAS atas nama mahasiswa :

Nama : Septiani katika sari  
NIM : 13513244010  
Jurusan : Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Judul tas : Pengembangan Media Video Pembelajaran Prinsip Desain Di SMK  
NEGERI I BAWANG Banjarnegara

Setelah dilakukan kajian atas instrument 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 sebagai mana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya

Yogyakarta,.....

  
Validator  
Afif Ghurub Bestari, S.Pd,M.Pd  
NIP. 19700523200501 1 001

Catatan :

BeriTanda √



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS TEKNIK  
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA  
Alamat: Kampus FT UNY Karangmalang Yogyakarta, 55281

**HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENEITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : Septiani Kartika Sari

NIM : 13513244010

Judul TAS : Pengembangan Media Video Pembelajaran Prinsip Desain Di SMK  
NEGERI 1 BAWANG Banjarnegara

No.	Variabel	Saran / tanggapan
	Komentar umum / lain – lain :	

Yogyakarta,  
Validator,

Afif Ghurub Bestari, S.Pd, M.Pd  
NIP. 19700523200501 1 001



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS TEKNIK  
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA  
Alamat: Kampus FT UNY Karangmalang Yogyakarta, 55281

SURAT PERNYATAAN JUDGMENT EXPERT

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Afif Ghurub Bestari, S.Pd, M.Pd  
: Dosen Pendidikan Teknik Busana

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrument penelitian tugas akhir skripsi dengan judul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Prinsip Desain Di SMK NEGERI I BAWANG Banjarnegara" yang dibuat oleh :

Menyatakan bahwa instrument penelitian TAS atas nama mahasiswa :

Nama : Septiani katika sari  
NIM : 13513244010  
Jurusan : Pendidikan Teknik Busana  
Fakultas : Teknik  
Program studi : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Dengan ini menyatakan bahwa instrument penelitian untuk Tugas Akhir Skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Prinsip Desain Di SMK NEGERI I BAWANG Banjarnegara" ditandai dengan tanda (✓)

( ✓ ) Sudah valid

(   ) Belum Valid

Catatan (bila perlu):

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

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta.....,

Yang menyatakan

Afif Ghurub Bestari, S.Pd, M.Pd

NIP. 19700523200501 1 001



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS TEKNIK  
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA  
Alamat: Kampus FT UNY Karangmalang Yogyakarta, 55281

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS

Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,

Ibu Sri Widarwati, M.Pd.

Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana

Di Fakultas Teknik UNY

Dengan hormat

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

Nama : Septiani Kartika Sari  
NIM : 13513241024  
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana  
Judul TAS : Pengembangan Media Video Pembelajaran Prinsip Desain Di SMK N I BAWANG Banjarnegara

mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap materi instrument penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) media video pembelajaran prinsip desain (3) kisi-kisi instrumen penelitian TAS, dan (4) draf instrument penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terimakasih.

Yogyakarta, Juni 2017

Pemohon,

Septiani Kartika Sari  
NIM. 13513244010

Mengetahui,

Kaprodi Pendidikan Teknik

Busana

Dr. Widihastuti

NIP. 1972111520003 2 001

Pembimbing TAS

Afif Ghurub Bestari, M.Pd

NIP. 19700523200501 1 001



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS TEKNIK  
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA  
Alamat: Kampus FT UNY Karangmalang Yogyakarta, 55281

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS

Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,

Ibu Erlin Wakhyuni, S.Pd.

Guru Tata Busana SMK N 1 Bawang

Di Tempat

Dengan hormat

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

Nama	:	Septiani kartika Sari
NIM	:	13513241024
Program Studi	:	Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS	:	Pengembangan Media Video Pembelajaran Prinsip Desain Di SMK N 1 BAWANG Banjarnegara

mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap materi dan kelayakan media instrument penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) media video pembelajaran prinsip desain (3) kisi-kisi instrumen penelitian TAS, dan (4) draft instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terimakasih.

Yogyakarta, Juni 2017

Pemohon,

Septiani Kartika Sari  
NIM. 13513244010

Mengetahui,

Kaprodi Pendidikan Teknik

Dr. Widijastuti  
NIP. 1972111520003 2 001

Pembimbing TAS

  
Afif Ghurub Bestari, M.Pd.  
NIP. 19700523200501 1 001



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS TEKNIK  
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA  
Alamat: Kampus FT UNY Karangmalang Yogyakarta, 55281

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

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Sri Widarwati, M.Pd.  
: Dosen Pendidikan Teknik Busana

Menyatakan bahwa instrument penelitian TAS atas nama mahasiswa :

Nama : Septiani katika sari  
NIM : 13513244010  
Jurusan : Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Judul tas : Pengembangan Media Video Pembelajaran Prinsip Desain Di SMK  
NEGERI 1 BAWANG Banjarnegara

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan :

X

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

Dengan saran/perbaikan sebagai mana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya

Yogyakarta, 2017

Validator

Sri Widarwati, M.Pd.

NIP. 19610622 198702 2 001.

Catatan :

BeriTanda ✓



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS TEKNIK  
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA  
Alamat: Kampus FT UNY Karangmalang Yogyakarta, 55281

---

HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENEITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Septiani Kartika Sari  
NIM : 13513244010  
Judul TAS : Pengembangan Media Video Pembelajaran Prinsip Desain Di SMK  
NEGERI I BAWANG Banjarnegara

No.	Variabel	Saran / tanggapan
		<i>Pebutuh gambar proporsi</i>
	Komentar umum / lain – lain :	

Yogyakarta,  
Validator,

Sri Widarwati, M.Pd.

NIP. 19610622 198702 2 001

Angket Penelitian Kelayakan Media Video Pembelajaran Untuk Ahli Materi

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PRINSIP DESAIN DI SMK**

**NEGERI 1 BAWANG BANJARNEGARA**

Mata Pelajaran : Dasar Desain

Peneliti : Septiani Kartika Sari

Ahli materi : Sri Widarwati M.Pd

**Petunjuk Pengisian:**

1. Isilah kuesioner ini dengan jujur sesuai pendapat anda secara objektif
2. Penilaian diberikan dengan rentang mulai dari sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju. Dengan angka sebagai berikut :  
4 = sangat layak  
3 = layak  
2 = kurang layak  
1 = tidak layak
3. Mohon memerlukan tanda checklist ( ✓ ) pada kolom 1,2,3,4, sesuai dengan pendapat secara objektif
4. Saran mohon diberikan secara jelas dan singkat pada kolom yang disediakan.
5. Atas partisipasinya kami mengucapkan terimakasih.

No.	Indikator	4	3	2	1
1.	Materi dalam video materi pembelajaran prinsip desain sesuai dengan silabus	✓			
2.	Materi dalam video materi pembelajaran prinsip desain sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
3	Materi dalam video materi pembelajaran prinsip desain sesuai dengan standar kompetensi	✓			
4.	Materi dalam video materi pembelajaran prinsip desain sesuai dengan koperasi dasar		✓		
5.	Kebenaran materi dalam video pembelajaran prinsip desain sudah tepat	✓			
6.	Isi materi dalam video pembelajaran prinsip desain sudah lengkap	✓			
7.	Materi dalam video pembelajaran prinsip desain disajikan secara beruntun	✓			
8.	Materi dalam video materi pembelajaran prinsip desain disusun secara sistematis serta spesifik		✓		
9.	Materi yang terdapat pada video pembelajaran prinsip desain ditulis dengan bahasa baku	✓			
10.	Video pembelajaran prinsip desain ini disertai dengan contoh	✓			
11.	Pemilihan gambar yang digunakan sesuai dengan isi materi	✓			
12.	Dalam video disertai dengan keterangan yang mudah dimengerti	✓			

13.	Ilustrasi musik yang terdapat pada video pembelajaran prinsip desain mendukung saat pembelajaran.	✓				
14.	Ketepatan musik yang digunakan sebagai pengiring video pembelajaran	✓				
15.	Gambar – gambar yang terdapat dalam video pembelajaran mudah dimengerti	✓				
16.	Ketepatan animasi tulisan menjelaskan materi dalam video pembelajaran prinsip desain	✓				
17.	Materi yang ada dalam video pembelajaran disajikan secara runut	✓				
18.	Video pembelajaran prinsip desain mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi	✓				
19.	Memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampikan	✓				
20.	Mudah dipahami secara keseluruhan	✓				

SARAN :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

KESIMPULAN :

Video pembelajaran pada standar kompetensi materi prinsip desain ini dinyatakan :

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak

Yogyakarta,  
Validator



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



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS TEKNIK  
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA  
Alamat: Kampus FT UNY Karangmalang Yogyakarta, 55281

SURAT PERNYATAAN JUDMENT EXPERT

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Erlin Wakhyni, S.Pd.  
: Guru keahlian tata busana

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrument penelitian tugas akhir skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Prinsip Desain Di SMK NEGERI 1 BAWANG Banjarnegara” yang dibuat oleh :

Menyatakan bahwa instrument penelitian TAS atas nama mahasiswa :

Nama : Septiani katika sari  
NIM : 13513244010  
Jurusan : Pendidikan Teknik Busana  
Fakultas : Teknik  
Program studi : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Dengan ini menyatakan bahwa instrument penelitian untuk Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Prinsip Desain Di SMK NEGERI 1 BAWANG Banjarnegara” ditandai dengan tanda (✓)

( ✓ ) Sudah valid

( ) Belum Valid

Catatan (bila perlu):

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

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2017  
Yang menyatakan

Erlin Wakhyni, S.Pd.



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS TEKNIK  
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA  
Alamat: Kampus FT UNY Karangmalang Yogyakarta, 55281

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

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Erlin Wakhuni, S.Pd.  
: Guru keahlian tata busana

Menyatakan bahwa instrument penelitian TAS atas nama mahasiswa :

Nama : Septiani katika sari  
NIM : 13513244010  
Jurusan : Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Judul tas : Pengembangan Media Video Pembelajaran Prinsip Desain Di SMK  
NEGERI 1 BAWANG Banjarnegara

Setelah dilakukan kajian atas instrument 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 sebagai mana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya

Yogyakarta, 2017

Validator

Erlin Wakhuni, S.Pd.

Catatan :

BeriTanda√

Angket Penelitian Kelayakan Media Video Pembelajaran Untuk Ahli Materi

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PRINSIP DESAIN DI SMK**

**NEGERI 1 BAWANG BANJARNEGARA**

Mata Pelajaran : Dasar Desain

Peneliti : Septiani Kartika Sari

Ahli materi : Erlin Wakhuni, S.Pd

**Petunjuk Pengisian:**

1. Isilah kuesioner ini dengan jujur sesuai pendapat anda secara objektif
2. Penilaian diberikan dengan rentang mulai dari sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju. Dengan angka sebagai berikut :  
4 = sangat layak  
3 = layak  
2 = kurang layak  
1 = tidak layak
3. Mohon memerlukan tanda checklist ( ✓ ) pada kolom 1,2,3,4, sesuai dengan pendapat secara objektif
4. Saran mohon diberikan secara jelas dan singkat pada kolom yang disediakan.
5. Atas partisipasinya kami mengucapkan terimakasih.

No.	Indikator	4	3	2	1
1.	Materi dalam video materi pembelajaran prinsip desain sesuai dengan silabus	✓			
2.	Materi dalam video materi pembelajaran prinsip desain sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
3	Materi dalam video materi pembelajaran prinsip desain sesuai dengan standar kompetensi	✓			
4.	Materi dalam video materi pembelajaran prinsip desain sesuai dengan koperasi dasar	✓			
5.	Kebenaran materi dalam video pembelajaran prinsip desain sudah tepat	✓			
6.	Isi materi dalam video pembelajaran prinsip desain sudah lengkap	✓			
7.	Materi dalam video pembelajaran prinsip desain disajikan secara beruntun	✓			
8.	Materi dalam video materi pembelajaran prinsip desain disusun secara sistematis serta spesifik	✓			
9.	Materi yang terdapat pada video pembelajaran prinsip desain ditulis dengan bahasa baku	✓			
10.	Video pembelajaran prinsip desain ini disertai dengan contoh	✓			
11.	Pemilihan gambar yang digunakan sesuai dengan isi materi	✓			
12.	Dalam video disertai dengan keterangan yang mudah dimengerti	✓			

13.	Ilustrasi musik yang terdapat pada video pembelajaran prinsip desain mendukung saat pembelajaran.	✓				
14.	Ketepatan musik yang digunakan sebagai pengiring video pembelajaran	✓				
15.	Gambar – gambar yang terdapat dalam video pembelajaran mudah dimengerti	✓				
16.	Ketepatan animasi tulisan menjelaskan materi dalam video pembelajaran prinsip desain	✓				
17.	Materi yang ada dalam video pembelajaran disajikan secara runut	✓				
18.	Video pembelajaran prinsip desain mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi	✓				
19.	Memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampikan	✓				
20.	Mudah dipahami secara keseluruhan	✓				

SARAN :

.....

.....

.....

.....

.....

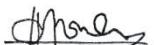
.....

KESIMPULAN :

Video pembelajaran pada standar kompetensi materi prinsip desain ini dinyatakan :

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak

Yogyakarta,  
Validator

  
Erlin Wakhyni, S.Pd  
NIP. 19690227 200903 2 001



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS TEKNIK  
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA  
Alamat: Kampus FT UNY Karangmalang Yogyakarta, 55281

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS

Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,

Ibu Erlin Wakhuni, S.Pd.

Guru Tata Busana SMK N 1 Bawang

Di Tempat

Dengan hormat

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

Nama : Septiani kartika Sari  
NIM : 13513241024  
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana  
Judul TAS : Pengembangan Media Video Pembelajaran Prinsip Desain Di SMK N 1 BAWANG Banjarnegara

mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap materi dan kelayakan media instrument penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) media video pembelajaran prinsip desain (3) kisi-kisi instrumen penelitian TAS, dan (4) draft instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terimakasih.

Yogyakarta, Juni 2017

Pemohon,

Septiani Kartika Sari  
NIM. 13513244010

Mengetahui,

Kaprodi Pendidikan Teknik

Busana

Dr. Widihastuti

NIP. 1972111520003 2 001

Pembimbing TAS

Afif Ghurub Bestari, M.Pd

NIP. 19700523200501 1 001



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS TEKNIK  
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA  
Alamat: Kampus FT UNY Karangmalang Yogyakarta, 55281

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI**

**INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Noor Fitrihana, M.Eng  
: Dosen Pendidikan Teknik Busana

Menyatakan bahwa instrument penelitian TAS atas nama mahasiswa :

Nama : Septiani katika sari  
NIM : 13513244010  
Jurusan : Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Judul tas : Pengembangan Media Video Pembelajaran Prinsip Desain Di SMK  
NEGERI I BAWANG Banjarnegara

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan :

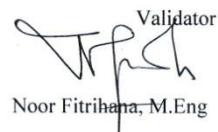
  
  

- Layak digunakan untuk penelitian  
Layak digunakan dengan perbaikan  
Tidak layak digunakan untuk peneitian yang bersangkutan

Dengan saran/perbaikan sebagai mana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya

Yogyakarta, 2017

  
Validator  
Noor Fitrihana, M.Eng

NIP. 19760920 200112 1 001

Catatan :

BeriTanda√



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS TEKNIK  
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA  
Alamat: Kampus FT UNY Karangmalang Yogyakarta, 55281

---

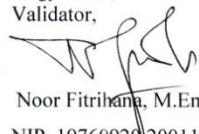
**HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENEITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : Septiani Kartika Sari

NIM : 13513244010

Judul TAS : Pengembangan Media Video Pembelajaran Prinsip Desain Di SMK  
NEGERI 1 BAWANG Banjarnegara

No.	Variabel	Saran / tanggapan
	Komentar umum / lain – lain :	

Yogyakarta,  
Validator,  
  
Noor Fitrihama, M.Eng  
NIP. 19760920/200112 1 001



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS TEKNIK  
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA  
Alamat: Kampus FT UNY Karangmalang Yogyakarta, 55281

---

SURAT PERNYATAAN JUDMENT EXPERT

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Noor Fitrihana, M.Eng  
: Dosen Pendidikan Teknik Busana

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrument penelitian tugas akhir skripsi dengan judul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Prinsip Desain Di SMK NEGERI 1 BAWANG Banjarnegara" yang dibuat oleh :

Menyatakan bahwa instrument penelitian TAS atas nama mahasiswa :

Nama : Septiani katika sari  
NIM : 13513244010  
Jurusan : Pendidikan Teknik Busana  
Fakultas : Teknik  
Program studi : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Dengan ini menyatakan bahwa instrument penelitian untuk Tugas Akhir Skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Prinsip Desain Di SMK NEGERI 1 BAWANG Banjarnegara" ditandai dengan tanda (

( ) Sudah valid

( ) Belum Valid

Catatan (bila perlu):

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

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2017  
Yang menyatakan

Noor Fitrihana, M.Eng

Angket Penelitian Kelayakan Media Video Pembelajaran Untuk Ahli Media

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PRINSIP DESAIN DI SMK**

**NEGERI 1 BAWANG BANJARNEGARA**

Mata Pelajaran : Dasar Desain

Peneliti : Septiani Kartika Sari

Ahli media : Noor Fitrihana, M.Eng

**Petunjuk Pengisian:**

1. Isilah kuesioner ini dengan jujur sesuai pendapat anda secara objektif
2. Penilaian diberikan dengan rentang mulai dari sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju. Dengan angka sebagai berikut :  
4 = sangat layak  
3 = layak  
2 = kurang layak  
1 = tidak layak
3. Mohon memerlukan tanda checklist ( ✓ ) pada kolom 1,2,3,4, sesuai dengan pendapat secara objektif
4. Saran mohon diberikan secara jelas dan singkat pada kolom yang disediakan.
5. Atas partisipasinya kami mengucapkan terimakasih.

No	Indikator	4	3	2	1
1.	Video materi prinsip desain ini dapat memperjelas materi yang disampaikan	✓			
2.	Video materi prinsip desain ini memberikan gambaran secara nyata prinsip desain	✓			
3.	Video materi prinsip desain ini dapat menambah wawasan siswa dalam belajar karena dilengkapi dengan contoh	✓			
.4	Video materi prinsip desain ini dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam menggambar perinsip desain	✓			
5.	Video materi prinsip desain ini dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih mandiri.	✓			
6.	Video materi prinsip desain ini menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik	✓			
7.	Video materi prinsip desain ini siswa menjadi lebih memperhatikan pelajaran	✓			
8.	Video materi prinsip desain ini siswa lebih tertarik mengikuti materi pembelajaran.	✓			
9.	Komposisi warna dalam video ini dapat terlihat jelas dan bagus		✓		
10.	Background dalam video materi prinsip desain ini sesuai dengan tampilan yang tidak mengganggu isi dari materi	✓			
11.	Gambar yang disajikan dalam video materi	✓			

	prinsip desain ini mendukung materi yang di pelajari			
12.	Music pendukung dalam video materi prinsip desain ini dapat memberikan efek yang sesuai dengan pesan yang dingin disampaikan.	✓		
13.	Jenis huruf yang digunakan dalam video materi prinsip desain ini jelas dan mudah dibaca	✓		
14.	Ukuran huruf yang digunakan dalam video materi prinsip desain ini sudah sesuai dengan ukuran yang jelas untuk dibaca	✓		
15.	Teks atau tulisan dalam video pembelajaran prinsip desain mudah untuk dibaca	✓		
16.	Keefektifan video sebagai media pembelajaran	✓		
17.	Kalimat yang digunakan dalam video materi prinsip desain ini menggunakan bahasa yang jelas dan tidak menimbulkan persepsi ganda		✓	
18.	Isi video mudah dipahami	✓		
19.	Mempermudah guru dalam memberikan materi kepada siswa	✓		
20.	Durasi waktu dalam video materi prinsip desain ini tidak terlalu lama sehingga tidak membosankan siswa.	✓		

SARAN :

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

KESIMPULAN :

Video pembelajaran pada standar kompetensi materi prinsip desain ini dinyatakan :

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak

Yogyakarta,  
Validator



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



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS TEKNIK  
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA  
Alamat: Kampus FT UNY Karangmalang Yogyakarta, 55281

SURAT PERNYATAAN JUDMENT EXPERT

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Erlin Wakhyni, S.Pd.  
: Guru keahlian tata busana

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrument penelitian tugas akhir skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Prinsip Desain Di SMK NEGERI 1 BAWANG Banjarnegara” yang dibuat oleh :

Menyatakan bahwa instrument penelitian TAS atas nama mahasiswa :

Nama : Septiani katika sari  
NIM : 13513244010  
Jurusan : Pendidikan Teknik Busana  
Fakultas : Teknik  
Program studi : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Dengan ini menyatakan bahwa instrument penelitian untuk Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Prinsip Desain Di SMK NEGERI 1 BAWANG Banjarnegara” ditandai dengan tanda (✓)

( ✓ ) Sudah valid

( ) Belum Valid

Catatan (bila perlu):

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

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2017  
Yang menyatakan

Erlin Wakhyni, S.Pd.



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS TEKNIK  
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA  
Alamat: Kampus FT UNY Karangmalang Yogyakarta, 55281

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

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Erlin Wakhuni, S.Pd.  
: Guru keahlian tata busana

Menyatakan bahwa instrument penelitian TAS atas nama mahasiswa :

Nama : Septiani katika sari  
NIM : 13513244010  
Jurusan : Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Judul tas : Pengembangan Media Video Pembelajaran Prinsip Desain Di SMK  
NEGERI 1 BAWANG Banjarnegara

Setelah dilakukan kajian atas instrument 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 sebagai mana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya

Yogyakarta, 2017

Validator

Erlin Wakhuni, S.Pd.

Catatan :

BeriTanda√

Angket Penelitian Kelayakan Media Video Pembelajaran Untuk Ahli Media

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PRINSIP DESAIN DI SMK**

**NEGERI 1 BAWANG BANJARNEGARA**

Mata Pelajaran : Dasar Desain

Peneliti : Septiani Kartika Sari

Ahli media : Erlin Wakhyni, S.Pd

**Petunjuk Pengisian:**

1. Isilah kuesioner ini dengan jujur sesuai pendapat anda secara objektif
2. Penilaian diberikan dengan rentang mulai dari sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju. Dengan angka sebagai berikut :  
4 = sangat layak  
3 = layak  
2 = kurang layak  
1 = tidak layak
3. Mohon membeberi tanda checklist ( ✓ ) pada kolom 1,2,3,4, sesuai dengan pendapat secara objektif
4. Saran mohon diberikan secara jelas dan singkat pada kolom yang disediakan.
5. Atas partisipasinya kami mengucapkan terimakasih.

No	Indikator	4	3	2	1
1.	Video materi prinsip desain ini dapat memperjelas materi yang disampaikan	✓			
2.	Video materi prinsip desain ini memberikan gambaran secara nyata prinsip desain	✓			
3.	Video materi prinsip desain ini dapat menambah wawasan siswa dalam belajar karena dilengkapi dengan contoh	✓			
4.	Video materi prinsip desain ini dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam menggambar perinsip desain	✓			
5.	Video materi prinsip desain ini dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih mandiri.	✓			
6.	Video materi prinsip desain ini menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik	✓			
7.	Video materi prinsip desain ini siswa menjadi lebih memperhatikan pelajaran	✓			
8.	Video materi prinsip desain ini siswa lebih tertarik mengikuti materi pembelajaran.	✓			
9.	Komposisi warna dalam video ini dapat terlihat jelas dan bagus	✓			
10.	Background dalam video materi prinsip desain ini sesuai dengan tampilan yang tidak mengganggu isi dari materi	✓			

11.	Gambar yang disajikan dalam video materi prinsip desain ini mendukung materi yang dipelajari		✓		
12.	Music pendukung dalam video materi prinsip desain ini dapat memberikan efek yang sesuai dengan pesan yang dingin disampaikan.	✓			
13.	Jenis huruf yang digunakan dalam video materi prinsip desain ini jelas dan mudah dibaca	✓			
14.	Ukuran huruf yang digunakan dalam video materi prinsip desain ini sudah sesuai dengan ukuran yang jelas untuk dibaca	✓			
15.	Teks atau tulisan dalam video pembelajaran prinsip desain mudah untuk dibaca	✓			
16.	Keefektifan video sebagai media pembelajaran	✓			
17.	Kalimat yang digunakan dalam video materi prinsip desain ini menggunakan bahasa yang jelas dan tidak menimbulkan persepsi ganda	✓			
18.	Isi video mudah dipahami	✓			
19.	Mempermudah guru dalam memberikan materi kepada siswa	✓			
20.	Durasi waktu dalam video materi prinsip desain ini tidak terlalu lama sehingga tidak membosankan siswa.	✓			

SARAN :

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

KESIMPULAN :

Video pembelajaran pada standar kompetensi materi prinsip desain ini dinyatakan :

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak

Yogyakarta,  
Validator

  
Erlin Wakhuni, S.Pd  
NIP. 19690227 200903 2 001

# **LAMPIRAN 5**

- 1. PERHITUNGAN KELAYAKAN AHLI  
MATERI**
- 2. PERHITUNGAN KELAYAKAN AHLI  
MEDIA**
- 3. PERHITUNGA UJI COBA SKALA KECIL**
- 4. HASIL VALIDITAS DAN REIABITIAS**
- 5. PERHITUNGAN KELAYAKAN UJI  
COBA SKALA BESAR**

Rumus perhitungan ahli materi

Interval Skor	Kategori
$X > Mi + 1,5 (SDi)$	Sangat layak
$Mi < X < Mi + 1,5 (SDi)$	Layak
$Mi - 1,5 (SDi) < X < Mi$	Kurang layak
$X < Mi - 1,5 (SDi)$	Tidak layak

Skor tertinggi adalah apabila ahli materi memilih sangat setuju yaitu 4.

Skor terendah bila ahli materi memilih jawaban tidak setuju yaitu 1.

$$\text{Jumlah butir} = 20$$

$$\text{Skor maksimal} = 4 \times 20 = 80$$

$$\text{Skor minimal} = 1 \times 20 = 20$$

$$\text{Jumlah responden} = 2 \text{ orang}$$

$$X = \text{jumlah skor masing-masing responden atau skor rerata keseluruhan}$$

$$Mi = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal}) \\ = \frac{1}{2} (80 + 20) = \frac{1}{2} (100) = 50$$

$$Sdi = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal}) \\ = \frac{1}{6} (80 - 20) = \frac{1}{6} (60) = 10$$

$$X = \text{jumlah skor : jumlah responden} \\ = 157 : 2 = 78,5$$

$$\text{Rerata skor} = \text{jumlah sekor masing-masing responden : jumlah skor} \\ = 78,5 : 20 = 3,925$$

### Hasil Perhitungan Validasi Ahli Materi

No	Interval Skor	Interval Nilai			Kategori Hasil
1	$X > Mi + 1,5 (SDi)$		$X >$	65	Sangat layak
2	$Mi < X < Mi + 1,5 (SDi)$	50	$<X<$	65	Layak
3	$Mi - 1,5 (SDi) < X < Mi$	35	$<X<$	50	Kurang layak
4	$X < Mi - 1,5 (SDi)$		$X <$	35	Tidak layak

Berdasarkan skor data menggunakan skala *likert* dengan rentang skor 1 sampai 4 untuk 20 butir soal, didapatkan skor minimal 20 dan skor maksimal idealnya sebanyak 80 sehingga diperoleh nilai rerata ideal ( $Mi$ ) sebesar 50 dan simpangan deviasinya ( $SDi$ ) sebesar 10. Jika dilihat berdasarkan interval nilai dari kelayakan materi maka nilai  $X$  sebesar 78,5 berada pada  $X > 65$  yang masuk dalam kategori **sangat layak**.

. Rumus perhitungan ahli media

Interval Skor	Kategori
$X > Mi + 1,5 (\text{SD}_i)$	Sangat layak
$Mi < X < Mi + 1,5 (\text{SD}_i)$	Layak
$Mi - 1,5 (\text{SD}_i) < X < Mi$	Kurang layak
$X < Mi - 1,5 (\text{SD}_i)$	Tidak layak

Skor tertinggi adalah apabila ahli media memilih sangat setuju yaitu 4.

Skor terendah bila ahli materi memilih jawaban tidak setuju yaitu 1.

$$\text{Jumlah butir} = 20$$

$$\text{Skor maksimal} = 4 \times 20 = 80$$

$$\text{Skor minimal} = 1 \times 20 = 20$$

$$\text{Jumlah responden} = 2 \text{ orang}$$

$$X = \text{jumlah skor masing-masing responden atau skor rerata keseluruhan}$$

$$Mi = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal}) \\ = \frac{1}{2} (80 + 20) = \frac{1}{2} (100) = 50$$

$$\text{Sd}_i = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal}) \\ = \frac{1}{6} (80 - 20) = \frac{1}{6} (60) = 10$$

$$X = \text{jumlah skor : jumlah responden} \\ = 158 : 2 = 79$$

$$\text{Rerata skor} = \text{jumlah sekor masing-masing responden : jumlah skor} \\ = 79 : 20 = 3,95$$

. Hasil Perhitungan Validasi Ahli Media

No	Interval Skor	Interval Nilai			Kategori Hasil
1	$X > Mi + 1,5 (SDi)$		$X >$	65	Sangat layak
2	$Mi < X < Mi + 1,5 (SDi)$	50	$<X<$	65	Layak
3	$Mi - 1,5 (SDi) < X < Mi$	35	$<X<$	50	Kurang layak
4	$X < Mi - 1,5 (SDi)$		$X <$	35	Tidak layak

Berdasarkan skor data menggunakan skala *likert* dengan rentang skor 1 sampai 4 untuk 20 butir soal, didapatkan skor minimal 20 dan skor maksimal idealnya sebanyak 80 sehingga diperoleh nilai rerata ideal ( $Mi$ ) sebesar 50 dan simpangan deviasinya tandar deviasinya ( $SDi$ ) sebesar 10. Jika dilihat berdasarkan interval nilai dari kelayakan materi maka nilai  $X$  sebesar 79 berada pada  $X > 65$  yang masuk dalam kategori **sangat layak**.

Angket Penelitian Kelayakan Media Video Pembelajaran Untuk Siswa

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PRINSIP DESAIN DI SMK  
NEGERI 1 BAWANG BANJARNEGARA

Peneliti : Septiani Kartika Sari

Nama Responden : Palupi Tri Hastuti

Kelas : X Tata Busana 1

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah kuesioner ini dengan jujur sesuai pendapat anda secara objektif
2. Penilaian diberikan dengan rentang mulai dari sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju. Dengan angka sebagai berikut :  
4 = sangat layak  
3 = layak  
2 = kurang layak  
1 = tidak layak
3. Mohon membeberi tanda checklist ( ✓ ) pada kolom 1,2,3,4, sesuai dengan pendapat secara objektif
4. Saran mohon diberikan secara jelas dan singkat pada kolom yang disediakan.
5. Atas partisipasinya kami mengucapkan terimakasih.

No.	Pernyataan	Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Materi prinsip desain lebih jelas disampaikan dengan video pembelajaran	✓			
2.	Anda dapat mengetahui proses penerapan prinsip desain dalam menggambar dengan menggunakan video pembelajaran ini	✓			
3.	Video pembelajaran dapat menampilkan proses menggambar dengan menerapkan prinsip desain dengan proses yang sebenarnya	✓			
4.	Video pembelajaran ini dapat membuat anda mempermudah anda dalam mempelajari materi prinsip desain	✓			
5.	Penggunaan media video penerapan prinsip desain dapat menambah rasa tertarik untuk mengikuti materi prinsip desain	✓			
6.	Dengan menggunakan video ini materi prinsip desain dapat menambah wawasan anda	✓			
7.	Anda menjadi lebih memahami materi prinsip desain karena dalam video ini terdapat banyak contoh	✓			
8.	Sajian media video ini dapat menarik perhatian anda	✓			
9.	Anda lebih senang bila materi prinsip desain disampaikan dengan menggunakan media video pembelajaran	✓			

10.	Video menggambar dengan menerapkan prinsip desain ini dapat meningkatkan keinginan anda untuk menggambar	✓			
11.	Video pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan waktu karena video dapat mempersingkat atau merangkum proses yang membutuhkan waktu lama	✓			
12.	Musik pendukung yang digunakan dalam video pemebelajaran tidak mengganggu konsentrasi dalam mempelajari materi	✓			
13.	Gambar yang ditampilkan dalam video ini dapat terlihat dengan jelas	✓			
14.	Pemilihan warna background yang digunakan dalam video ini sudah sesuai	✓			
15.	Pemilihan warna tulisan dan background yang digunakan dalam video ini kontras sehingga tulisan dapat dibaca dengan jelas	✓			
16.	Tulisan dalam video pembelajaran dapat terbaca dengan jelas	✓			
17.	Keefektifan video sebagai media pembelajaran sangat tepat	✓			
18.	Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran mudah dimengerti	✓			
19.	Dengan menggunakan video ini anda dapat mengetahui	✓			

	proses penerapan prinsip desain dalam menggambar sehingga memudahkan anda dalam memahami materi			
20.	Dengan menggunakan video ini anda dapat mengetahui proses penerapan prinsip desain dalam menggambar	✓		
21.	Dengan video pembelajaran prinsip desain anda mendapatkan informasi lengkap tentang prinsip desain	✓		
22.	Pengoperasian video pembelajaran ini mudah untuk digunakan	✓		
23.	Video materi prinsip desain ini dapat membangkitkan keinginan anda untuk belajar mempraktekkan materi yang disampaikan	✓		
24.	Video pembelajaran prinsip desain ini dapat memotivasi anda untuk belajar lebih mandiri.		✓	
25.	Dengan menggunakan video perbaikajarn prinsip desain ini pembelajaran menjadi lebih menarik	✓		

SARAN :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

KESIMPULAN:

Pelajaran prinsip desain dengan menggunakan video pembelajaran ini di SMK N

1 Bawang :

Sangat Layak

Layak

Kurang layak

Tidak layak

Rumus perhitungan uji coba skala kecil

Interval Skor	Kategori
$X > Mi + 1,5 (SDi)$	Sangat layak
$Mi < X < Mi + 1,5 (SDi)$	Layak
$Mi - 1,5 (SDi) < X < Mi$	Kurang layak
$X < Mi - 1,5 (SDi)$	Tidak layak

Skor tertinggi adalah apabila uji coba skala kecil memilih sangat setuju yaitu 4.

Skor terendah bila ahli materi memilih jawaban tidak setuju yaitu 1.

$$\text{Jumlah butir} = 25$$

$$\text{Skor maksimal} = 4 \times 25 = 100$$

$$\text{Skor minimal} = 1 \times 25 = 25$$

$$\text{Jumlah responden} = 17 \text{ orang}$$

$X$  = jumlah skor masing – masing responden atau skor rerata keseluruhan

$$Mi = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})$$

$$= \frac{1}{2} (100 + 25) = \frac{1}{2} (125) = 62,5$$

$$Sdi = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})$$

$$= \frac{1}{6} (100 - 25) = \frac{1}{6} (75) = 12,5$$

$$X = \text{jumlah skor} : \text{jumlah responden}$$

$$= 1550 : 17 = 91,17$$

$$\text{Rerata skor} = \text{jumlah sekor masing – masing responden} : \text{jumlah skor}$$

$$= 91,17 : 25 = 3,64$$

Hasil uji coba skala kecil

No	Interval Skor	Interval Nilai			Kategori Hasil
1	$X > Mi + 1,5 (SDi)$		$X >$	81,25	Sangat layak
2	$Mi < X < Mi + 1,5 (SDi)$	62,5	$<X<$	81,25	Layak
3	$Mi - 1,5 (SDi) < X < Mi$	44,25	$<X<$	62,5	Kurang layak
4	$X < Mi - 1,5 (SDi)$		$X <$	44,25	Tidak layak

Berdasarkan skor data menggunakan skala *likert* dengan rentang skor 1 sampai 4 untuk 25 butir soal, didapatkan skor minimal 25 dan skor maksimal idealnya sebanyak 100 sehingga diperoleh nilai rerata ideal ( $Mi$ ) sebesar 62,5 dan simpangan deviasinya ( $SDi$ ) sebesar 12,5. Jika dilihat berdasarkan interval nilai dari kelayakan materi maka nilai  $X$  sebesar 91,17 berada pada  $X > 81,25$  yang masuk dalam kategori **sangat layak**

## **Reliability**

### **Scale: ALL VARIABLES**

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	17	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	17	100.0

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

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.411	.854	26

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	91.1765	33.154	-.120	.	.861
VAR00003	96.3529	49.743	.317	.	.391
VAR00004	96.5882	49.632	.247	.	.391
VAR00005	96.3529	50.993	.090	.	.407
VAR00006	96.5882	47.507	.556	.	.362
VAR00007	96.2941	51.221	.068	.	.409
VAR00008	96.7059	46.221	.739	.	.344
VAR00009	96.5882	48.882	.276	.	.384
VAR00010	96.4706	48.390	.466	.	.374
VAR00011	96.3529	51.493	.001	.	.413
VAR00012	96.4118	50.507	.154	.	.401
VAR00013	96.4118	50.632	.134	.	.403
VAR00014	96.6471	51.243	.020	.	.412
VAR00015	96.8235	48.779	.383	.	.380
VAR00016	96.8235	45.904	.655	.	.341
VAR00017	96.4706	48.515	.446	.	.376
VAR00018	96.3529	49.868	.294	.	.392
VAR00019	96.8824	48.235	.376	.	.374
VAR00020	96.3529	50.368	.203	.	.399
VAR00021	96.4118	49.132	.380	.	.383
VAR00022	96.4706	50.015	.214	.	.396
VAR00023	96.7059	51.846	-.062	.	.419
VAR00024	96.5294	50.140	.182	.	.398
VAR00025	96.4706	49.140	.348	.	.384

VAR00026	96.5882	49.632	.247	.	.391
VAR00027	96.5882	49.757	.229	.	.393

Angket Penelitian Kelayakan Media Video Pembelajaran Untuk Siswa

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PRINSIP DESAIN DI SMK  
NEGERI 1 BAWANG BANJARNEGARA**

Peneliti : Septiani Kartika Sari

Nama Responden : Evita Resti Nugraheni

Kelas : X Tata Busana 1

**Petunjuk Pengisian:**

1. Isilah kuesioner ini dengan jujur sesuai pendapat anda secara objektif
2. Penilaian diberikan dengan rentang mulai dari sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju. Dengan angka sebagai berikut :  
4 = sangat layak  
3 = layak  
2 = kurang layak  
1 = tidak layak
3. Mohon membeberi tanda checklist ( ✓ ) pada kolom 1,2,3,4, sesuai dengan pendapat secara objektif
4. Saran mohon diberikan secara jelas dan singkat pada kolom yang disediakan.
5. Atas partisipasinya kami mengucapkan terimakasih.

No.	Pernyataan	Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Materi prinsip desain lebih jelas disampikan dengan video pembelajaran	✓			
2.	Anda dapat mengetahui proses penerapan prinsip desain dalam menggambar dengan menggunakan video pembelajaran ini	✓			
3.	Video pembelajaran dapat menampilkan proses menggambar dengan menerapkan prinsip desain dengan proses yang sebenarnya	✓			
4.	Video pembelajaran ini dapat membuat anda mempermudah anda dalam mempelajari materi prinsip desain	✓			
5.	Penggunaan media video penerapan prinsip desain dapat menambah rasa tertarik untuk mengikuti materi prinsip desain	✓			
6.	Dengan menggunakan video ini materi prinsip desain dapat menambah wawasan anda	✓			
7.	Anda menjadi lebih memahami materi prinsip desain karena dalam video ini terdapat banyak contoh	✓			
8.	Sajian media video ini dapat menarik perhatian anda	✓			
9.	Anda lebih senang bila materi prinsip desain disampikan dengan menggunakan media video pembelajaran	✓			

10.	Video menggambar dengan menerapkan prinsip desain ini dapat meningkatkan keinginan anda untuk menggambar	✓			
11.	Video pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan waktu karena video dapat mempersingkat atau merangkum proses yang membutuhkan waktu lama	✓			
12.	Musik pendukung yang digunakan dalam video pembelajaran tidak mengganggu konsentrasi dalam mempelajari materi	✓			
13.	Gambar yang ditampilkan dalam video ini dapat terlihat dengan jelas		✓		
14.	Pemilihan warna background yang digunakan dalam video ini sudah sesuai	✓			
15.	Pemilihan warna tulisan dan background yang digunakan dalam video ini kontras sehingga tulisan dapat dibaca dengan jelas	✓			
16.	Tulisan dalam video pembelajaran dapat terbaca dengan jelas	✓			
17.	Kefektifan video sebagai media pembelajaran sangat tepat	✓			
18.	Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran mudah dimengerti	✓			
19.	Dengan menggunakan video ini anda dapat mengetahui	✓			

	proses penerapan prinsip desain dalam menggambar sehingga memudahkan anda dalam memahami materi				
20.	Dengan menggunakan video ini anda dapat mengetahui proses penerapan prinsip desain dalam menggambar	✓			
21.	Dengan video pembelajaran prinsip desain anda mendapatkan informasi lengkap tentang prinsip desain	✓			
22.	Pengoperasian video pembelajaran ini mudah untuk digunakan	✓			
23.	Video materi prinsip desain ini dapat membangkitkan keinginan anda untuk belajar mempraktekkan materi yang disampaikan	✓			
24.	Video pembelajaran prinsip desain ini dapat memotivasi anda untuk belajar lebih mandiri.	✓			
25.	Dengan mengguakan video pembeajarn prinsip desain ini pembelajaran menjadi lebih menarik	✓			

SARAN :

**KESIMPULAN:**

Pelajaran prinsip desain dengan menggunakan video pembelajaran ini di SMK N

1 Bawang :

- Sangat Layak  
 Layak  
 Kurang layak  
 Tidak layak

Rumus perhitungan uji coba skala besar

Interval Skor	Kategori
$X > Mi + 1,5 (SDi)$	Sangat layak
$Mi < X < Mi + 1,5 (SDi)$	Layak
$Mi - 1,5 (SDi) < X < Mi$	Kurang layak
$X < Mi - 1,5 (SDi)$	Tidak layak

Skor tertinggi adalah apabila uji coba skala besar memilih sangat setuju yaitu 4.

Skor terendah bila ahli materi memilih jawaban tidak setuju yaitu 1.

$$\text{Jumlah butir} = 25$$

$$\text{Skor maksimal} = 4 \times 25 = 100$$

$$\text{Skor minimal} = 1 \times 25 = 25$$

$$\text{Jumlah responden} = 33 \text{ orang}$$

$$X = \text{jumlah skor masing-masing responden atau skor rerata keseluruhan}$$

$$Mi = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal}) \\ = \frac{1}{2} (100 + 25) = \frac{1}{2} (125) = 62,5$$

$$Sdi = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal}) \\ = \frac{1}{6} (100 - 25) = \frac{1}{6} (75) = 12,5$$

$$X = \text{jumlah skor : jumlah responden} \\ = 3072 : 33 = 93,09$$

$$\text{Rerata skor} = \text{jumlah sekor masing-masing responden : jumlah skor} \\ = 93,09 : 25 = 3,72$$

Hasil perhitungan uji coba skala besar

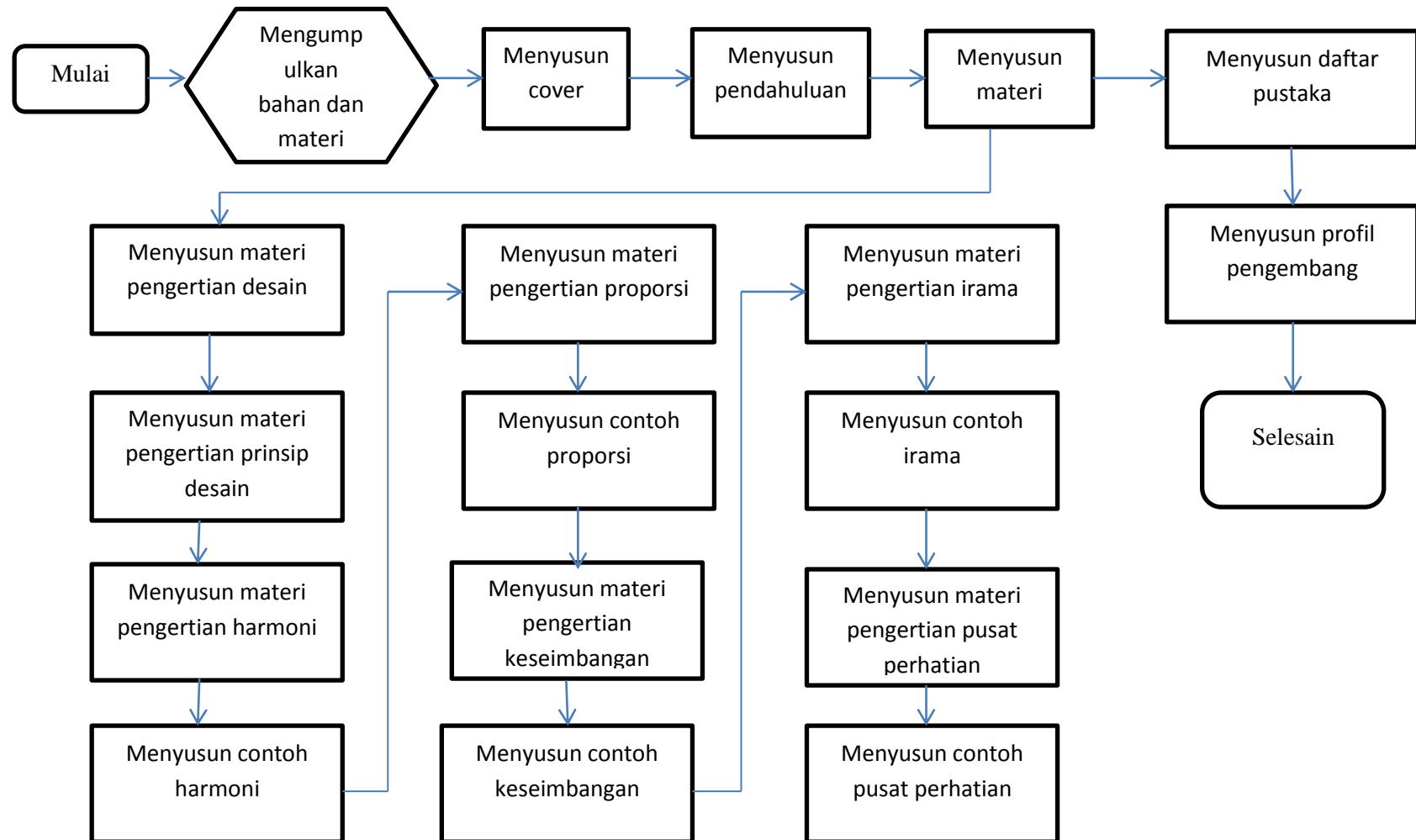
No	Interval Skor	Interval Nilai			Kategori Hasil
1	$X > Mi + 1,5 (SDi)$		X>	81,25	Sangat layak
2	$Mi < X < Mi + 1,5 (SDi)$	62,5	<X<	81,25	Layak
3	$Mi - 1,5 (SDi) < X < Mi$	44,25	<X<	62,5	Kurang layak
4	$X < Mi - 1,5 (SDi)$		X<	44,25	Tidak layak

Berdasarkan skor data menggunakan skala *likert* dengan rentang skor 1 sampai 4 untuk 25 butir soal, didapatkan skor minimal 25 dan skor maksimal idealnya sebanyak 100 sehingga diperoleh nilai rerata ideal ( $Mi$ ) sebesar 62,5 dan simpangan deviasinya (SDi) sebesar 12,5. Jika dilihat berdasarkan interval nilai dari kelayakan materi maka nilai  $X$  sebesar 93,09 berada pada  $X > 81,25$  yang masuk dalam kategori **sangat layak**.

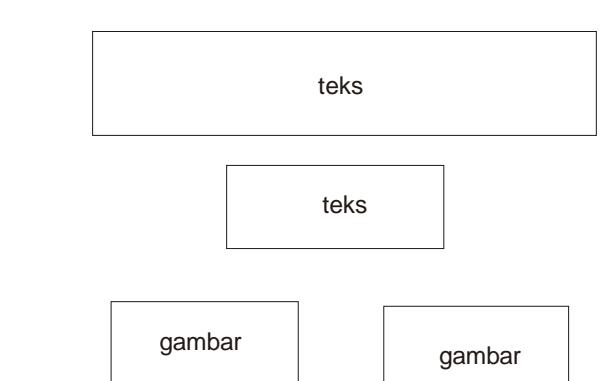
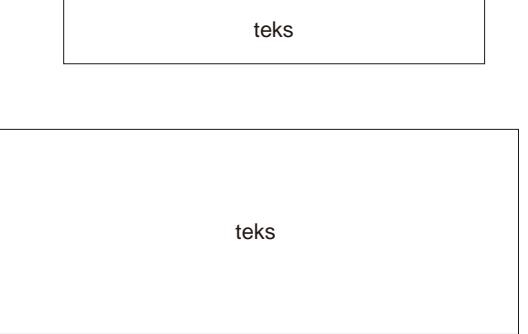
# LAMPIRAN 6

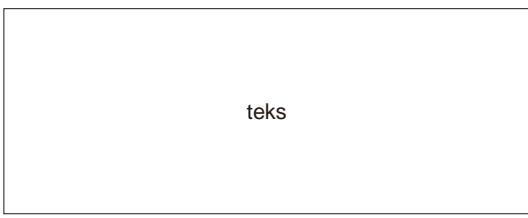
- 1. FLOW CHART*
- 2. STORY BOARD*

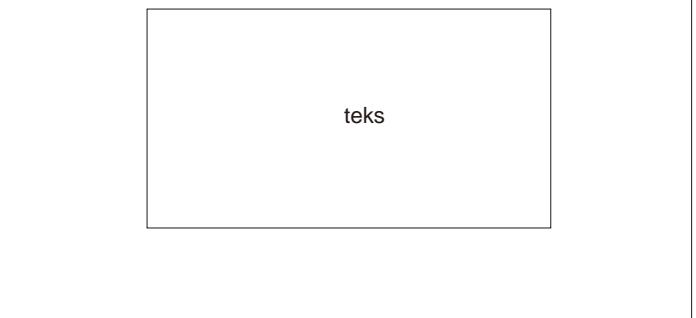
Flow Chat Media Pembelajaran Prinsip Desain

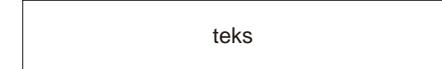
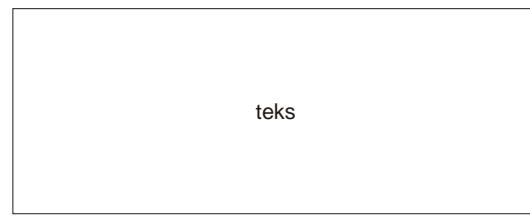
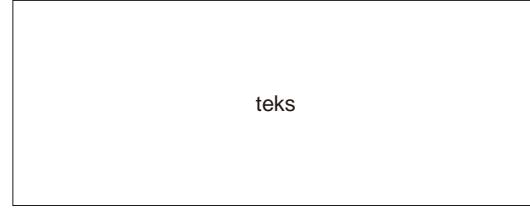


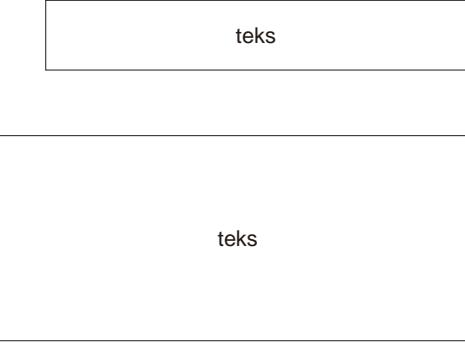
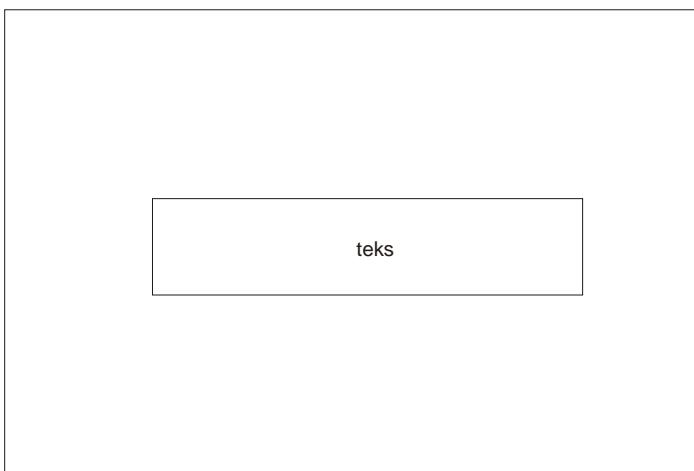
## STORY BOARD MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PRINSIP DESAIN

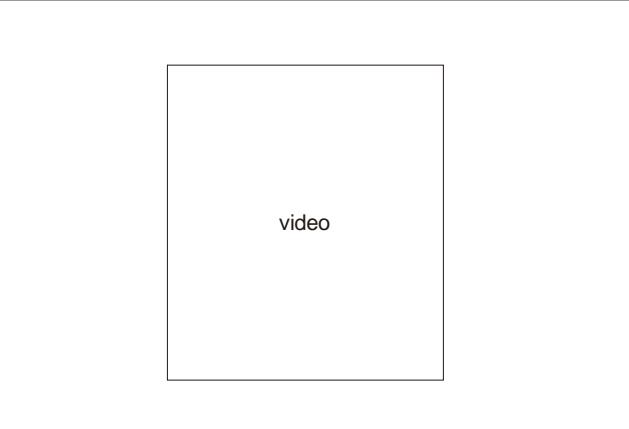
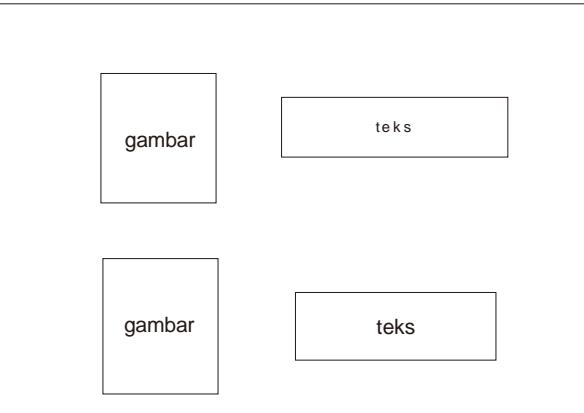
Scene	Tampilan	Objek	
1.		Teks	Media pembelajaran prinsip desain Oleh septiani kartika sari
		Gambar	Logo UNY dan logo SMK N 1 Bawang
		Durasi	13 detik
		Suara	Instrumen musik dan narasi
		Tampilan	Background kertas putih, teks, gambr muncul
2.		Teks	Pengertian desain Penjelasan pengertian desain
		Gambar	-
		Durasi	12 detik
		Suara	Instrumen musik dan narasi
		Tampilan	Background kertas putih, teks muncul

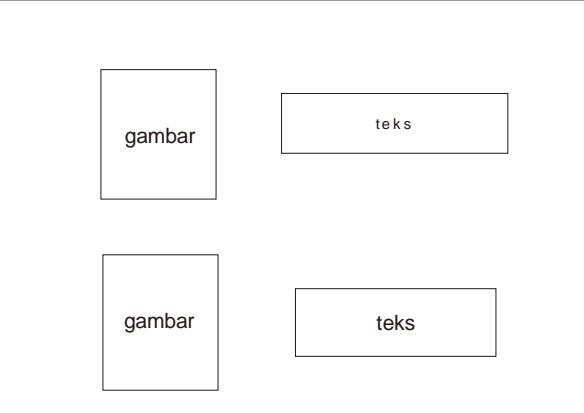
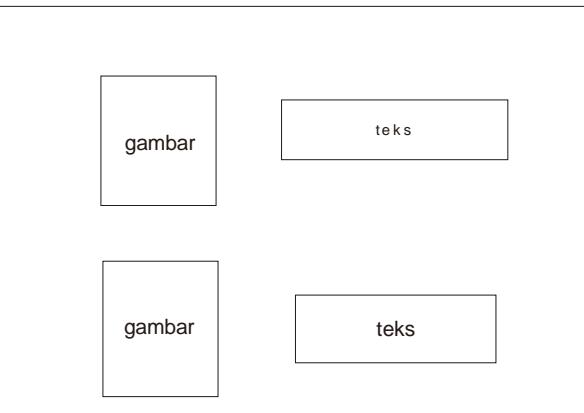
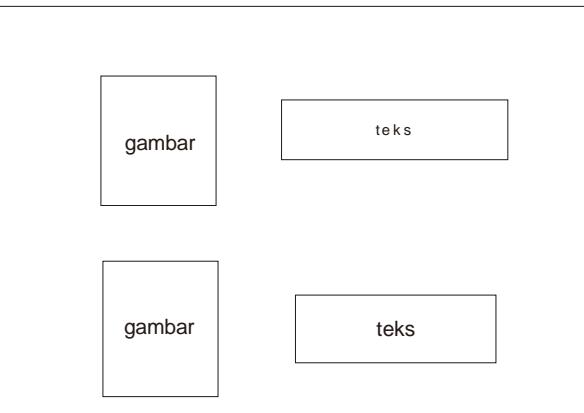
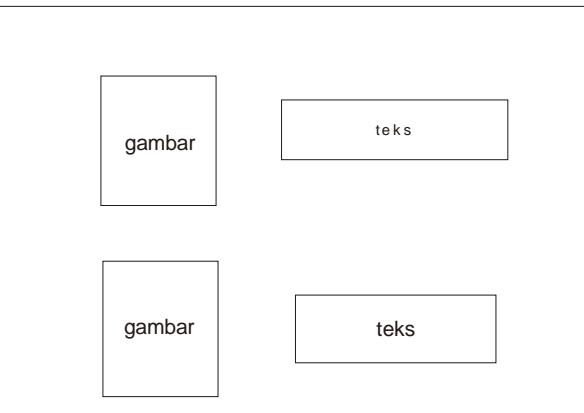
3	 	<p>Teks</p> <p>Gambar</p> <p>Durasi</p> <p>Suara</p> <p>Tampilan</p>	<p>Pengertian prinsip desain Penjelasan pengertian prinsip desain</p> <p>-</p> <p>36 detik</p> <p>Instrumen musik dan narasi</p> <p>Background kertas putih, teks muncul</p>
4		<p>Teks</p> <p>Gambar</p> <p>Durasi</p> <p>Suara</p> <p>Tampilan</p>	<p>Macam – macam prinsip desain</p> <p>-</p> <p>5 detik</p> <p>Instrumen musik dan narasi</p> <p>Background kertas putih, teks muncul</p>

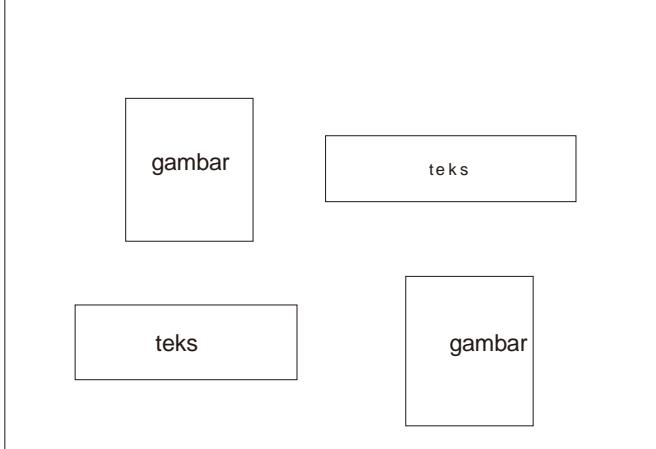
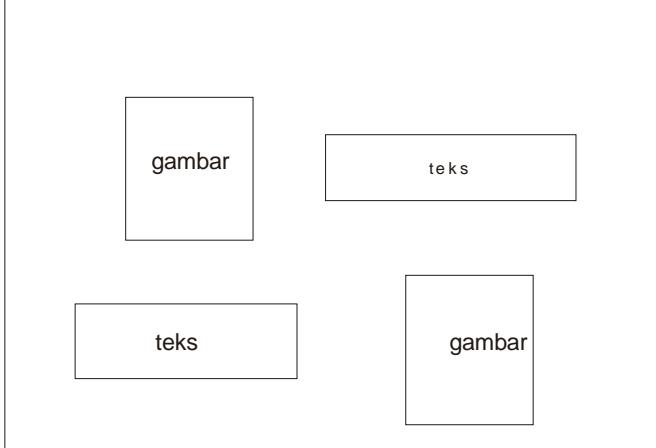
5		Teks	Harmoni
		Gambar	-
		Durasi	3 detik
		Suara	Instrumen musik dan narasi
		Tampilan	Background kertas putih, teks muncul
6		Teks	Penjelasan pengertian harmoni
		Gambar	-
		Durasi	30 detik
		Suara	Instrumen musik dan narasi
		Tampilan	Background kertas putih, teks muncul

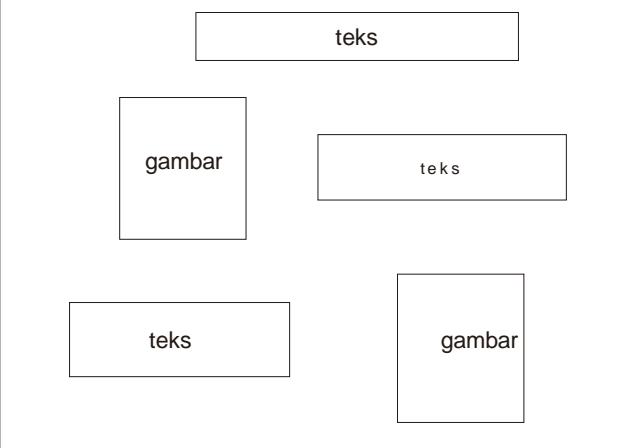
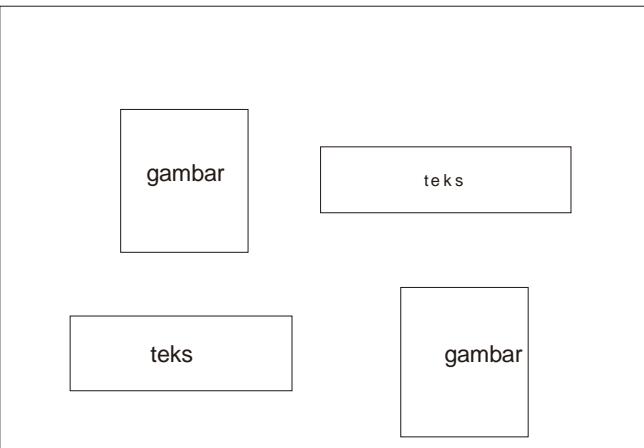
7	 	<p><b>Teks</b></p>	<p>Harmoni garis dan bentuk Penjelasan pengertian harmoni garis dan bentuk</p>
8	 	<p><b>Teks</b></p>	<p>Harmoni tekstur Penjelasan pengertian harmoni tekstur</p>
		<p><b>Gambar</b></p>	<p>-</p>
		<p><b>Durasi</b></p>	<p>20 detik</p>
		<p><b>Suara</b></p>	<p>Instrumen musik dan narasi</p>
		<p><b>Tampilan</b></p>	<p>Background kertas putih, teks muncul</p>

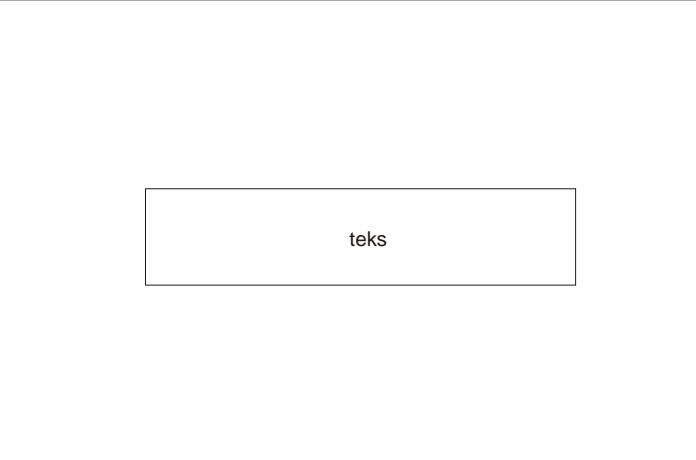
9		<table border="1"> <tr> <td>Teks</td><td>Harmoni warna Penjelasan pengertian harmoni warna</td></tr> <tr> <td>Gambar</td><td>-</td></tr> <tr> <td>Durasi</td><td>25 detik</td></tr> <tr> <td>Suara</td><td>Instrumen musik dan narasi</td></tr> <tr> <td>Tampilan</td><td>Background kertas putih, teks muncul</td></tr> </table>	Teks	Harmoni warna Penjelasan pengertian harmoni warna	Gambar	-	Durasi	25 detik	Suara	Instrumen musik dan narasi	Tampilan	Background kertas putih, teks muncul
Teks	Harmoni warna Penjelasan pengertian harmoni warna											
Gambar	-											
Durasi	25 detik											
Suara	Instrumen musik dan narasi											
Tampilan	Background kertas putih, teks muncul											
10		<table border="1"> <tr> <td>Teks</td><td>Peneapan prinsip harmoni</td></tr> <tr> <td>Gambar</td><td>-</td></tr> <tr> <td>Durasi</td><td>7 detik</td></tr> <tr> <td>Suara</td><td>Instrumen musik dan narasi</td></tr> <tr> <td>Tampilan</td><td>Background kertas putih, teks muncul</td></tr> </table>	Teks	Peneapan prinsip harmoni	Gambar	-	Durasi	7 detik	Suara	Instrumen musik dan narasi	Tampilan	Background kertas putih, teks muncul
Teks	Peneapan prinsip harmoni											
Gambar	-											
Durasi	7 detik											
Suara	Instrumen musik dan narasi											
Tampilan	Background kertas putih, teks muncul											

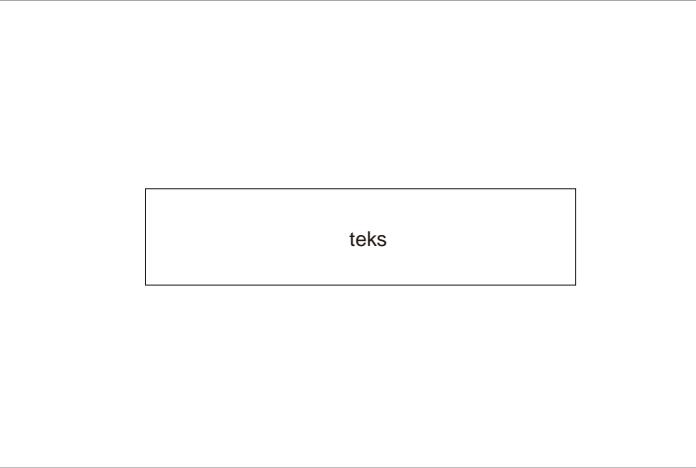
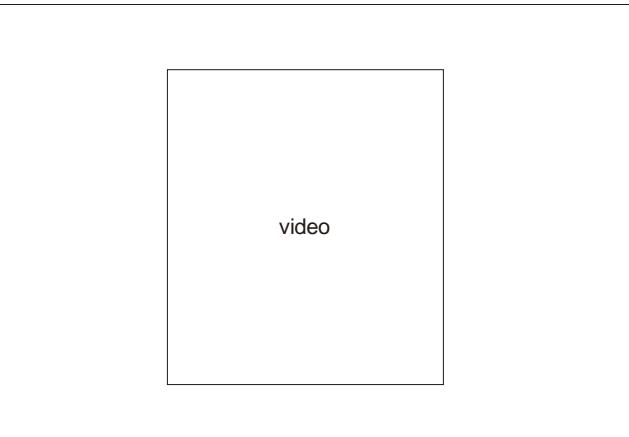
11		<p>Video</p> <p>Gambar</p> <p>Durasi</p> <p>Suara</p> <p>Tampilan</p>	<p>Penerapan prinsip harmoni</p> <p>-</p> <p>25 detik</p> <p>Instrumen musik dan narasi</p> <p>Background kertas putih, video muncul</p>
12		<p>Teks</p> <p>Gambar</p> <p>Durasi</p> <p>Suara</p> <p>Tampilan</p>	<p>Penjelasan gambar</p> <p>Contoh busana harmoni garis dan bentuk</p> <p>25 detik</p> <p>Instrumen musik dan narasi</p> <p>Background kertas putih, gambar, teks muncul</p>

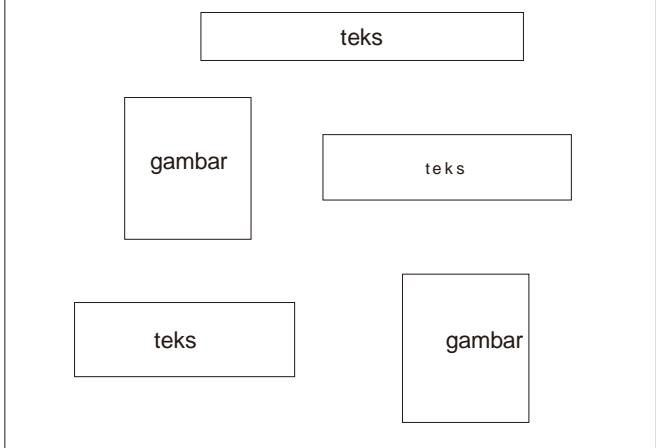
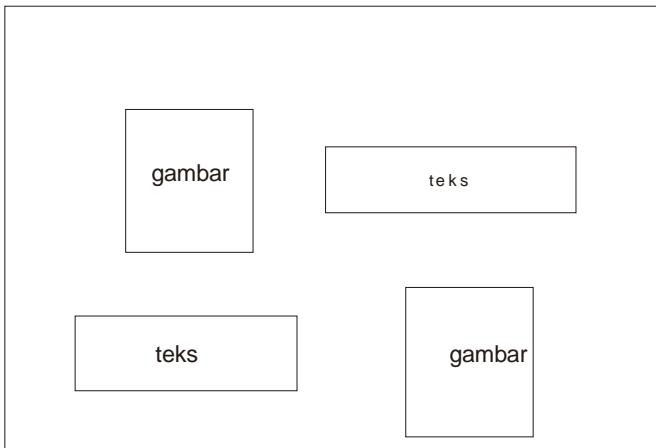
13		Teks	Penjelasan gambar
		Gambar	Contoh busana harmoni garis dan bentuk
14		Durasi	25 detik
		Suara	Instrumen musik dan narasi
14		Teks	Penjelasan gambar
		Gambar	Contoh busana harmoni garis dan bentuk
14		Durasi	30 detik
		Suara	Instrumen musik dan narasi
		Tampilan	Background kertas putih, teks

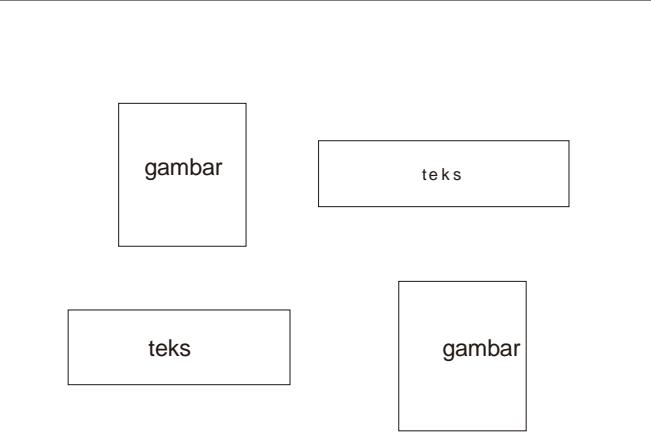
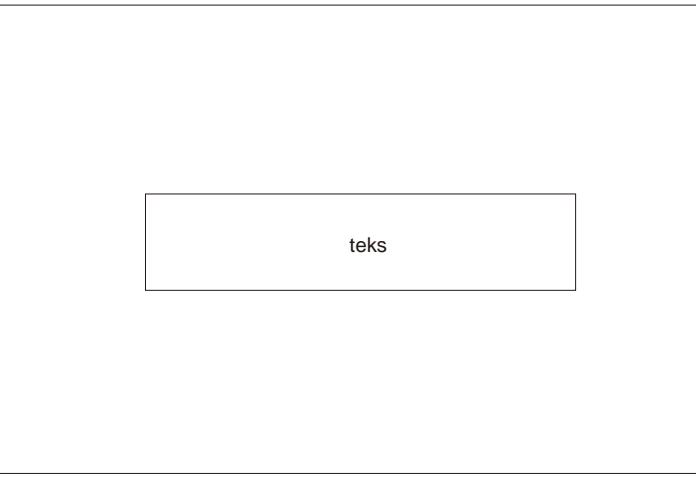
15	 <p>The diagram consists of four rectangular boxes arranged in a 2x2 grid. The top-left box is labeled 'gambar'. The top-right box is labeled 'teks'. The bottom-left box is labeled 'teks'. The bottom-right box is labeled 'gambar'.</p>	<p>Teks Gambar Durasi Suara Tampilan</p>	<p>Contoh hamoni tekstur Penjelasan gambar Contoh busana harmoni tekstur 30 detik Instrumen musik dan narasi Background kertas putih, teks, gambar, teks muncul</p>
16	 <p>The diagram consists of four rectangular boxes arranged in a 2x2 grid. The top-left box is labeled 'gambar'. The top-right box is labeled 'teks'. The bottom-left box is labeled 'teks'. The bottom-right box is labeled 'gambar'.</p>	<p>Teks Gambar Durasi Suara Tampilan</p>	<p>Penjelasan gambar Contoh busana harmoni tekstur 30 detik Instrumen musik dan narasi Background kertas putih, teks</p>

17		<p>Teks Gambar Durasi Suara Tampilan</p>	<p>Contoh hamoni warna Penjelasan gambar Contoh busana harmoni tekstur 30 detik Instrumen musik dan narasi Background kertas putih, teks, gambar, teks muncul</p>
18		<p>Teks Gambar Durasi Suara Tampilan</p>	<p>Penjelasan gambar Contoh busana harmoni wana 30 detik Instrumen musik dan narasi Background kertas putih, teks</p>

19		Teks Gambar Durasi Suara Tampilan	Proporsi - 3 detik Instrumen musik dan narasi Background kertas putih, teks muncul
20		Teks Gambar Durasi Suara Tampilan	Penjelasan pengertian proporsi - 30 detik Instrumen musik dan narasi Background kertas putih, teks muncul

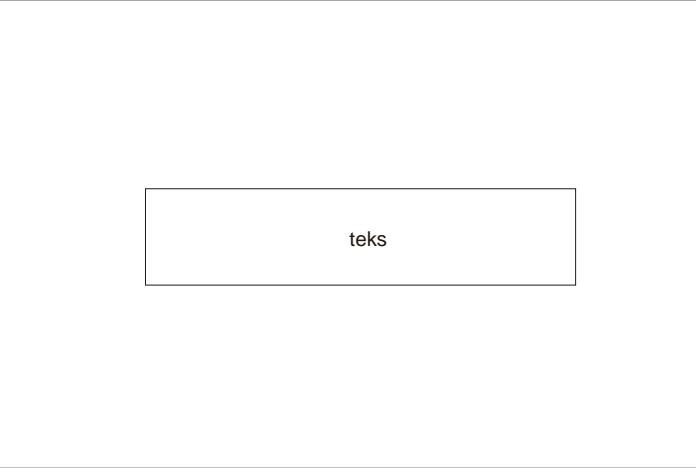
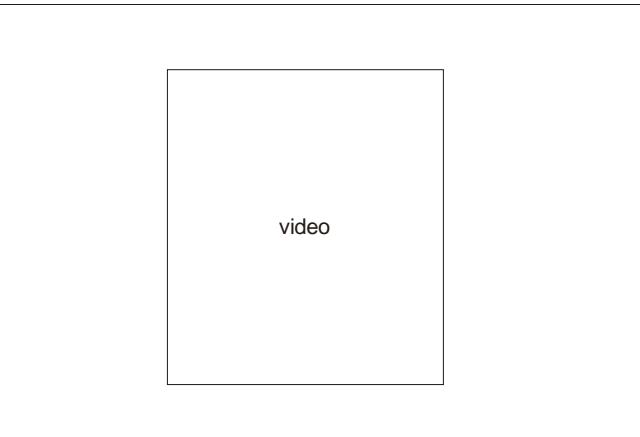
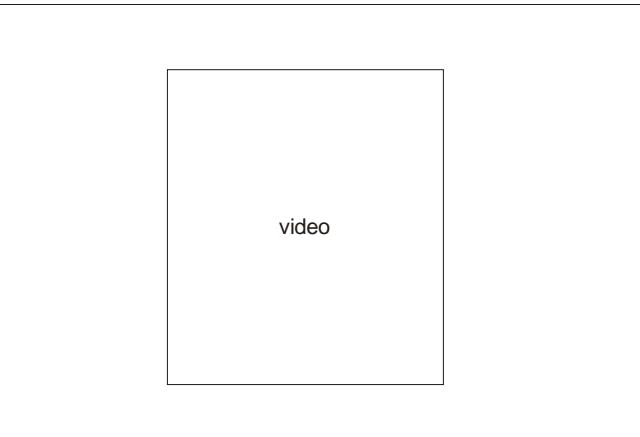
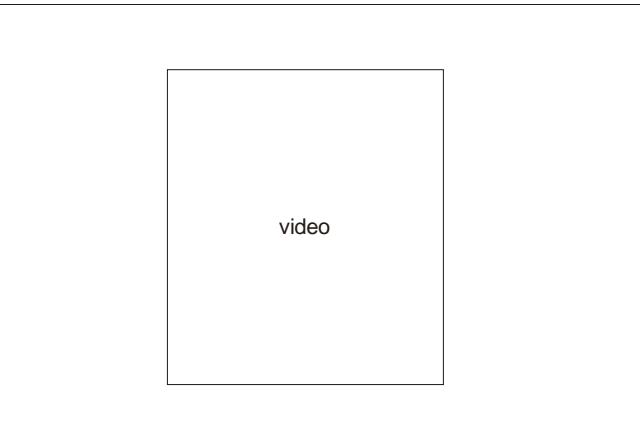
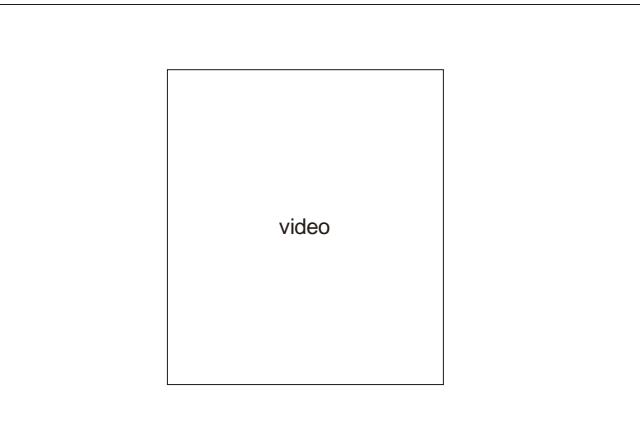
21		Teks Gambar Durasi Suara Tampilan	Penerapan prinsip proporsi - 7 detik Instrumen musik dan narasi Background kertas putih, teks muncul
22		Video Gambar Durasi Suara Tampilan	Penerapan prinsip proporsi - 25 detik Instrumen musik dan narasi Background kertas putih, video muncul

23		<p>Teks Gambar Durasi Suara Tampilan</p>	<p>Contoh proporsi Penjelasan gambar Contoh busana proporsi 30 detik Instrumen musik dan narasi Background kertas putih, teks, gambar, teks muncul</p>
24		<p>Teks Gambar Durasi Suara Tampilan</p>	<p>Penjelasan gambar Contoh busana proporsi 30 detik Instrumen musik dan narasi Background kertas putih, teks</p>

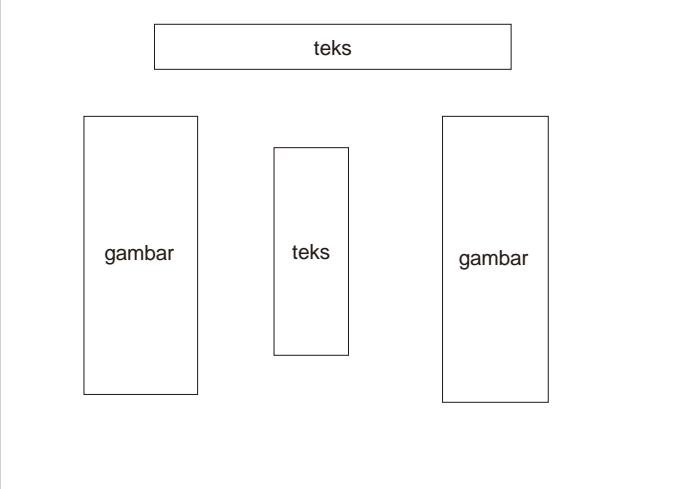
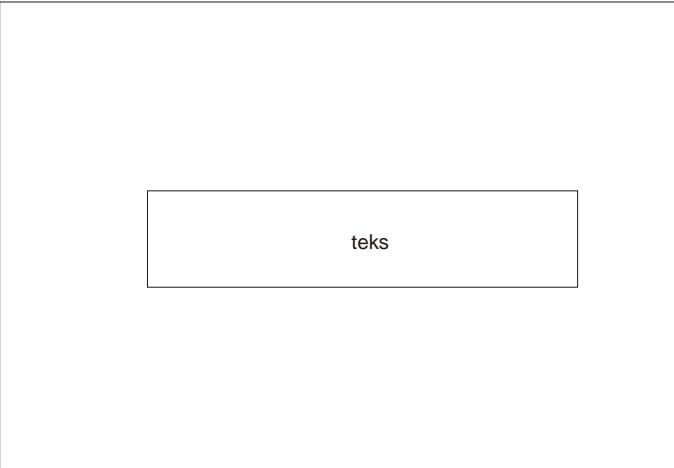
25		Teks Gambar Durasi Suara Tampilan	Penjelasan gambar Contoh busana proporsi 30 detik Instrumen musik dan narasi Background kertas putih, teks
26		Teks Gambar Durasi Suara Tampilan	keseimbangan - 3 detik Instrumen musik dan narasi Background kertas putih, teks muncul

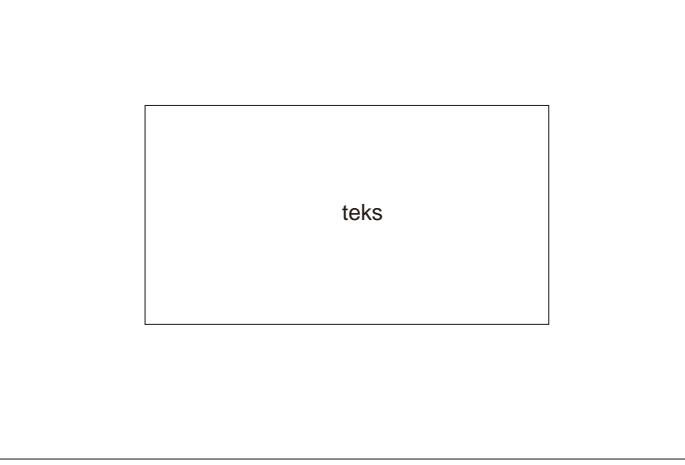
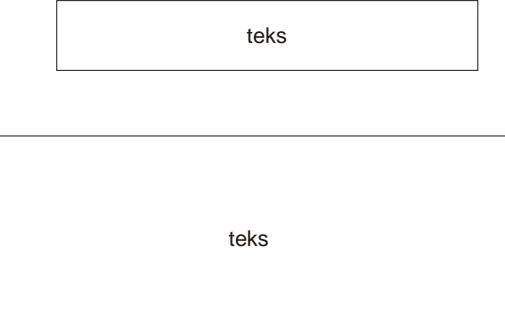
27		Teks	Penjelasan pengertian kesimbangan
		Gambar	-
28		Durasi	30 detik
		Suara	Instrumen musik dan narasi
28		Tampilan	Background kertas putih, teks muncul
		Teks	Kesimbangan simetris Penjelasan pengertian kesimbangan asimeris
28		Gambar	-
		Durasi	20 detik
28		Suara	Instrumen musik dan narasi
		Tampilan	Background kertas putih, teks muncul

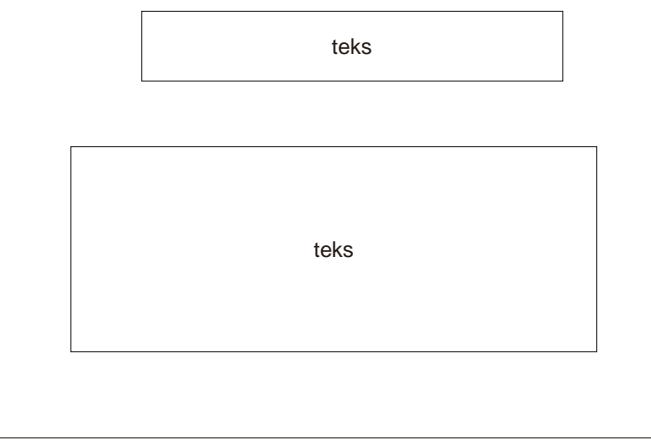
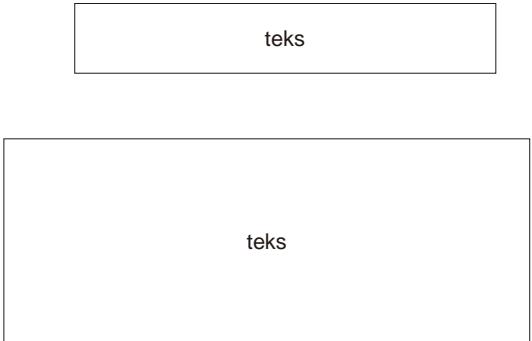
29	 	Teks	Keseimbangan asimetris Penjelasan pengertian kesimbangan asimetris
		Gambar	-
30	 	Durasi	20 detik
		Suara	Instrumen musik dan narasi
30	 	Tampilan	Background kertas putih, teks muncul
		Teks	Keseimbangan obvious Penjelasan pengertian keseimbangan obvious
30	 	Gambar	-
		Durasi	25 detik
30	 	Suara	Instrumen musik dan narasi
		Tampilan	Background kertas putih, teks muncul

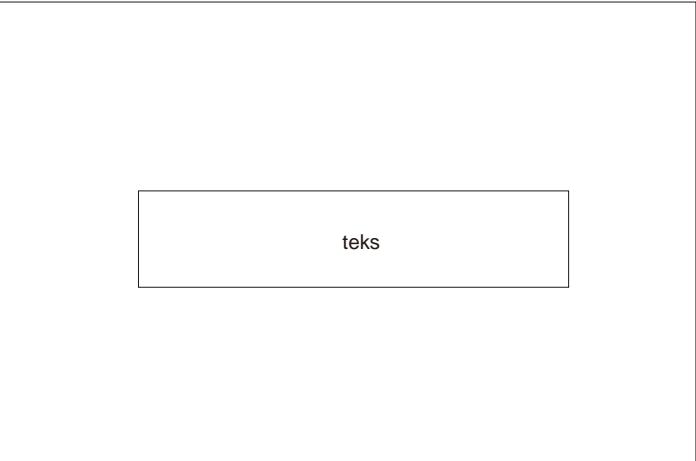
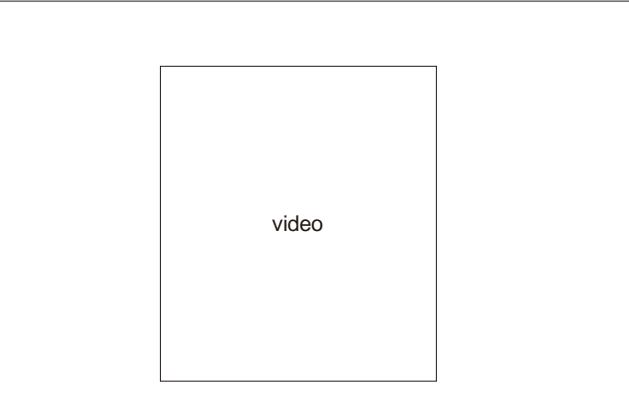
31		Teks	Penerapan prinsip keseimbangan
		Gambar	-
32		Durasi	7 detik
		Suara	Instrumen musik dan narasi
32		Tampilan	Background kertas putih, teks muncul
		Video	Penerapan prinsip keseimbangan
32		Gambar	-
		Durasi	25 detik
32		Suara	Instrumen musik dan narasi
		Tampilan	Background kertas putih, video muncul

33		Teks	Pertanyaan Penjelasan gambar
		Gambar	-
34		Durasi	70 detik
		Suara	Instrumen musik dan narasi
		Tampilan	Background kertas putih, teks muncul
		Teks	Contoh keseimbangan asimetris Penjelasan gambar
34		Gambar	Contoh busana keseimbangan asimetris
		Durasi	30 detik
		Suara	Instrumen musik dan narasi
		Tampilan	Background kertas putih, teks

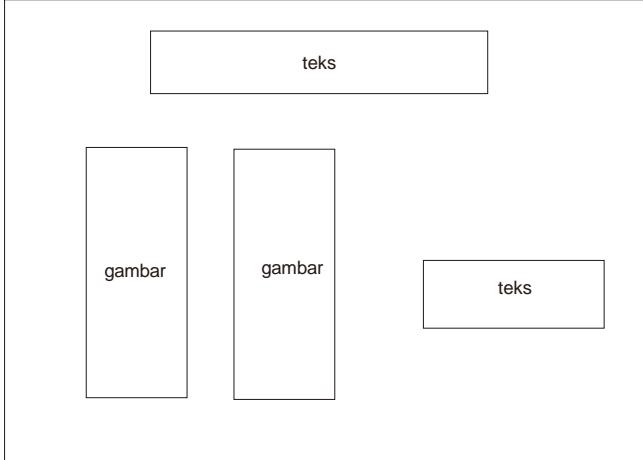
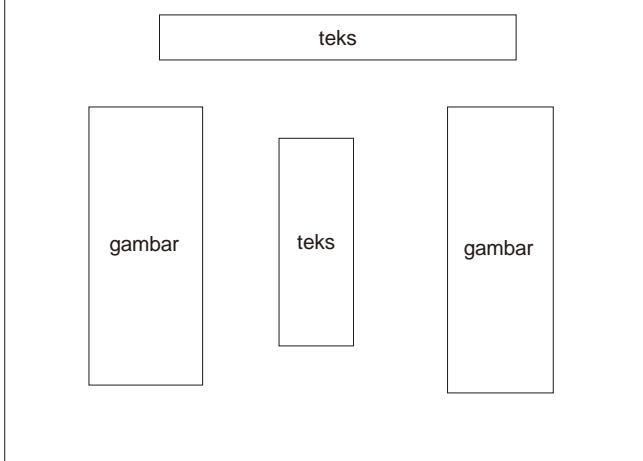
35		<p>Teks</p>	<p>Contoh keseimbangan obvious Penjelasan gambar</p>
		<p>Gambar</p>	<p>Contoh busana keseimbangan obvious</p>
		<p>Durasi</p>	<p>30 detik</p>
		<p>Suara</p>	<p>Instrumen musik dan narasi</p>
		<p>Tampilan</p>	<p>Background kertas putih, teks</p>
36		<p>Teks</p>	<p>Irama</p>
		<p>Gambar</p>	<p>-</p>
		<p>Durasi</p>	<p>3 detik</p>
		<p>Suara</p>	<p>Instrumen musik dan narasi</p>
		<p>Tampilan</p>	<p>Background kertas putih, teks muncul</p>

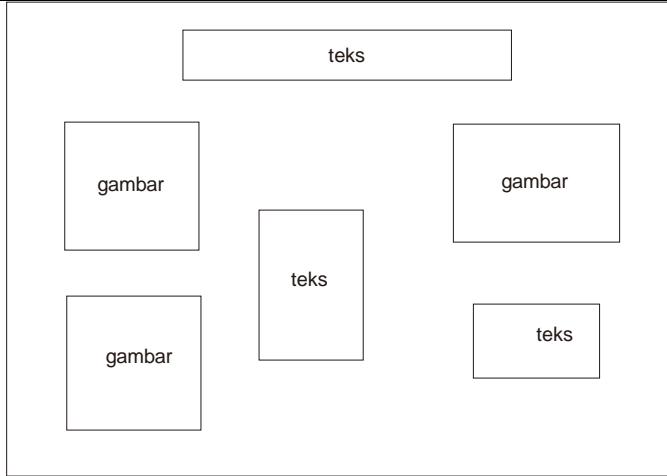
37		<p>Teks</p> <p>Gambar</p> <p>Durasi</p> <p>Suara</p> <p>Tampilan</p>	<p>Penjelasan pengertian irama</p> <p>-</p> <p>30 detik</p> <p>Instrumen musik dan narasi</p> <p>Background kertas putih, teks muncul</p>
38		<p>Teks</p> <p>Gambar</p> <p>Durasi</p> <p>Suara</p> <p>Tampilan</p>	<p>Irama pengulangan Penjelasan pengertian irama pengulangan</p> <p>-</p> <p>20 detik</p> <p>Instrumen musik dan narasi</p> <p>Background kertas putih, teks muncul</p>

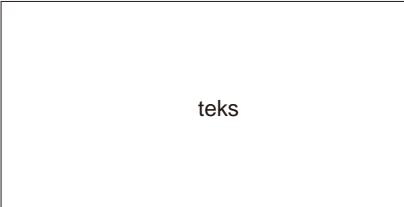
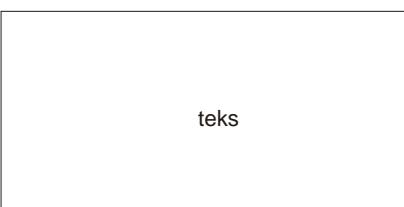
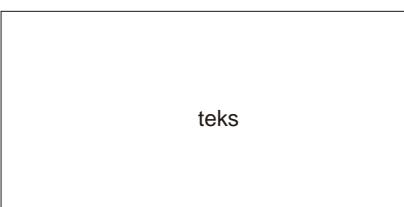
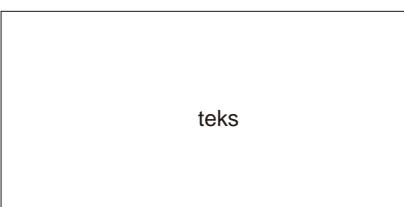
39		<p>Teks</p> <p>Gambar</p> <p>Durasi</p> <p>Suara</p> <p>Tampilan</p>	<p>Irama pancaran / radiasi Penjelasan pengertian Irama pancaran / radiasi</p> <p>-</p> <p>20 detik</p> <p>Instrumen musik dan narasi</p> <p>Background kertas putih, teks muncul</p>
40		<p>Teks</p> <p>Gambar</p> <p>Durasi</p> <p>Suara</p> <p>Tampilan</p>	<p>Irama peralihan ukuran Penjelasan pengertian Irama peralihan ukuran</p> <p>-</p> <p>25 detik</p> <p>Instrumen musik dan narasi</p> <p>Background kertas putih, teks muncul</p>

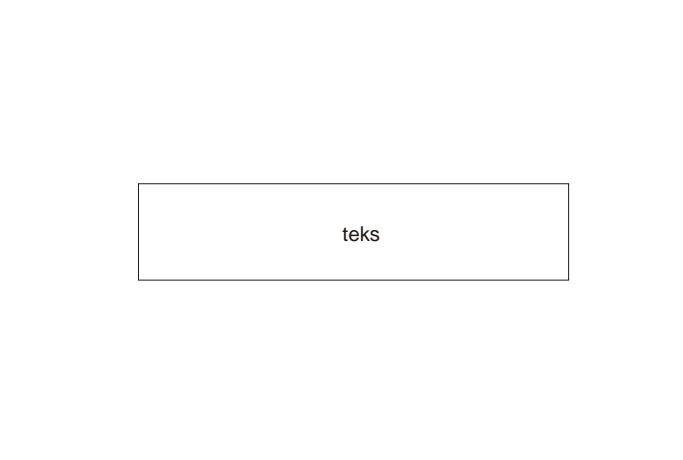
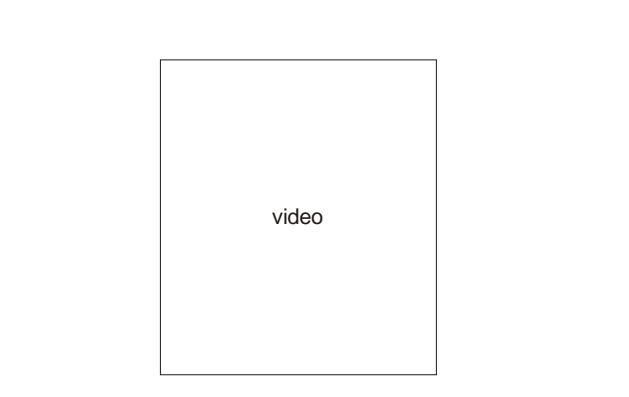
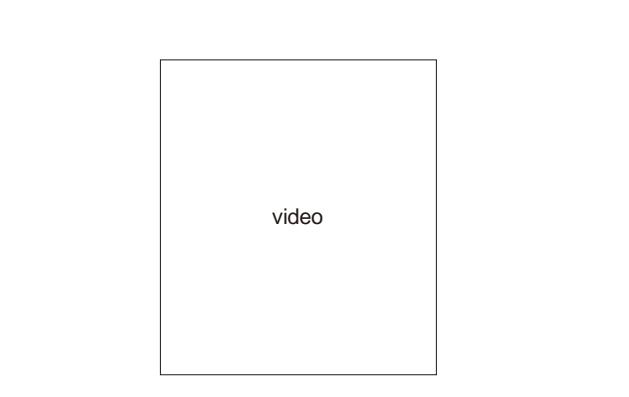
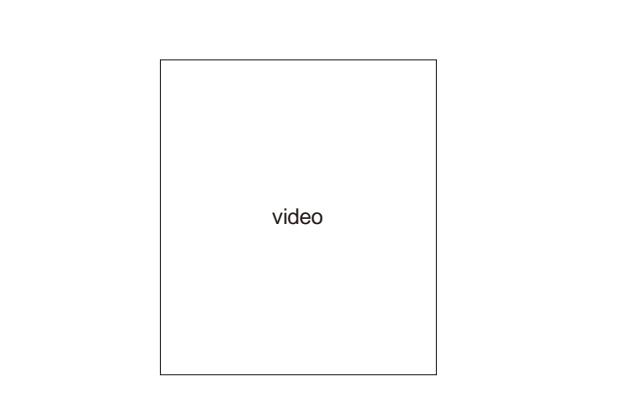
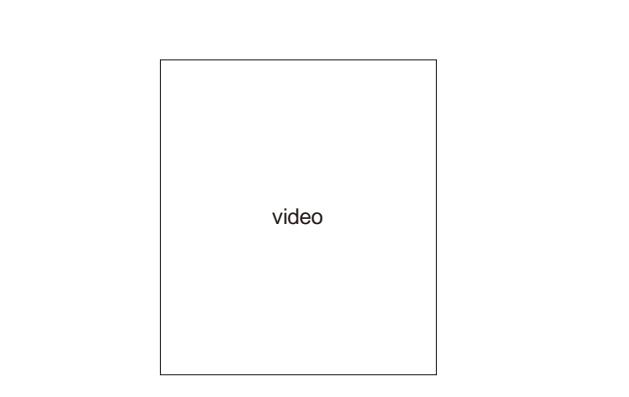
41		Teks Gambar Durasi Suara Tampilan	Peneapan prinsip irama - 7 detik Instrumen musik dan narasi Background kertas putih, teks muncul
42		Video Gambar Durasi Suara Tampilan	Penerapan prinsip irama - 25 detik Instrumen musik dan narasi Background kertas putih, video muncul

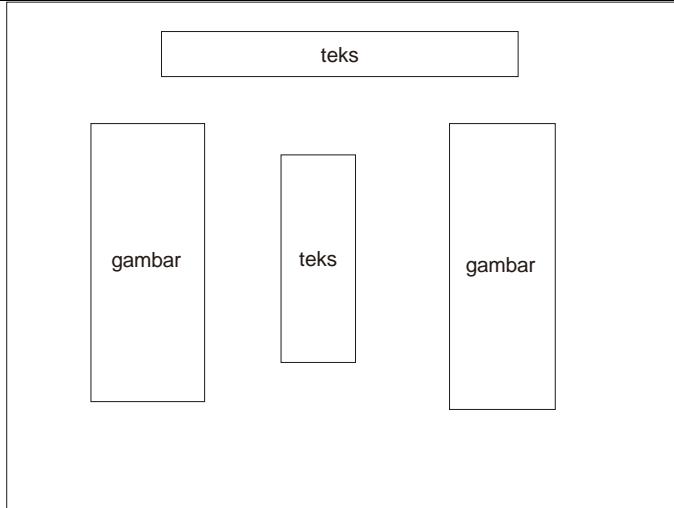
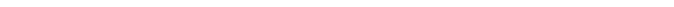
43		<p>Teks Gambar Durasi Suara Tampilan</p>	<p>Contoh irama pengulangan Penjelasan gambar Contoh busana irama pengulangan 30 detik Instrumen musik dan narasi Background kertas putih, gambar,teks mucul</p>
44		<p>Teks Gambar Durasi Suara Tampilan</p>	<p>Contoh irama pengulangan Penjelasan gambar Contoh busana irama pengulangan 30 detik Instrumen musik dan narasi Background kertas putih, teks gambar muncul</p>

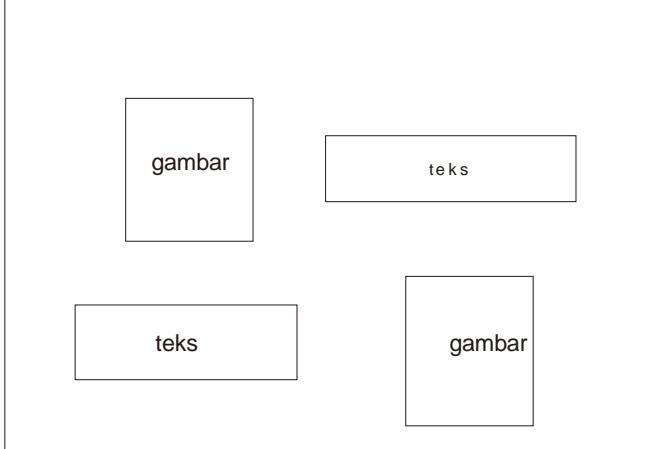
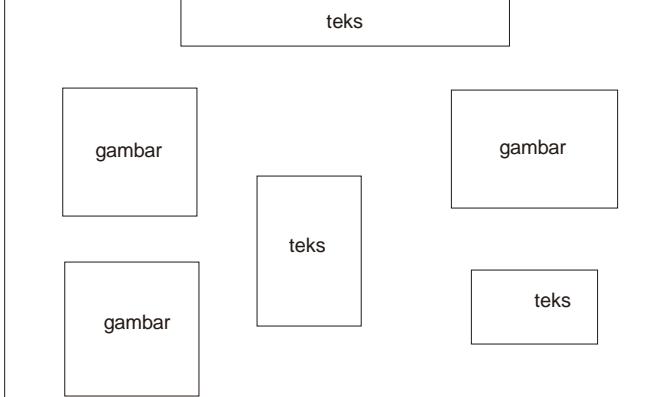
45		<p>Teks</p>	<p>Contoh irama radiasi / pancaran Penjelasan gambar</p>
46		<p>Gambar</p>	<p>Contoh busana irama pengulangan</p>
		<p>Durasi</p>	<p>30 detik</p>
		<p>Suara</p>	<p>Instrumen musik dan narasi</p>
		<p>Tampilan</p>	<p>Background kertas putih, gambar teks muncul</p>

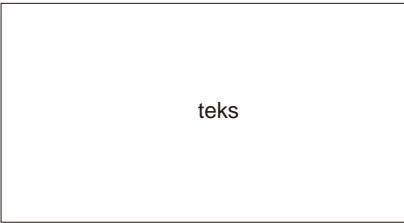
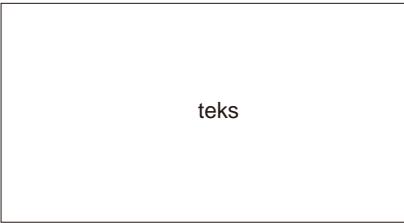
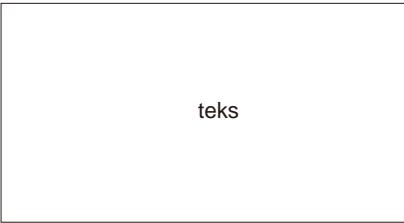
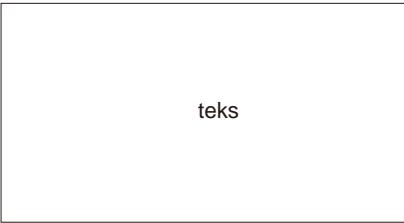
47		<p>Teks Gambar Durasi Suara Tampilan</p>	<p>Contoh irama peralihan ukuran Penjelasan gambar Contoh busana irama peraian ukuran 30 detik Instrumen musik dan narasi Background kertas putih, teks gambar muncul</p>
48		<p>Teks Gambar Durasi Suara Tampilan</p>	<p>Pusat perhatian - 3 detik Instrumen musik dan narasi Background kertas putih, teks muncul</p>

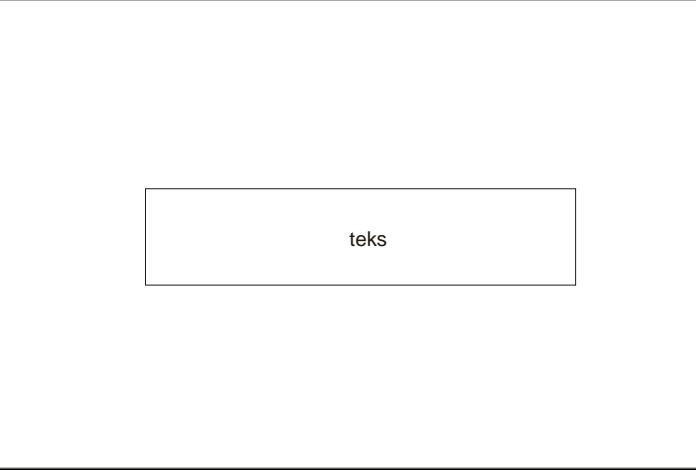
49	 <span style="position: absolute; left: 330px; top: 330px;">teks</span>	Teks	Penjelasan pengertian usat perhatian
		Gambar	-
50	 <span style="position: absolute; left: 330px; top: 660px;">teks</span>	Durasi	30 detik
		Suara	Instrumen musik dan narasi
50	 <span style="position: absolute; left: 330px; top: 660px;">teks</span>	Tampilan	Background kertas putih, teks muncul
		Teks	Penjelasan pusat perhatian
50	 <span style="position: absolute; left: 330px; top: 660px;">teks</span>	Gambar	-
		Durasi	30 detik
50	 <span style="position: absolute; left: 330px; top: 660px;">teks</span>	Suara	Instrumen musik dan narasi
		Tampilan	Background kertas putih, teks muncul

51		Teks	Penerapan prinsip pusat perhatian
		Gambar	-
52		Durasi	7 detik
		Suara	Instrumen musik dan narasi
52		Tampilan	Background kertas putih, teks muncul
		Video	Penerapan pusat perhatian
52		Gambar	-
		Durasi	25 detik
52		Suara	Instrumen musik dan narasi
		Tampilan	Background kertas putih, video muncul

53		<p>Teks</p>	<p>Contoh puat perhatian Penjelasan gambar</p>
54		<p>Gambar</p>	<p>Contoh busana pusat perhatian</p>
		<p>Durasi</p>	<p>30 detik</p>
		<p>Suara</p>	<p>Instrumen musik dan narasi</p>
		<p>Tampilan</p>	<p>Background kertas putih, gambar,teks mucul</p>
54		<p>Teks</p>	<p>Penjelasan gambar</p>
		<p>Gambar</p>	<p>Contoh busana pusat perhatian</p>
		<p>Durasi</p>	<p>30 detik</p>
		<p>Suara</p>	<p>Instrumen musik dan narasi</p>
		<p>Tampilan</p>	<p>Background kertas putih, teks</p>

55		<p>Teks Gambar Durasi Suara</p> <p>Tampilan</p>	<p>Penjelasan gambar Contoh busana pusat perhatian 30 detik Instrumen musik dan narasi</p> <p>Background kertas putih, teks</p>
56		<p>Teks Gambar Durasi Suara</p> <p>Tampilan</p>	<p>Contoh pusat perhatian Penjelasan gambar Contoh busana pusat perhatian 30 detik Instrumen musik dan narasi</p> <p>Background kertas putih, teks gambar muncul</p>

57		Teks	Profil pengembang
		Gambar	-
58		Durasi	30 detik
		Suara	Instrumen musik dan narasi
58		Tampilan	Background kertas putih, teks muncul
		Teks	Daftar pustaka
58		Gambar	-
		Durasi	30 detik
58		Suara	Instrumen musik dan narasi
		Tampilan	Background kertas putih, teks muncul

51		Teks	Sekian dan terimakasih
		Gambar	-
		Durasi	7 detik
		Suara	Instrumen musik dan narasi
		Tampilan	Background kertas putih, teks muncul

# LAMPIRAN 7

## 1. DOKUMENTASI

## DOKUMENTSI





