



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL UPCYCLE PADA MATAKULIAH TEKNIK PEMBUATAN BUSANA ANAK PROGRAM STUDI TATA BUSANA UNIVERSITAS NEGERI MALANG

Galuh Anisha Rachman¹, Hapsari Kusumawardani², Agus Hery Supadmi Irianti³

*^{1,2,3}Program Studi Tata Busana Teknologi Industri, Universitas Negeri Malang
e-mail: galuhanisha@gmail.com*

ABSTRAK

Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk memudahkan dosen dalam proses mengajar dan memudahkan mahasiswa dalam belajar mandiri dan menambah kreativitas dalam *upcycling* busana anak pada matakuliah Teknik Pembuatan Busana Anak dengan teknik yang berbeda dari sebelumnya. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE, yaitu (1) tahap analisis, dengan melakukan observasi dengan dosen pengampu dan mahasiswa tata busana 2017 yang telah menempuh matakuliah TPBA dengan hasil bahwa media pembelajaran pembuatan busana *upcycle* anak perlu dikembangkan dengan teknik yang berbeda agar membantu mahasiswa untuk lebih kreatif dalam *upcycling*. (2) tahap desain, peneliti membuat *storyboard* untuk merancang media pembelajaran yang akan dibuat. (3) tahap pengembangan, media yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi media oleh ahli materi memperoleh skor 82,59%,% yang berarti dinyatakan layak untuk digunakan dan validasi ahli media memperoleh skor 97,22%. (4) tahap implementasi, uji coba lapangan pada mahasiswa memperoleh skor 89,86% (5) tahap evaluasi, menyempurnakan media yang telah dikembangkan dari kritik dan saran oleh validator sehingga dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial *upcycle* busana anak untuk mahasiswa tata busana pada matakuliah TPBA layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: *Upcycle, Busana Anak, Media, Video Tutorial*

ABSTRACT

The development of this learning media aims to facilitate lecturers in the teaching process and facilitate students in independent learning and increase creativity in upcycling children's clothing in the Children's Clothing Making Engineering course with different techniques from before. This development research uses the ADDIE model, namely (1) the analysis stage, by conducting observations with lecturers and 2017 fashion design students who have taken the TPBA course with the result that learning media for children's upcycle clothing needs to be developed with different techniques in order to help students to better understand creative in upcycling. (2) the design stage, the researcher makes a storyboard to design the learning media that will be made. (3) the development stage, the media that has been developed is then validated by the media expert with a score of 82.59%, which means that it is declared feasible to use and the validation of media experts gets a score of 97.22%. (4) implementation stage, field trials on students obtained a score of 89.86% (5) evaluation stage, perfecting the media that has been developed from criticism and suggestions by validators so that it can be used in teaching and learning activities. The results of the above statement can be concluded that the development Learning media based on children's fashion upcycle tutorial videos for fashion students in the TPBA course is suitable for use in learning activities.

Keywords: *Upcycle, Children's clothing, Media, Video tutorial.*



PENDAHULUAN

Perkembangan industri *fashion* tidak pernah lepas dari tren yang silih berganti dari waktu ke waktu. Industri *fashion* merupakan salah satu penyumbang sampah terbesar berupa limbah tekstil. Limbah tekstil ini sangat berdampak buruk terhadap pencemaran lingkungan dan kerusakan lingkungan secara langsung maupun tidak langsung. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, limbah tekstil yang tidak disadari banyak masyarakat salah satunya berasal dari almari pakaian, yaitu pakaian yang masih layak pakai dan terus menumpuk namun karena faktor model yang sudah tidak *up to date* maupun ukuran pakaian yang sudah tidak sesuai. Pengolahan limbah yang perlu dilakukan untuk mengurangi polusi limbah pakaian yang semakin menumpuk yaitu dengan cara *upcycle*. *Upcycle* adalah proses daur ulang limbah pakaian menjadi sesuatu yang lebih bermanfaat dan lebih bernilai dari asalnya.

Berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Mata Kuliah Teknik Pembuatan Busana Anak yang disusun oleh Dra. Hapsari Kusumawardani, M.Pd. terdapat materi sebagai berikut: 1) Pengetahuan tentang anatomi tubuh anak; 2). Arahannya tentang desain busana anak; 3). Arahannya membuat pola, 4). *Cutting* hingga menjahit busana anak sesuai desain yang diharapkan; dan 5). Materi yang cukup baru yaitu *upcycle* limbah tekstil menjadi busana anak. Peneliti telah melakukan observasi dan wawancara peneliti kepada dosen pengampu matakuliah TPBA pada tanggal 26 Agustus 2020, mengatakan bahwa media pada materi *upcycle* perlu dikembangkan dengan beberapa teknik sehingga mahasiswa lebih berkreasi dan menambah wawasan dalam teknik pembuatan *upcycle*. Menurut Putri dan Suhartini (2018:13) ada 3 teknik *upcycle*, yaitu (1) *Upcycle* dengan menggabungkan 2 pakaian atau lebih; (2) *Upcycle* merubah model pakaian; (3) *Upcycle* dengan menambahkan material/hiasan pakaian Media pembelajaran sebelumnya yang ada yaitu video tutorial *upcycle* dengan teknik mengubah 1 pakaian dewasa menjadi 1 busana anak, sedangkan peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa video tutorial *upcycle* dengan teknik menggabungkan 2 busana dewasa menjadi 1 busana anak beserta *accessoriesnya*. Materi *upcycle* ini termasuk materi yang baru bagi mahasiswa yaitu tidak hanya membuat produk dari lembaran kain saja, tetapi mengubah dan memanfaatkan limbah pakaian yang masih layak menjadi busana kreasi karya baru busana anak yang memiliki nilai lebih dari asalnya, sehingga diperlukan adanya sumber media pembelajaran penunjang lebih dalam proses belajar serta memudahkan dosen dalam menyampaikan materi dan dapat digunakan mahasiswa untuk belajar mandiri jika berada dikelas maupun diluar kelas. Dalam pembelajaran praktik materi *upcycle* ini media pembelajaran interaktif berbasis video tutorial merupakan media yang tepat dan sesuai untuk dikembangkan, sehingga video tutorial dapat menjadi salah satu pilihan untuk pembuatan media pembelajaran yang baik terutama untuk pembelajaran praktik. Menurut Sudjana & Rivai (2013:2) manfaat dari media dalam proses pembelajaran, yaitu: 1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; 2) bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik. Pada

editing video, peneliti memilih untuk menggunakan perangkat lunak / *software Adobe Premiere Pro*. *Adobe Premiere Pro* merupakan perangkat lunak/*software editing* video dalam menyatukan clip, foto, text dan suara menjadi sebuah *movie*. *Adobe premiere pro* dipilih karena terdapat berbagai filter yang bervariasi, efek-efek transisi yang mampu menciptakan bentuk gerakan yang indah dan harmonis pada peralihan antar clip, sehingga menghasilkan video/movie yang menarik dan berkualitas (Purnama, 2013:99).

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan. Tujuan pada penelitian ini yaitu dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran, oleh karena itu media yang telah ada perlu dikembangkan lagi menjadi berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif Muhson (2010:1). Model Pengembangan pada penilitan ini yaitu menggunakan model ADDIE (*Analyze Design Development Implementation Evaluation*) karena model ini mudah untuk dipahami, terdapat urutan-urutan yang sistematis, tahapan-tahapan yang sederhana untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran. Secara bagan visual, model pengembangan ADDIE dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan ADDIE Model
Anglada(2007)

Tahap analisis yaitu dengan Tahap analisis dilakukan peneliti untuk menganalisis masalah apa yang menyebabkan munculnya pengembangan media pembuatan video tutorial *upcycle* busana ini. Setelah menganalisis masalah, peneliti selanjutnya menganalisis kompetensi pembelajaran dalam materi *upcycle*. Peneliti selanjutnya menganalisis karakteristik dari peserta didik yang akan menjadi pengguna media pembelajaran yang akan dibuat.

Tahap rancangan yang pertama adalah peneliti menentukan materi *Upcycle* yaitu dengan menyatukan 2 limbah pakaian yang dikreasikan menjadi 1 pakaian anak yang menarik dan layak pakai. Selanjutnya, peneliti menentukan *software* yang akan dipakai saat *editing* video adalah *software adobe premiere pro*. *Software* ini sangat cocok digunakan pada *editing* video karena *tools* yang bervariasi yang dapat menjadikan tampilan video tutorial lebih menarik perhatian pengguna



media ini. Pembuatan *storyboard* pada tahap ini bertujuan agar memperlancar dan mempermudah peneliti pada saat pembuatan media.

Tahap pengembangan yaitu tahap proses pembuatan media pembelajaran dengan hasil jadi berupa video tutorial yang sudah dirancang sebelumnya pada *storyboard*. Pada tahap ini penelitian dimulai dari pengambilan video/*shooting, editing video, finishing video*. Pada pembuatan video ini, peneliti menggunakan *software Adobe Premiere Pro* untuk *editing video*. Video tutorial pembuatan *Upcycle* ini dibuat dengan durasi kurang lebih 20 menit. Jadi, pada tahap ini peneliti membuat media pembelajaran berbasis video tutorial dengan *editing software Adobe Premiere Pro* dan selanjutnya peneliti melakukan uji validitas produk pada ahli materi dan ahli media.

Tahap implementasi yaitu dilakukan setelah peneliti melakukan revisi pada produk sesuai kritik dan saran dari validator, peneliti melakukan uji lapangan media kepada mahasiswa Prodi S1 Tata Busana angkatan 2017 yang telah menempuh mata kuliah TPBA. Setelah melakukan uji coba media, peserta didik mengisi angket respon terhadap media yang telah diuji cobakan. Tahap ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui keefektifan media terhadap proses pembelajaran dilapangan secara langsung.

Tahapan evaluasi yaitu tahapan akhir dari model pengembangan ADDIE. Tahap ini merupakan perbaikan akan media yang telah dikembangkan melalui kritik dan saran oleh 2 ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Pada tahapan ini validator memberi kritik dan saran jika penilaian akan media kurang memuaskan atau kurang menarik, peneliti selanjutnya melakukan perbaikan atau revisi pada media sesuai dengan masukan para ahli agar media yang dikembangkan benar-benar sesuai digunakan dalam menunjang pembelajaran.

Peneliti menggunakan *Skala Likert* untuk mengukur kevalidan media yang telah dikembangkan melalui tanggapan yang telah diberikan dan bertujuan untuk menghindari keraguan pada jawaban responden. Pengisian angket dilakukan dengan memberikan tanda cek list (✓) pada pertanyaan yang ada pada angket. Berikut adalah tabel *Skala Likert* yang digunakan:

Tabel 1. Skala Likert Sugiyono (2015:93)

Nilai Skor	Keterangan
Skor 4	Sangat Layak/Sangat Baik
Skor 3	Layak/Baik
Skor 2	Kurang Layak/Kurang Baik
Skor 1	Sangat Tidak Layak/Sangat Tidak Baik

Berikut adalah penggolongan presentase untuk mengukur kelayakan hasil data:

Tabel 2. Kisi-Kisi Persentase Kelayakan Data Akbar (2013:79)

Presentase	Kualifikasi	Ekivalen	Keterangan
81,26%-100,0%	Valid	layak/sangat layak	Tidak Revisi
62,51%-81,25%	Cukup Valid	Cukup layak	Revisi Kecil

43,76%-62,50%	Kurang Valid	Kurang layak	Revisi Sebagian
25,00%-43,75%	Tidak valid	Tidak layak	Revisi Total

Analisis data pada penelitian ini dibagi menjadi 2, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif merupakan hasil dari masukan para ahli (ahli media dan ahli materi), serta tanggapan dari mahasiswa (responden). Data yang diperoleh dari evaluasi kritik dan saran berupa deskripsi penjabaran kata oleh ahli media dan ahli materi tentang hasil media pembelajaran yang telah dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif merupakan hasil dari perolehan skor validasi berupa angka oleh para ahli dan responden yang diuji coba untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Berikut adalah rumus yang diadaptasi oleh Akbar (2015:82) untuk menentukan data kuantitatif:

$$V - ah \frac{Tse}{Tsh} 100$$

Keterangan :

V-ah = Validasi

Tse = Total skor empirik validator

Tsh = Total skor yang diharapkan

100% = Konstanta

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Produk

Penelitian pengembangan yang telah dilakukan menghasilkan produk media pembelajaran berbasis video tutorial yang dibuat dengan software Adobe Premiere Pro. Hasil dari pembuatan media pembelajaran video tutorial pembuatan upcycle busana anak ini menggunakan teknik penggabungan 2 busana dewasa menjadi 1 busana anak beserta *accesoriesnya*. Video yang berdurasi 23 menit ini menjelaskan tentang langkah-langkah proses pembuatan *upcycle* mulai dari pembukaan video sampai penutup hasil jadi *upcycle*. Berikut uraian materi langkah-langkah yang ada dalam isi video:

- **Pra Upcycle / Sebelum melakukan upcycle**
 - a. Menyiapkan busana yang akan di *upcycle*



Gambar 1. Busana Sebelum *Upcycle*

Sebelum melakukan *upcycle* hal yang terpenting yang pertama adalah menyiapkan busana yang akan di*upcycle*. Memilih busana yang akan di*upcycle* harus mempertimbangkan bahan kain, karena pada penelitian ini menggabungkan 2 busana menjadi 1 busana. Bahan yang dipakai yaitu berjenis katun.

b. Menyiapkan desain *Upcycle*

Setelah memilih busana yang akan di*upcycle*, peneliti merancang desain busana anak sesuai kebutuhan busana yang akan di*upcycle*. Merancang desain busana sebelum *upcycle* memudahkan peneliti untuk mengetahui gambaran hasil jadi *upcycle* yang akan dibuat.



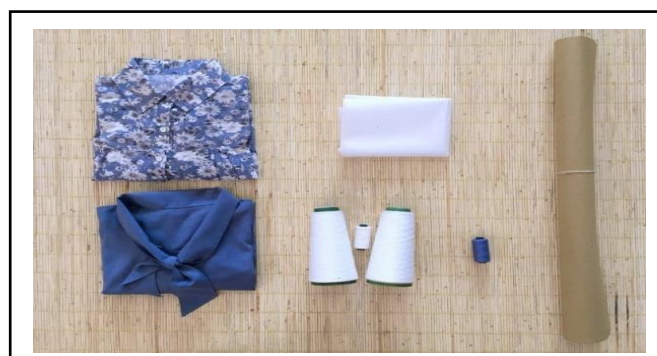
Gambar 2. Desain Busana Anak

c. Menyiapkan Alat dan Bahan

Setelah menentukan desain busana, menyiapkan alat dan bahan yang akan dipakai untuk proses pembuatan *upcycle* agar lancar dan tidak terhambat pada saat proses *upcycle*.



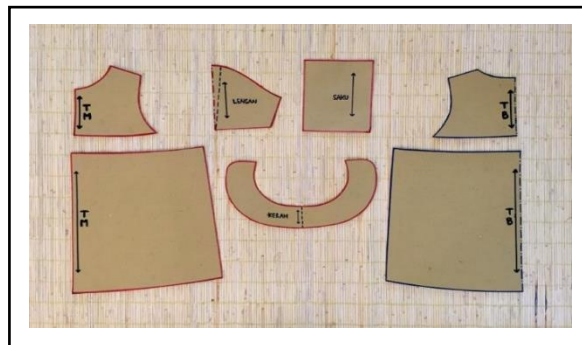
Gambar 3. Alat yang Digunakan



Gambar 4. Bahan yang Digunakan

d. Menyiapkan pola

Menyiapkan pola yang telah dibuat sesuai desain busana yang sudah dirancang.



Gambar 5. Pola yang Digunakan

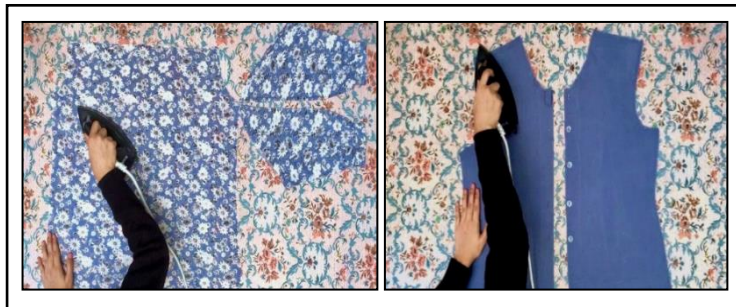
• Proses/Langkah-langkah *Upcycle*

- a. Melepas jahitan potongan 2 busana yang akan di*upcycle*, agar memudahkan saat meletakkan pola diatas kain.



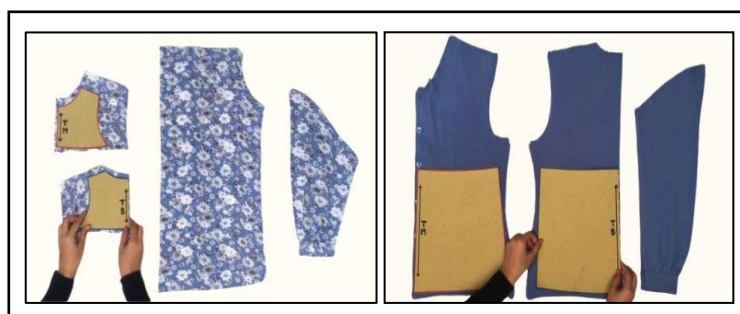
Gambar 6. Melepas Jahitan Busana

- b. Pressing potongan kain, agar saat meletakkan pola kain tidak kusut



Gambar 7. Pola yang Digunakan

- c. Meletakkan pola pada kain



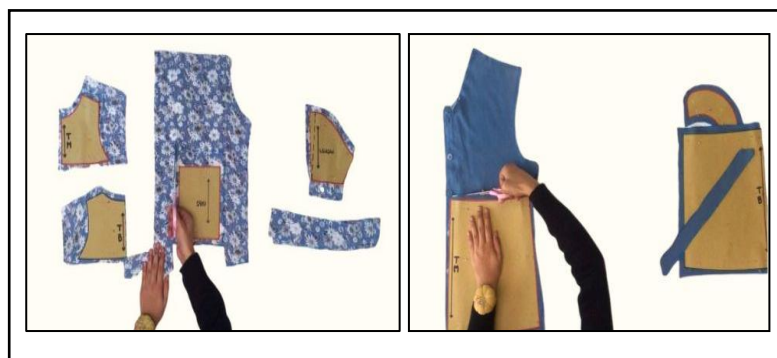
Gambar 8. Meletakkan Pola pada Kain

d. Menyematkan pola pada kain menggunakan jarum pentul



Gambar 9. Semat Jarum Pentul Pada Pola

e. Memotong kain sesuai tanda pola



Gambar 10. Memotong Kain

f. Merader kain untuk tanda pola, agar memudahkan saat proses menjahit



Gambar 11. Merader

g. Proses menjahit



Gambar 12. Proses Menjahit

- h. Setelah proses menjahit selesai, *trimming*/membersihkan sisa-sisa benang pada busana



Gambar 13. *Trimming* Sisa Benang

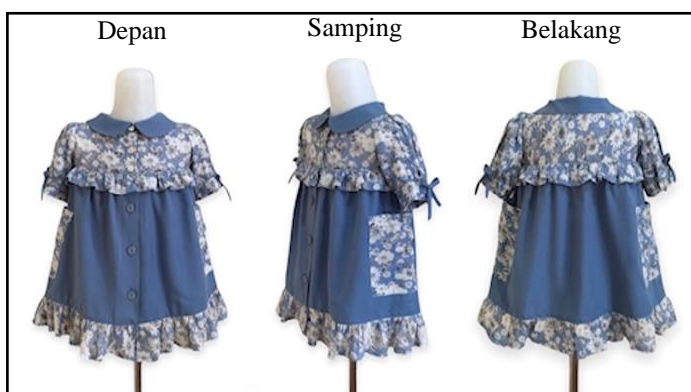
- i. Terakhir proses *finishing* dari *upcycle*, yaitu *pressing*



Gambar 14. *Pressing* Hasil Jadi

• **Hasil Jadi Produk**

- a. Hasil jadi *Upcycle* busana anak tampak depan,samping dan belakang



Gambar 15. Hasil Jadi *Upcycle*

- b. Hasil jadi *accessories* busana anak dari *upcycle* sisa potongan kain yang tidak dipakai.



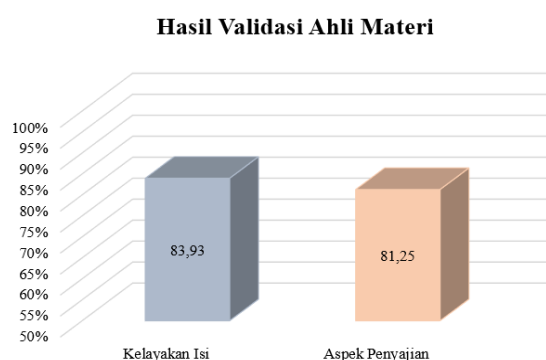
Gambar 16. Hasil *Accessories*

• Hasil Analisis Data Penelitian

Analisa data dilakukan dengan cara validitas untuk mengukur kelayakan produk media yang telah dikembangkan Abdullah(2015). Peneliti mengumpulkan data menggunakan angket validitas penilaian oleh ahli materi dan ahli media, serta angket respon mahasiswa.

1. Validasi oleh Ahli Materi

Pada validasi materi, peneliti menggunakan angket penilaian yang berisi 2 aspek meliputi yaitu aspek kelayakan isi dan Penyajian. Hasil penilaian kelayakan media oleh ahli materi dapat dilihat dari Gambar 17. berikut :



Gambar 17. Diagram Hasil Validasi Materi

- a. Hasil data pada aspek kelayakan isi menyatakan bahwa presentase penilaian yang diperoleh yaitu 83,93% dapat dinyatakan bahwa isi materi pada video sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang disampaikan.
- b. Hasil data pada aspek penyajian menyatakan bahwa presentase penilaian yang diperoleh yaitu 81,25% dapat dinyatakan bahwa penyajian materi pada video sudah sistematis.

Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli materi yang diperoleh, maka perhitungan dari penilaian keseluruhan aspek adalah sebagai berikut:

- a. Rekayasa perangkat lunak

$$Vaudience = \frac{47}{56} \times 100 \% = 83,93\%$$

- b. Desain pembelajaran

$$Vaudience = \frac{13}{16} \times 100 \% = 81,25\%$$

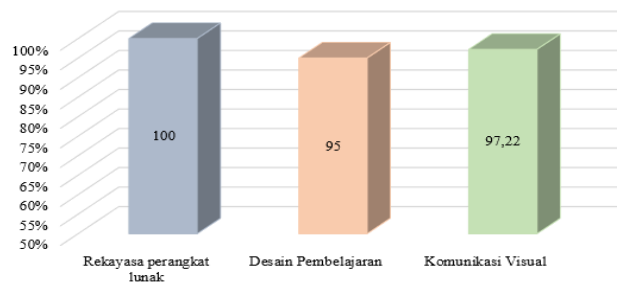
- c. **Total skor**

$$Vaudience = \frac{60}{72} \times 100 \% = 83,33\%$$

2. Validasi oleh Ahli Media

Validasi oleh ahli media menggunakan angket penilaian yang berisi 3 aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual. Hasil penilaian kelayakan media oleh ahli materi dapat dilihat dari Gambar 18. berikut :

Hasil Validasi Ahli Media



Gambar 18. Diagram Hasil Validasi Media

- Hasil data pada aspek rekayasa perangkat lunak menyatakan bahwa presentase penilaian yang diperoleh yaitu 100% yang menyatakan bahwa dari aspek ini media sangat mudah digunakan untuk pembelajaran
- Hasil data pada aspek desain pembelajaran menyatakan bahwa presentase penilaian yang diperoleh yaitu 97,22% yang menyatakan desain video mulai dari cover, isi hingga penutup sudah baik dan menarik
- Hasil data pada aspek komunikasi visual menyatakan bahwa presentase penilaian yang diperoleh yaitu 97,22% yang menyatakan bahwa dari aspek ini pesan dari isi video dapat tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli media yang diperoleh, maka perhitungan dari penilaian keseluruhan aspek adalah sebagai berikut:

- Rekayasa perangkat lunak

$$Vaudience = \frac{16}{16} \times 100 \% = 100\%$$

- Desain pembelajaran

$$Vaudience = \frac{19}{20} \times 100 \% = 95\%$$

- Komunikasi visual

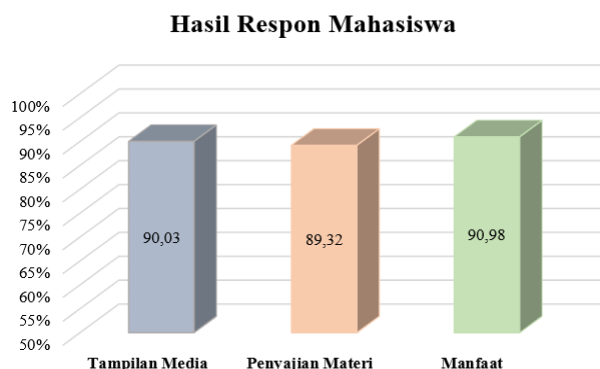
$$Vaudience = \frac{35}{36} \times 100 \% = 97,22\%$$

- Total skor

$$Vaudience = \frac{70}{72} \times 100 \% = 97,22\%$$

3. Respon Mahasiswa (Uji Coba)

Respon mahasiswa menggunakan angket yang meliputi 3 aspek yaitu aspek tampilan media, aspek penyajian materi, dan aspek manfaat. Hasil data respon mahasiswa terhadap media yang dikembangkan dapat dilihat dari Gambar 19. berikut:



Gambar 19. Diagram Hasil Respon Uji Coba Mahasiswa

- a. Hasil data pada aspek tampilan media menyatakan bahwa presentase respon yang didapat yaitu 90,03% yang menyatakan bahwa dari aspek ini tampilan media sudah menarik untuk digunakan
- b. Hasil data pada aspek penyajian materi menyatakan bahwa presentase respon yang didapat yaitu 89,32% yang menyatakan bahwa dari aspek ini materi pada video dapat tersampaikan dengan baik sesuai tujuan pembelajaran yang disampaikan.
- c. Hasil data pada aspek manfaat menyatakan bahwa presentase respon yang didapat yaitu 90,98% yang menyatakan bahwa dari aspek ini media dapat memberikan maanfaat positif bagi mahasiswa, dan dapat mempermudah mahasiswa dalam proses pembelajaran *upcycle*.

Berdasarkan hasil respon mahasiswa yang diperoleh, maka perhitungan dari penilaian keseluruhan aspek adalah sebagai berikut:

- a. Tampilan media

$$Vaudience = \frac{1210}{1344} \times 100 \% = 90,03\%$$

- b. Penyajian materi

$$Vaudience = \frac{1196}{1344} \times 100 \% = 89,21\%$$

- c. Manfaat

$$Vaudience = \frac{1016}{1120} \times 100 \% = 90,96\%$$

- d. **Total skor**

$$Vaudience = \frac{3422}{3808} \times 100 \% = 89,86\%$$

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan hasil analisis data yang didapat pada penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran berbasis pada video tutorial *upcycle* pembuatan busana anak dengan teknik penggabungan 2 busana pada mata kuliah Teknik Pembuatan Busana Anak yang dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Kelayakan produk yang dihasilkan dari pengembangan media pada materi *upcycle* ini dinyatakan sangat layak oleh ahli materi dengan skor penilaian 82,59%



2. Kelayakan produk yang dihasilkan dari pengembangan media pada materi *upcycle* ini dinyatakan sangat layak oleh ahli media dengan skor penilaian 97,22%
3. Respon mahasiswa terhadap produk yang dihasilkan dikategorikan dapat memudahkan dan memotivasi mahasiswa dalam pembelajaran pada materi *upcycle* ditinjau dari aspek tampilan media, penyajian materi, dan manfaat dengan skor respon 89,86% menyatakan media yang dikembangkan sangat layak serta dapat digunakan untuk pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, P. M. (2015). Living in the world that is fit for habitation : CCI's ecumenical and religious relationships. In *Aswaja Pressindo*.
- Akbar,S. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rodakarya Offset
- Anglada, D. (2007). Introdustion to Instructional Design: Utilizing a Basic Model". (Online), (<http://www.pace.edu/ctl/newsletter>), diakses 5 Oktober 2021
- Muhson, Ali. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Yogyakarta : Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol.VIII. No. 2
- Purnama,B.P. 2013. *Konsep Dasar Multimedia*. Yogyakarta :Graha Ilmu
- Putri,D.N.& Suhartini,R. (2018). *Upcycle Busana Casual sebagai Pemanfaatan Pakaian Bekas*. Surabaya: e-Journal. Volume 07 Nomor 01 Tahun 2018
- Sudjana dan Rivai. (2013). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Algesindo.
- Sugiono. (2015). Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development. Bandung: CV Alfabeta