

## Pengembangan Pembelajaran Membuat Belahan Manset Kemeja Menggunakan Media Video Tutorial Animasi pada Siswa Kelas XI Tata Busana SMK Negeri 10 Medan

Dina Ampera<sup>1</sup> Dermawan Pakpahan<sup>2</sup> Aurora Avengelisty<sup>3</sup> Desria Mita Silitonga<sup>4</sup> Marisa Sirait<sup>5</sup>

Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Medan Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia<sup>1,2,3,4,5</sup>

Email: [dinaampera@unimed.ac.id](mailto:dinaampera@unimed.ac.id)<sup>1</sup> [dermawanp39@gmail.com](mailto:dermawanp39@gmail.com)<sup>2</sup> [auroraeva.5213143032@mhs.unimed.ac.id](mailto:auroraeva.5213143032@mhs.unimed.ac.id)<sup>3</sup> [marisasrt.5212443005@mhs.unimed.ac.id](mailto:marisasrt.5212443005@mhs.unimed.ac.id)<sup>4</sup> [desriamita.5212443002@mhs.unimed.ac.id](mailto:desriamita.5212443002@mhs.unimed.ac.id)<sup>5</sup>

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan terbatasnya materi pendidikan yang digunakan oleh folder kelas, terutama ketika pembelajaran dilanjutkan di rumah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan dokumen animasi instruksi pembuatan celah manset bidang sandang industri dan mengetahui kelayakan dokumen animasi instruksi pembuatan celah manset bidang sandang industri di SMK Negeri 10 Medan. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan model 4D (Define, Design, Develop dan Disseminate). Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 10 Medan dan sampel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari siswa Kelas XI Tata Busana yang berjumlah 34 orang. Hasil dari proses penelitian dan pengembangan tersebut adalah terciptanya produk multimedia pembelajaran berupa video animasi cara menggorok manset baju. Kelayakan materi pembelajaran Petunjuk pembuatan celah manset dengan video animasi berdasarkan ahli materi 96,66 dengan kriteria "Sangat Baik" dan hasil penelusuran Ahli Media 93,33 dengan kriteria "Sangat Baik". Hasil penelitian eksperimen terhadap siswa mencapai 87,52% dengan kriteria "Baik" dan hasil penelitian eksperimen kualifikasi guru mencapai 94% "sangat baik". Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan video pembelajaran animasi untuk pembelajaran gerakan manset baju dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran di SMK Negeri 10 Medan.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Video Tutorial Animasi, Belahan Manset Kemeja

### Abstract

*This research is motivated by the problem of limited educational materials used by class folders, especially when learning continues at home. This research aims to determine the development of an animated document for instructions on making cuff slits for industrial clothing and to determine the feasibility of an animated document for instructions on making cuff slits for industrial clothing at SMK Negeri 10 Medan. The type of research used is the Research and Development (R&D) research method using the 4D model (Define, Design, Develop and Disseminate). This research was conducted at SMK Negeri 10 Medan and the research sample used in this research consisted of 34 Class XI Fashion Design students. The result of the research and development process is the creation of a learning multimedia product in the form of an animated video on how to slit a shirt cuff. Feasibility of learning materials Instructions for making cuff gaps with animated videos based on material experts 96.66 with "Very Good" criteria and Media Expert search results 93.33 with "Very Good" criteria. The results of experimental research on students reached 87.52% with the criteria "Good" and the results of experimental research on teacher qualifications reached 94% "very good". Based on these results, it can be concluded that the use of animated learning videos for learning shirt cuff movements can be used as a learning aid at SMK Negeri 10 Medan.*

**Keywords:** Development, Concept Animation Tutorial Video, Shirt Cuff Hemisphere



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

## **PENDAHULUAN**

Kemeja merupakan salah satu jenis pakaian yang cukup populer di kalangan masyarakat. Kemeja sering digunakan pada saat formal atau semi formal, misalnya untuk bekerja di kantor, menghadiri pesta dansa, wisuda, dan sebagainya. Akan tetapi, perkembangan *fashion* yang cepat menghasilkan berbagai jenis kemeja yang bisa digunakan pada suasana santai dan bisa menambah kesan kasual. Kemeja memiliki bagian-bagian penting yang menjadi ciri khas dan yang membedakannya dengan jenis pakaian yang lain. Dengan mengetahui bagian penting kemeja, Anda bisa memilih kemeja yang sesuai dengan kegiatan yang akan dihadapi. Pengetahuan mengenai bagian-bagian kemeja juga bisa membantu Anda memilih kemeja yang berkualitas baik. Berikut ini beberapa bagian penting pada kemeja yang harus dikenali.

1. Kerah
2. Lengan
3. Cuff
4. Plaket
5. Yoke
6. Pleat
7. Saku

Cuff merupakan istilah inggris untuk manset. Kalau manset pasti sudah tidak asing bukan? Bagian manset pada kemeja ini letaknya ada di ujung lengan panjang kemeja. Kalau lengan pendek tidak memiliki manset. Cuff atau manset ini menjadi bagian penting kemeja formal. Seperti halnya kerah yang terlihat meski memakai jas, cuff juga demikian. Karena itu jenis cuff sangat diperhatikan oleh mereka yang suka memakai jas formal. Paling tidak ada tiga jenis cuff atau manset yang banyak digunakan produsen kemeja pria: Barrel Cuff two button, Barrel cuff one button, French Cuff/ double cuff. Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Seiring berjalannya waktu, Pendidikan merupakan hal yang paling penting dalam setiap Negara termasuk Indonesia, karena pendidikan merupakan wadah yang membentuk generasi bangsa yang memiliki ilmu, keahlian dan berkarakter. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan di Indonesia yang membekali serta mempersiapkan siswa dengan pengetahuan, keterampilan serta keahlian agar siap didunia pekerjaan ataupun menjadi seorang pengusaha salah satunya ialah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 10 Medan.

SMK Negeri 10 Medan merupakan sekolah menengah kejuruan yang memiliki empat (4) bidang keahlian salah satunya merupakan jurusan tata busana. Pembelajaran yang dilaksanakan oleh jurusan tata busana terdapat materi pembuatan kemeja dalam mata pelajaran pembuatan busana industri. Siswa diharapkan mampu membuat kemeja sesuai dengan langkah-langkah pembuatan kemeja dengan hasil yang maksimal. Sebelum pembelajaran pembuatan kemeja ini dilaksanakan, biasanya guru akan terlebih dahulu mengajarkan pembuatan fragmen pada penjahitan bagian-bagian kemeja seperti kerah, manset, kampuh balik pada kemeja dan kemudian belahan manset pada lengan kemeja. Tujuan dari pembelajaran pembuatan fragmen tersebut bertujuan untuk meminimalisir terjadinya kesalahan pada saat menjahit kemeja, sehingga dengan menjahit fragmen- fragmen bagian kemeja menjadi pengetahuan awal sebelum membuat kemeja secara utuh.

Sesuai hasil observasi awal dan pengalaman peneliti saat melaksanakan magang pada siswa tata busana SMK Negeri 10 Medan didapati bahwa hasil fragmen belahan manset lengan kemeja yang telah dibuat oleh siswa ternyata masih banyak yang tidak sesuai dengan kriteria belahan manset yang baik dan benar. Bahkan masih banyak siswa yang tidak dapat

menyelesaikan pembuatan fragmen belahan manset lengan kemeja karena terhambat oleh ketidakpahaman siswa dalam membuat belahan manset kemeja. Hasil belahan yang dibuat masih sering tidak sesuai dengan ukuran belahan yang seharusnya, dan pada bagian sudut belahan masih berkerut sehingga membuat belahan tidak letak saat menutup. Video pembelajaran adalah media untuk menyampaikan pengetahuan dan dapat digunakan sebagai bagian dari proses belajar yang lebih interaktif dan lebih spesifik dari sebuah buku atau media cetak lainnya, tutorial berusaha untuk mengajar dengan contoh dan memberikan informasi untuk menyelesaikan tugas tertentu (Yudianto 2020). Media pembelajaran yang digunakan pada pelajaran praktek membuat belahan manset kemeja masih menggunakan media sederhana seperti job sheet dan modul.

## METODE PENELITIAN

Research and Development (R&D) yang merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Media pembelajaran ini menggunakan model. Model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model 4D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan (Ririn Widysari., dkk. 2020). Model 4D ini terdiri dari 4 tahapan utama yaitu pendefinisian (Define) perancangan (Design), pengembangan (Development), penyebaran (Dissemination). Metode ini digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji kelayakan produk tersebut supaya produk tersebut memiliki kegunaan yang bermanfaat bagi masyarakat luas (Dian Kurniawan, 2019). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian merupakan teknik analisis deskriptif. Analisis deskriptif ini digunakan untuk menggambarkan frekuensi karakteristik responden yang dikelompokkan berdasarkan jenis kelamin, umur, pekerjaan, pendidikan terakhir dan pekerjaan. Rumusnya  $P = F/N \times 100\%$ .

Keterangan:

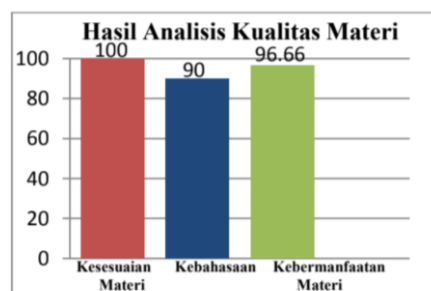
- P = Persentase
- F = Responden frekuensi
- N = Jumlah data/sampel

Statistik deskriptif memberikan deskripsi suatu data yang dilihat dari jumlah sampel (n) minimum, maximum, sum, mean, standard deviation dan variance (Sugiyono, 2009).

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Analisis Kualitas Materi

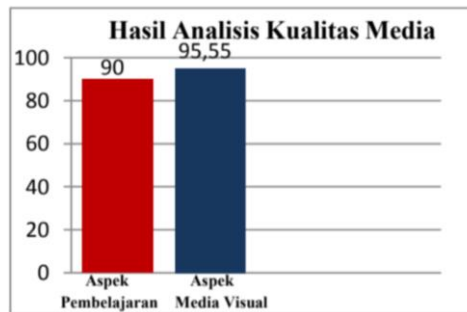
Hasil analisis pada media video tutorial animasi mengenai pembuatan belahan manset kemeja pada siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 10 Medan dengan persentase skor aspek kesesuaian materi sebesar 100% dengan kriteria "sangat baik", persentase skor untuk aspek kebahasaan sebesar 90% termasuk "sangat baik", dan persentase skor aspek kebermanfaatan materi sebesar 96,66% dengan kriteria "sangat baik". Berikut merupakan diagram hasil validasi dari aspek materi belahan manset kemeja.



Gambar 1. Diagram Hasil Analisis Kualitas Materi

### Hasil Analisis Kualitas Media

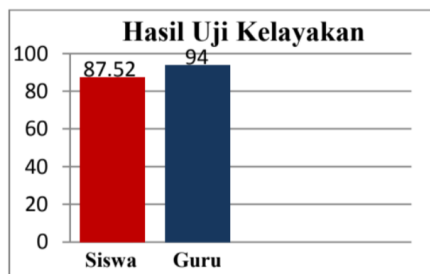
Hasil analisis pada media pembelajaran video tutorial animasi dalam pembuatan belahan manset kemeja pada siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 10 Medan dalam aspek pembelajaran sebesar 90% dengan kriteria “sangat baik”, dan persentase nilai pada aspek media dan visual sebesar 95,55% termasuk “sangat baik”. Berikut merupakan diagram hasil validasi dari aspek media video tutorial konsep animasi pembuatan belahan manset kemeja.



Gambar 2. Diagram Hasil Analisis Kualitas Media

### Hasil Uji Coba Kelayakan

Kegiatan belajar mengajar sesuai dengan validasi dari ahli media memperoleh presentase sebesar 86,80%, ahli materi sebesar 94,44% serta uji coba produk sebesar 85,2%. Secara keseluruhan media pembelajaran media animasi tutorial mendapatkan persentase sebesar 88,81% pada kategori kelayakan media “sangat layak”. Berikut ini diagram hasil uji kelayakan yang dilakukan guru serta siswa.



Gambar 3. Diagram Hasil Uji Kelayakan

Berdasarkan data hasil penelitian yang terkumpul mengenai media video tutorial konsep animasi dalam pembuatan belahan manset kemeja dapat disimpulkan bahwa media tersebut sangat layak digunakan oleh guru dan siswa sebagai media pendukung dalam melaksanakan proses belajar mengajar dengan materi pembuatan belahan manset kemeja. Berdasarkan dari data yang telah dikumpulkan bisa diambil kesimpulan bahwa pengembangan media video tutorial animasi dapat dinyatakan layak dipakai terhadap mata pelajaran busana industri dalam pembuatan belahan manset kemeja kelas XI Tata Busana SMK Negeri 10 Medan.

### KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan, hasil penelitian, dan pembahasan dalam pengembangan pembelajaran membuat belahan pada manset baju dengan menggunakan media video tutorial animasi edukasi. Tahap ini dirancang untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa tahap pertama analisis media. Pendistribusian dan perancangan angket merupakan tahap perancangan media pembelajaran berbasis materi hem kemeja untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pengembangan (development) dilakukan dengan melakukan verifikasi kelayakan produk melalui video tutorial animasi oleh ahli materi pendidikan dan ahli media, dan tahap terakhir adalah tahap “Diseminasi”. Artinya memberikan media video tutorial animasi kepada guru untuk dijadikan media pembelajaran membuat celah manset baju. Anda

juga dapat mengunggah dan menyebarkan video animasi tutorial ini di website YouTube agar dapat dilihat dan bermanfaat bagi orang-orang yang membutuhkan. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, rata-rata penilaian ahli materi adalah "96,66" dan standar "sangat baik". Berdasarkan hasil evaluasi ahli media, rata-rata penilaian ahli media adalah "93,33" yang termasuk dalam kategori "sangat baik". Berdasarkan tes yang dilakukan terhadap 34 siswa, diperoleh nilai rata-rata untuk kategori "Baik" adalah "87,52", sedangkan hasil tes yang dilakukan terhadap 1 orang guru tata busana industri memberikan nilai rata-rata "Sangat Baik" untuk kategori " adalah 94. Dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa video tutorial animasi yang dihasilkan bermanfaat sebagai media pembelajaran topik industrial fashion bidang pembuatan manset kemeja.

Bersamaan dengan pembahasan hasil penelitian, peneliti mengajukan beberapa saran perbaikan untuk penelitian selanjutnya. Bagi peneliti, penelitian ini dapat dikembangkan dan dikaji lebih lanjut di masa yang akan datang dengan memberikan muatan pembelajaran yang lebih komprehensif untuk mendapatkan masukan guna menyelesaikan penelitian dan mengatasi kendala pembelajaran. Kami berharap dapat memberikan solusi yang tepat bagi anda. Bagi guru hendaknya guru menggunakan media video tutorial animasi sebagai bahan ajar. Hal ini membantu meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada pendidikan praktik. Setelah menggunakan media video tutorial pada mata pelajaran "Pakaian Industri", siswa dapat menggunakan media tersebut untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Kurniawan Dian, S. V. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencasto-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4D Thiagarajan. 214-219.
- M. Ema. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Pewarnaan Teknik Kering Mata Pelajaran Desain Busana Di SMK Negeri 6 Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta
- Masmuroh. (2018). Komparasi Hasil Pembuatan Kemeja Menggunakan Pola Sistem M.H. Wancik dan Sistem Soekarno. Fashion and Fashion Education Journal. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Putra, N. (2019). Research and Development: Penelitian dan Pengembangan Suatu Pengantar. Jakarta: Rajawali.
- Rifai, Wahyu. M. (2020). Pembuatan Dan Perancangan Film Animasi 2D "Dream" Menggunakan Teknik Frame By Frame. Universitas AMIKOM Yogyakarta.
- Sanjaya, W. (2019). Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Yudianto,A. (2019) Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. Sukabumi: Perpus ID UMMI