

1 1

Artikel+Wike+Diansyah+Fitri (Selesai Revisii)

 Tesis A -- No Repository 009

Document Details

Submission ID

trn:oid:::3618:116241148

Submission Date

Oct 11, 2025, 12:20 PM GMT+7

Download Date

Oct 11, 2025, 12:21 PM GMT+7

File Name

Artikel+Wike+Diansyah+Fitri (Selesai Revisii).docx

File Size

1.1 MB

14 Pages**3,550 Words****23,451 Characters**

19% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

- 11%  Internet sources
 - 11%  Publications
 - 18%  Submitted works (Student Papers)
-

Top Sources

- 11% Internet sources
- 11% Publications
- 18% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Student papers	Universitas Muria Kudus on 2024-08-22	5%
2	Publication	Badrul Aini Lilmuttaqin, Puji Hujria Suci. "Pengembangan Media Video Pembuata...	2%
3	Internet	123dok.com	<1%
4	Student papers	Universitas Negeri Padang on 2020-02-21	<1%
5	Internet	docobook.com	<1%
6	Internet	www.etdci.org	<1%
7	Publication	Septi Hasni, Elida Elida. "Perbedaan Motivasi Mahasiswa Lulusan SMA dan SMK d...	<1%
8	Internet	busana.ppj.unp.ac.id	<1%
9	Internet	eprints.uny.ac.id	<1%
10	Student papers	Universitas Negeri Padang on 2019-04-04	<1%
11	Student papers	UIN Jambi on 2024-12-31	<1%

12	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-29	<1%
13	Internet	repository.radenintan.ac.id	<1%
14	Internet	ips2024.snf-unj.ac.id	<1%
15	Student papers	Universitas Negeri Padang on 2018-07-23	<1%
16	Publication	Yulia Citra, Rukiyah Rukiyah. "PENGEMBANGAN MEDIA ACTIVITY BOOK PENDIDIK..."	<1%
17	Internet	kursusjahityogya.blogspot.com	<1%
18	Publication	Akmal Rijal, Azimi Azimi. "Pengembangan Bahan Ajar Digital Matematika SD Men..."	<1%
19	Student papers	Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta on 2023-08-24	<1%
20	Publication	Rika Hartina Bahar. "PENGEMBANGAN E-LKPD BERBANTUAN LIVEWORKSHEETS M..."	<1%
21	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2021-05-21	<1%
22	Internet	etdci.org	<1%
23	Internet	repository.unp.ac.id	<1%
24	Publication	Hastuti Hastuti, Giatman Giatman, Mukhlidi Muskhair, Hansi Effendi, Fadila Rahm...	<1%
25	Internet	eprints.ums.ac.id	<1%

26	Student papers	Universitas Dian Nuswantoro on 2025-02-18	<1%
27	Publication	Firmansyah Firmansyah. "PENGEMBANGAN E-MODUL MATA PELAJARAN MATEMA...	<1%
28	Publication	Indah Wulandari, Jesi Alexander Alim, M. Jaya Adi Putra. "Pengembangan Video A...	<1%
29	Publication	Khusnul Khotimah Lestari. "Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Video ...	<1%
30	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2021-08-10	<1%
31	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-16	<1%
32	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-17	<1%
33	Internet	docplayer.info	<1%
34	Internet	id.123dok.com	<1%
35	Student papers	Sriwijaya University on 2023-01-18	<1%
36	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2016-12-16	<1%
37	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-16	<1%
38	Internet	repository.uinsu.ac.id	<1%
39	Publication	Ravy Arif Arrahman, Irsyadunas, Ami Anggraini Samudra. "Pengembangan Medi...	<1%

40	Student papers	
Universitas Ibn Khaldun on 2020-09-19		<1%
41	Student papers	
Universitas Negeri Jakarta on 2019-07-08		<1%
42	Student papers	
Universitas Negeri Malang on 2020-05-11		<1%
43	Student papers	
Universitas Negeri Padang on 2020-02-25		<1%

Pengembangan Video Pembelajaran untuk Pemasangan *Body Line* pada Mata Kuliah *Draping* di Program Studi Tata Busana

Article Info

Article history:

(ditulis oleh editor)

Keywords:

Pengembangan

Media

Video pembelajaran

Body Line

Draping

ABSTRACT

Penelitian ini mengembangkan media video pembelajaran pada mata kuliah *Draping* sebagai solusi atas keterbatasan jobsheet dan demonstrasi langsung di kelas yang membuat mahasiswa kesulitan memahami pemasangan *Body Line* secara tepat. Kondisi ini berdampak pada rendahnya ketepatan hasil praktik mahasiswa, padahal keterampilan pemasangan *Body Line* merupakan kompetensi dasar penting dalam pembuatan pola busana dengan teknik *Draping*. Tujuan penelitian adalah menghasilkan media video pembelajaran pemasangan *Body Line* serta mendeskripsikan validitas dan praktikalitasnya bagi mahasiswa Tata Busana. Metode yang dipakai adalah pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model 4D (define, design, develop) tanpa melibatkan tahap disseminate. Subjek penelitian terdiri dari dua pakar media, dua pakar materi, dosen yang mengajar mata kuliah *Draping*, sepuluh mahasiswa dalam kelompok kecil untuk uji coba, dan tiga puluh mahasiswa dalam kelompok besar untuk percobaan. Alat yang dipakai pada penelitian ini berupa angket untuk validasi dan praktikalitas dengan memakai skala Likert, lalu dianalisis dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Temuan dari penelitian ini membuktikan bahwa video media mencapai rata-rata nilai validitas sebesar 94,5% dan termasuk pada kategori sangat valid. Uji praktikalitas menunjukkan rata-rata skor 91% yang dikategorikan sangat praktis, baik menurut pendapat dosen pengampu maupun mahasiswa. Oleh karena itu, video pembelajaran ini dianggap pantas untuk digunakan sebagai media tambahan dalam mata kuliah *Draping*, karena efektif dalam membantu mahasiswa memahami proses penempatan *Body Line* dengan cara yang lebih jelas, menarik, dan fleksibel.

This is an open access under the CC-BY-SA licence



Corresponding Author:

Pengembangan Video Pembelajaran untuk Pemasangan Body Line pada Mata Kuliah Draping di Program Studi Tata Busana

1. Pendahuluan

Pembelajaran suatu proses dimana pendidik berinteraksi dengan siswa agar tercapai tujuan pendidikan. Suatu elemen yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran adalah pemilihan media yang sesuai. Sejalan dengan Makatuu *et al.*, (2024), efektivitas dari pembelajaran sangat ditentukan dengan media yang dipilih. Media berperan sebagai penghubung yang mampu meningkatkan motivasi belajar (Hasan *et al.*, 2021). Farhan *et al.*, (2024) media pembelajaran memainkan peran krusial dalam memfasilitasi dosen untuk mengkomunikasikan informasi dengan cara yang menarik sehingga mahasiswa lebih berminat dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, dalam konteks pengajaran keterampilan, pemilihan media yang tepat menjadi semakin vital karena berhubungan langsung dengan akurasi hasil praktik yang diraih oleh mahasiswa..

Salah satu jenis media untuk belajar yang kini cukup populer dan sering digunakan ialah video pembelajaran. Media ini menghadirkan informasi dalam format suara dan gambar, sehingga dapat melibatkan berbagai indera, bisa diputar ulang kapan saja, serta membantu siswa memahami prosedur teknik dengan lebih sederhana (Nurwahidah *et al.*, 2021). Video pembelajaran menyuguhkan keuntungan dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih terlibat, memberi kesempatan kepada mahasiswa agar belajar sendiri, dan dapat diakses setiap saat serta dari lokasi mana pun. Hidayah *et al.* (2025) keberadaan media video memungkinkan mahasiswa untuk menyimak proses pembuatan secara detail dan berulang, baik saat perkuliahan maupun di luar kelas. Media ini sangat mendukung penguasaan keterampilan teknis yang memerlukan pemahaman visual serta tahapan prosedural yang sistematis. Maka, video pembelajaran dipandang sebagai salah satu alternatif yang potensial untuk mendukung pembelajaran praktik diperguruan tinggi.

Sejumlah penelitian sebelumnya juga mendukung efektivitas penggunaan video pembelajaran. Farida & Marniati (2023) menemukan bahwa media video efektif digunakan dalam mata pelajaran produktif Tata Busana di SMK karena mampu menyajikan langkah kerja yang runtut, jelas, serta dapat diulang sesuai kebutuhan. Aprilia & Puspaneli (2025) juga menegaskan bahwa pemanfaatan media video pembelajaran berdampak positif dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar, khususnya pada keterampilan praktik yang membutuhkan ketelitian tinggi. Nurfadhila *et al.*, (2024) dan Warno (2022) menunjukkan video tutorial layak digunakan, praktis, serta berkontribusi positif terhadap hasil

belajar mahasiswa pada pembelajaran praktik busana. Namun, penelitian-penelitian sebelumnya tersebut umumnya masih berfokus pada keterampilan menjahit atau pembuatan pola secara umum. Belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengembangkan media video pembelajaran untuk pemasangan *Body Line* pada mata kuliah *Draping*. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang menjadi dasar pentingnya pengembangan media ini.

Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas video pembelajaran, pada konteks lokal Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Konsentrasi Tata Busana FPP UNP masih ditemukan tantangan tersendiri. Suatu mata kuliah keterampilan yang diajarkan adalah *Draping*, dengan bobot 3 SKS (1 teori dan 2 praktik) yang ditetapkan pada semester genap. Berdasarkan Rencana Pembelajaran Semester (RPS), mahasiswa dituntut untuk menguasai berbagai kompetensi, mulai dari menjelaskan konsep dasar teknik *Draping*, mampu memasang *Body Line* pada *dressform*, membuat pola dasar badan muka dan belakang, pola rok, lengan, kerah dengan teknik *Draping*, hingga menciptakan *Draping* ilustrasi dan menghasilkan busana pesta dengan teknik *Draping*.

Kemampuan inti krusial pada mata kuliah *Draping* adalah keahlian dalam memasang *Body Line* pada *dressform*. *Body Line* berperan sebagai acuan bagi garis-garis dasar pola atau tanda-tanda pola yang akan diterapkan pada *dressform*, sehingga sangat penting dalam tahap pembuatan pola menggunakan metode *Draping* (Rahmawati, 2017). Garis-garis *Body Line* ini mencakup lingkaran pinggang, lingkaran panggul, lingkaran badan, lingkaran leher, garis bahu, lebar muka, lebar punggung, garis tengah muka, garis tengah belakang, garis samping, hingga garis lingkaran lengan (Munthe & Setiawati (2016). Ketepatan dalam pemasangan *Body Line* menjadi kunci keberhasilan proses *Draping*, karena kesalahan pada tahap ini akan berdampak besar terhadap hasil akhir pola. Oleh sebab itu, keterampilan ini wajib dikuasai mahasiswa sebagai kompetensi dasar yang mendukung proses penciptaan busana. Seperti yang ditegaskan oleh Nurnaini (2013), pemasangan *Body Line* harus dilakukan dengan cermat dan tepat agar hasil pola sesuai standar.

Meskipun pentingnya keterampilan pemasangan *Body Line* telah diakui, hasil wawancara menunjukkan masih adanya kendala pada proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan saat ini terbatas pada *jobsheet* dan demonstrasi langsung di kelas. Mahasiswa mengaku kesulitan mengulang materi di luar jam perkuliahan karena *jobsheet* sulit dipahami tanpa contoh visual yang jelas. Akibatnya, hasil pemasangan *Body Line* mahasiswa belum sesuai standar yang diharapkan. Dosen pengampu juga menegaskan

bahwa metode demonstrasi saja belum cukup untuk memastikan keterampilan mahasiswa berkembang secara optimal. Dengan demikian, terlihat adanya kesenjangan antara temuan penelitian terdahulu mengenai efektivitas video pembelajaran dengan realitas di lapangan yang belum menerapkan media serupa pada materi *Draping*.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka masalah utama pada pembelajaran *Draping* adalah belum tersedianya media yang memadai untuk mendukung mahasiswa berlatih secara mandiri dalam pemasangan *Body Line*. Padahal, keterampilan ini merupakan kompetensi dasar yang sangat penting dalam pembuatan pola busana dengan teknik *Draping*. Untuk menjawab kebutuhan tersebut, diperlukan solusi berupa pengembangan media pembelajaran baru yang dapat melengkapi metode demonstrasi dan *jobsheet* yang sudah ada.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan sebuah media video yang mengajarkan cara pemasangan *Body Line* dalam mata kuliah *Draping*. Video ini diharapkan dapat membantu mahasiswa memahami langkah-langkah pemasangan dengan lebih jelas, meningkatkan kesempatan belajar mandiri, serta mendukung keterampilan dalam menghasilkan pola *Draping* yang rapi, proporsional, dan sesuai standar.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan. Metode ini dipakai agar menciptakan produk tertentu dan mengevaluasi sejauh mana produk tersebut efektif dengan mengikuti model pengembangan 4D. Pendekatan 4D dipilih karena sangat relevan untuk pengembangan produk dalam bidang pendidikan, terutama dalam hal media pembelajaran. Model ini terbukti efektif dalam menciptakan perangkat pembelajaran melalui proses yang terstruktur. Pengembangan model ini diprakarsai oleh S Thigarajan dan mencakup empat fase utama: Define, Design, Develop, dan Disseminate. Tapi, peneliti hanya melanjutkan hingga fase develop, karena fase disseminate tidak bisa dilakukan akibat keterbatasan waktu, anggaran, dan kesempatan. Dalam studi ini, penulis menciptakan media pembelajaran berbentuk video yang menyediakan informasi mengenai pemasangan *Body Line* dalam mata kuliah *Draping*. Subjek penelitian mencakup dua pakar media, dua pakar materi, dua dosen pengampu mata kuliah *Draping*, serta 40 mahasiswa dari Program Studi Tata Busana Departemen IKK yang telah mengambil mata kuliah tersebut. Dari mahasiswa, sepuluh orang terlibat dalam uji coba kelompok kecil, dan tiga puluh orang dalam uji coba kelompok besar. Semua mahasiswa adalah perempuan, dengan usia rata-rata 21 tahun, dan berada di semester VII.

Tipe data penelitian ini adalah data primer yang diambil dari validator, dosen, dan mahasiswa lewat kuesioner yang mengukur validitas dan praktikalitas. Sumber datanya meliputi validitas media berdasarkan pendapat ahli materi dan media, serta praktikalitas dari dosen dan mahasiswa yang telah mengikuti mata kuliah Draping. Pengumpulan data melalui wawancara dan kuesioner. Wawancara dilakukan secara informal dengan dosen dan mahasiswa untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran, sementara kuesioner dipaai agar terkumpulnya data mengenai validitas dan praktikalitas media. Instrumen penelitian mencakup lembar validasi yang dirancang untuk ahli materi dan media, serta kuesioner praktikalitas untuk dosen dan mahasiswa, yang disusun berdasarkan standar BSNP dan diadaptasi dari (Ramadhan et al., 2022).

Data dianalisis dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Validitas dan praktikalitas diukur menggunakan skala Likert, yang kemudian dibagi ke dalam lima kategori kelayakan: sangat valid, valid, cukup valid, kurang valid, dan tidak valid.

$$\text{Nilai Validitas atau Praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah Skor yang di Peroleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100 \%$$

Dengan kriteria 81-100% (Sangat Valid/Praktis), 61-80% (Valid/Praktis), 41-60% (Cukup Valid/Praktis), 21-40% (Kurang Valid/Praktis), 0-20% (Tidak Valid/Praktis) dari (Sugiyono, 2023).

3. Hasil dan Pembahasan

a. Hasil

1) Tahap Define (Pendefinisian)

a) Analisis Ujung Depan

Berdasarkan wawancara dengan mahasiswa, media pembelajaran yang dipakai masih terbatas pada jobsheet dan demonstrasi dosen, hingga mahasiswa kesulitan mengulang materi di luar jam perkuliahan. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman langkah-langkah pemasangan Body Line serta ketidaktepatan hasil praktik, ditambah keterbatasan waktu kuliah yang mengurangi kesempatan berlatih. Wawancara dengan dosen pengampu juga menegaskan bahwa metode demonstrasi dan jobsheet belum cukup efektif, karena tidak memberikan contoh visual yang jelas serta belum tersedia media alternatif berupa video. Kondisi ini menyebabkan mahasiswa kurang optimal dalam keterampilan pemasangan Body Line yang sebenarnya merupakan dasar penting dalam pembentukan pola busana. Dengan demikian, analisis ujung depan

menunjukkan perlunya pengembangan media video pembelajaran yang mampu menyajikan langkah-langkah pemasangan *Body Line* secara jelas, fleksibel diakses, dan dapat mendukung latihan mandiri mahasiswa di luar kelas.

b) Analisis Mahasiswa

Subjek penelitian adalah mahasiswa Tata Busana angkatan 2022 yang ikut dalam mata kuliah *Draping* dengan latarbelakang dari SMA maupun SMK. Mahasiswa dari SMA umumnya belum memiliki pengalaman praktik menjahit maupun teknik *Draping*, sedangkan mahasiswa dari SMK sudah memiliki dasar keterampilan tetapi masih kesulitan mencapai ketepatan pemasangan *Body Line*. Sebagian besar mahasiswa memiliki minat tinggi dalam menguasai keterampilan *Draping* karena dianggap penting untuk pembuatan pola busana. Namun, keterbatasan media pembelajaran yang hanya berupa *jobsheet* dan demonstrasi dosen membuat mereka kesulitan mengulang materi secara mandiri. Akibatnya, intensitas latihan rendah dan keterampilan belum berkembang optimal. Selain itu, kemampuan memahami materi juga bervariasi; banyak mahasiswa yang masih kesulitan mengikuti langkah-langkah hanya melalui *jobsheet* sehingga hasil pemasangan *Body Line* belum sesuai harapan. Dengan demikian, analisis mahasiswa menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran tambahan berupa video yang mampu memberikan penjelasan visual yang lebih jelas, mudah diakses, serta mendukung kemandirian belajar mahasiswa.

c) Analisis Tugas

Pada pembelajaran *Draping*, analisis ini menekankan bahwa mahasiswa dituntut mampu mempraktikkan pemasangan *Body Line* secara baik dan benar sesuai prosedur, sehingga keterampilan dasar mereka dapat berkembang optimal.

d) Analisis Konsep

Analisis gagasan adalah proses mengenali ide-ide utama yang perlu diajarkan dan menatanya dengan cara teratur serta menghubungkan satu gagasan dengan gagasan lain yang berkaitan, sehingga tercipta sebuah peta gagasan. Dengan berpedoman pada silabus perkuliahan dan diskusi dengan dosen pembina mata kuliah *Draping*, konsep utama dalam pengembangan bahan ajar pemasangan *Body Line* terdiri dari: 1) Konsep Dasar Pemasangan *Body Line* 2) Alat dan Bahan Pemasangan *Body Line* dan 3) Langkah-langkah Pemasangan *Body Line*.

e) Perumusan Tujuan Pembelajaran

Perencanaan tujuan atau tanda keberhasilan dalam pembelajaran dilakukan

dengan merujuk pada Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator yang berdasarkan kurikulum serta RPS untuk mata kuliah Draping, yang nantinya akan disajikan melalui media pembelajaran berupa video instalasi *Body Line*.

2) Tahap *Design* (Perancangan)

Perancangan diawali dengan studi pustaka untuk mengumpulkan referensi yang relevan, kemudian menetapkan kerangka bahan ajar, dan mengembangkan materi ke dalam media video. Struktur video terdiri atas tiga bagian, yaitu: (1) pembukaan yang menampilkan judul, identitas peneliti, tujuan pembelajaran, serta pokok bahasan; (2) isi yang memuat pengenalan materi pemasangan *Body Line*, alat dan bahan, serta langkah-langkah proses pemasangan dari awal hingga akhir; dan (3) penutup berupa penyampaian tugas mahasiswa serta ucapan terima kasih. Berikut ini adalah tampilan dari video pembelajaran pemasangan *Body Line*.

Tabel 1. Gambar Hasil Jadi Produk Video Pembelajaran

No	Keterangan	Hasil Jadi Produk
1	<i>Scene 1</i> Menampilkan judul video	
2	<i>Scene 2</i> Menyampaikan identitas peneliti	
3	<i>Scene 3</i> Menampilkan Tujuan Pembelajaran	

4 Scene 4

Menampilkan pengertian
Draping dan Body Line



5 Scene 5

Menampilkan garis-garis
Body Line yang akan di
pasangkan



6 Scene 6

Menampilkan alat dan
bahan yang dibutuhkan



7 Scene 7

Proses pemasangan *Body Line* pada *dressform*



8 Scene 8

Menampilkan penugasan
dan ucapan terima kasih



(Sumber: Data Penelitian 2025)

3) Tahap *Develop* (Pengembangan)

1) Hasil Tahap Validasi

Tahap validasi dilakukan untuk menilai kelayakan video pembelajaran

pemasangan *Body Line* dari aspek isi, penyajian, dan bahasa dengan menggunakan angket.

a) Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 2. Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Hasil Validasi	Kategori
1	Aspek Kegrafikan	93%	Sangat Valid
2	Aspek Kelayakan Bahasa	89%	Sangat Valid
	Jumlah Rata-rata	91%	Sangat Valid

(Sumber: Data Penelitian 2025)

Terdapat 2 aspek penilaian dalam validasi media yang bisa dijelaskan sebagai berikut: 1) Aspek Kegrafikan mendapat nilai 93% dengan kategori sangat valid, 2) Aspek Kelayakan Bahasa mencapai 89% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian, rata-rata keseluruhan 91% yang juga dikategorikan sangat valid.

b) Validasi Ahli Materi

Tabel 3. Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Hasil Validasi	Kategori
1	Aspek Kegrafikan	98%	Sangat Valid
2	Aspek Kelayakan Penyajian	98%	Sangat Valid
3	Aspek Kelayakan Bahasa	98%	Sangat Valid
	Jumlah Rata-rata	98%	Sangat Valid

(Sumber: Data Penelitian 2025)

Terdapat 3 aspek penilaian pada validasi materi yang bisa dijabarkan sebagai berikut: 1) Aspek Kelayakan Isi didapat skor 98% dengan kategori sangat valid, 2) Aspek Kelayakan Penyajian memperoleh skor 98% dengan kategori sangat valid, 3) Aspek Kelayakan Bahasa memperoleh skor 98% dengan kategori sangat valid.

2) Tahap Praktikalitas

Setelah validator mengonfirmasi bahwa video tersebut valid, langkah berikutnya adalah fase praktikalitas. Pada tahap ini, penilaian dilakukan oleh dosen yang mengajar mata kuliah serta mahasiswa yang telah mengikuti mata kuliah Draping. Uji coba praktikalitas kepada mahasiswa dilaksanakan dengan dua fase, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Berdasarkan pendapat Aprilia & Puspaneli (2025:5) uji coba kelompok kecil mencakup 10-15 siswa, sementara uji coba kelompok besar sebaiknya melibatkan 30-100 subjek untuk mengamati perkembangan produk.

a) Uji Praktikalitas Dosen Pembina Mata Kuliah Draping

Uji praktikalitas dosen diberikan pada Ibu Hadiastuti, S.Pd, M.Pd dan Ibu Vina Oktaviani, M.Pd sebagai dosen Pembina mata kuliah Draping.

Tabel 4. Praktikalitas Dosen Pembina Mata Kuliah Draping

No	Aspek Penilaian	Hasil Validasi	Kategori
1	Aspek Materi	99%	Sangat Praktis
2	Aspek Bahasa	99%	Sangat Praktis
3	Aspek Ketertarikan	100%	Sangat Praktis
	Jumlah Rata-rata	99%	Sangat Praktis

(Sumber: Data Penelitian 2025)

Ketiga aspek yang dinilai bisa dijelaskan sebagai berikut: 1) Aspek Materi dapat nilai 99% dengan kategori sangat praktis, 2) Aspek Bahasa dapat nilai 99% dengan kategori sangat praktis, 3) Aspek Ketertarikan dapat nilai 100% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, secara keseluruhan, nilai rata-rata praktikalitas dari dosen pembimbing mata kuliah Draping adalah 99% dengan kategori sangat praktis.

b) Uji Praktikalitas Kelompok Kecil

Uji coba praktis untuk kelompok kecil dilakukan setelah tahap validasi media dan materi tuntas. Untuk pelaksanaan uji coba praktis ini, diambil 10 mahasiswa dari Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga, Program Studi S1 Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Tata Busana angkatan 2022 yang telah menyelesaikan mata kuliah Draping. Uji praktikalitas untuk video pembelajaran tentang pemasangan Body Line menggunakan angket praktikalitas yang disusun dalam format aplikasi google form.

Tabel 5. Praktikalitas Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Hasil Validasi	Kategori
1	Aspek Materi	90%	Sangat Praktis
2	Aspek Bahasa	88%	Sangat Praktis
3	Aspek Ketertarikan	90%	Sangat Praktis
	Jumlah Rata-rata	89%	Sangat Praktis

(Sumber: Data Penelitian 2025)

Ketiga aspek praktikalitas yang dievaluasi oleh mahasiswa, sebagai berikut:

1) Aspek Materi dapat skor 86% yang masuk dalam kategori sangat praktis, 2) Aspek Bahasa mendapat skor 84% yang juga berada dalam kategori sangat praktis, 3) Aspek Ketertarikan meraih skor 84% dengan kategori sangat praktis, sehingga rata-rata hasil untuk praktikalitas kelompok kecil mencapai skor 85% dengan kategori sangat praktis, dan dengan demikian, video pembelajaran tentang pemasangan Body Line ini memenuhi syarat untuk dipakai.

c) Uji Praktikalitas Kelompok Besar

Uji coba praktis untuk kelompok besar dilaksanakan sesudah pelaksanaan uji coba praktis kelompok kecil selesai. Test untuk kelompok besar diadakan untuk 30 mahasiswa dari Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga, Program Studi S1 Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Tata Busana tahun 2022. yang telah mengambil mata kuliah Draping. Uji praktikalitas video pembelajaran mengenai pemasangan Body Line ini menggunakan kuesioner praktikalitas melalui aplikasi google form.

Tabel 6. Praktikalitas Kelompok Besar

No	Aspek Penilaian	Hasil Validasi	Kategori
1	Aspek Materi	90%	Sangat Praktis
2	Aspek Bahasa	88%	Sangat Praktis
3	Aspek Ketertarikan	90%	Sangat Praktis
	Jumlah Rata-rata	89%	Sangat Praktis

(Sumber: Data Penelitian 2025)

Ketiga aspek praktikalitas yang dievaluasi oleh mahasiswa, hasilnya adalah sebagai berikut: 1) Aspek Materi mendapatkan skor 90% dengan kategori sangat praktis, 2) Aspek Bahasa mencapai skor 88% dengan kategori sangat praktis, 3) Aspek Ketertarikan dapat skor 90% dengan kategori sangat praktis. Rata-rata hasil praktikalitas untuk kelompok besar adalah 89% dengan kategori sangat praktis,

hingga video pembelajaran mengenai pemasangan Body Line ini direkomendasikan untuk digunakan.

Dari hasil evaluasi kepraktisan yang dilakukan dengan dosen pengampu mata kuliah, didapat skor rata-rata praktikalitas sebesar 99% dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya, uji kepraktisan untuk kelompok kecil mendapatkan skor 85% dengan kategori sangat praktis, dan untuk kelompok besar menghasilkan skor 89% dengan kategori sangat praktis.

b. Pembahasan

Media video pembelajaran pemasangan *Body Line* pada mata kuliah *Draping* punya tingkat validitas dan praktikalitas yang sangat tinggi. Validasi oleh ahli media dan materi memperoleh skor rata-rata 94,5% dengan kategori sangat valid, sedangkan uji praktikalitas oleh dosen, mahasiswa kelompok kecil, dan mahasiswa kelompok besar menghasilkan skor rata-rata 91% dengan kategori sangat praktis. Temuan ini mengindikasikan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai standar isi, tampilan, serta bahasa, sekaligus mudah digunakan oleh pengguna dalam pembelajaran praktik.

Sejalan dengan hasil penelitian Vebyola & Novrita (2022) yang memperoleh validitas sangat tinggi pada media video tutorial teknik batik tulis dengan skor 97,5%. Hasil serupa juga diperoleh oleh Nurfadhila & Novrita (2024) pada media video teknik Suminagashi dengan skor validitas 82%, serta Karlina & Novrita (2024) yang mengembangkan modul dasar *fashion design* dengan skor validitas 85%. Penelitian lain oleh Oktiana & Yusmerita (2024), Rahma & Yusmerita (2022), dan Syafrida & Novrita (2020) juga menunjukkan hasil evaluasi dari para ahli materi secara konsisten berada dalam kategori sangat valid. Maka, hasil validasi pada penelitian ini menegaskan kembali temuan-temuan sebelumnya bahwa media pembelajaran yang dirancang melalui langkah-langkah sistematis cenderung tingkat validitas yang tinggi.

Farida & Marniati (2023) mengungkapkan bahwa video tutorial efektif dalam menambah kemandirian belajar siswa Tata Busana karena menyajikan langkah kerja yang runtut dan jelas. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Warno (2022) bahwa video tutorial menjahit pada mata kuliah Teknologi Busana membantu mahasiswa mencapai hasil belajar lebih baik dibandingkan metode konvensional.

Dukungan dari penelitian internasional semakin memperkuat temuan ini. Savaldi-Harussi *et al.*, (2025) membuktikan bahwa video lebih unggul daripada media tradisional dalam meningkatkan hasil belajar karena memberikan representasi visual dan auditori yang

lebih jelas. Aprilia & Puspaneli (2025) juga menegaskan bahwa video pembelajaran berdampak positif terhadap efektivitas dan efisiensi pembelajaran keterampilan praktik yang menuntut ketelitian tinggi. Demikian pula, Lamontagne *et al.*, (2021) menemukan bahwa video tutorial berbasis segmentasi lebih efektif meningkatkan hasil belajar, mengurangi beban kognitif, serta memberikan pengalaman belajar positif dibanding video panjang berkesinambungan.

Selain itu, Yuda Handaya *et al.*, (2021) membuktikan bahwa mahasiswa yang memperoleh akses video tutorial memiliki keterampilan awal lebih baik dibanding kelompok kontrol. Srinivasa *et al.*, (2024) yang menekankan bahwa video edukasi yang efektif harus memiliki tujuan pembelajaran jelas, berpusat pada peserta didik, mengikuti teori multimedia, serta memiliki kualitas audiovisual yang baik.

Media video dalam penelitian ini juga terbukti menarik dan efektif. Netland *et al.*, (2025) menemukan bahwa baik video pembelajaran buatan manusia maupun berbasis AI sama-sama efektif meningkatkan hasil belajar, menegaskan bahwa faktor terpenting adalah kualitas desainnya. Haavisto *et al.*, (2025) mengungkapkan kejelasan alur dan kesesuaian dengan prinsip kognitif sangat menentukan keberhasilan video. Lebih lanjut, Azher *et al.*, (2025) menekankan pentingnya validasi oleh ahli sebagai tolok ukur keabsahan konten, sebagaimana penelitian ini juga melibatkan ahli media dan materi.

Efektivitas video juga dipengaruhi desain penyajian. Adler *et al.*, (2025) menegaskan bahwa kualitas penyajian termasuk kecocokan materi, durasi yang tidak terlalu panjang, dan elemen visual yang fokus sangat memengaruhi efektivitas video. Fan *et al.*, (2024) mengungkapkan fitur seperti *pause* dan *replay* dapat membantu memperdalam pemrosesan kognitif mahasiswa. Selaras dengan itu, tinjauan sistematis oleh Navarrete *et al.*, (2025) mengidentifikasi bahwa fitur teks, visual, interaktif, serta gaya produksi merupakan karakteristik utama yang berpengaruh terhadap efektivitas video pembelajaran.

Jika dibandingkan dengan penelitian nasional lain, hasil penelitian ini menunjukkan capaian praktikalitas yang relatif lebih tinggi. Puspa *et al.*, (2024) yang mengembangkan video tutorial teknik *slash method* memperoleh skor praktikalitas 87%, sedangkan penelitian ini mencapai 91%. Perbedaan ini dapat dijelaskan karena materi pemasangan *Body Line* relatif lebih mendasar, sehingga mahasiswa lebih mudah memahami langkah-langkahnya. Penelitian Werdini & Puspaneli, (2023) juga memperoleh skor praktikalitas 86,05% dan Nurfadhila *et al.*, (2024) menemukan skor 92,8% pada video teknik

Suminagashi, sedangkan Yulianti & Yusmerita (2025) mencatat skor 93% pada video berbasis *Project Based Learning*.

Pemakaian media video pembelajaran mampu mengatasi keterbatasan *jobsheet* dan demonstrasi konvensional. Dengan adanya kombinasi visual, audio, dan teks dalam video pembelajaran, mahasiswa lebih mudah memahami langkah pemasangan *Body Line* secara runtut. Video yang dikembangkan memungkinkan mahasiswa mengulang materi kapan saja, mendukung kemandirian belajar (Nurwahidah *et al.*, 2021) dan mengurangi ketergantungan pada penjelasan dosen.

Secara keseluruhan, penelitian ini konsisten dengan berbagai temuan sebelumnya, dengan kontribusi baru berupa pengembangan video khusus pada materi pemasangan *Body Line* dalam mata kuliah *Draping*. Materi ini penting karena ketepatan *Body Line* memengaruhi kualitas pola dan busana yang dihasilkan (Rahmawati, 2017); Nurnaini, 2013).

4. Kesimpulan dan Saran

Media video pembelajaran pemasangan *Body Line* pada mata kuliah *Draping* **sangat valid** oleh ahli dan **sangat praktis** dipakai oleh dosen maupun mahasiswa. Video ini mampu melengkapi keterbatasan *jobsheet* dan demonstrasi konvensional dengan memberikan penjelasan visual yang jelas, runtut, serta fleksibel untuk diakses kapan saja. Implikasi penelitian ini adalah bahwa video bisa jadi sarana belajar mandiri bagi mahasiswa, sekaligus membantu dosen dalam menghemat waktu demonstrasi di kelas.

Kontribusi penelitian ini terletak pada penyediaan media pembelajaran berbasis video yang relevan dengan kebutuhan mahasiswa Tata Busana, khususnya pada keterampilan dasar pemasangan *Body Line* yang berpengaruh terhadap kualitas hasil *Draping*. Maka, media ini bisa sebagai alternatif pendukung baik di kelas maupun secara mandiri. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan materi pada teknik *Draping* lainnya, mengembangkan fitur interaktif agar pengalaman belajar lebih kaya.

5. Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.