

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL MENGGAMBAR PROPORSI TUBUH PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN SISWA KELAS X TATA BUSANA SMK WIRA JAYA TANJUNG MORAWA

Dina Ampera¹, Dermawan², Isfahani Nadira Ahda³, Ika Amelia⁴, Anita Rosyid Sembiring Meliala⁵

dinaampera@unimed.ac.id¹, dermawanp@unimed.ac.id², isfahaninadiraahda@gmail.com³,
ikaamelia140@gmail.com⁴, anitarosyid75@gmail.com⁵

Universitas Negeri Medan

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk: 1) Mendapatkan pemahaman tentang pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial. 2) Menyadari kelayakan konten video tutorial. Penelitian dilaksanakan pada November 2022. Menggunakan model pengembangan 4-D, terdiri dari empat tahap yaitu tahap definisi (define), tahap desain (design), tahap pengembangan (develop), dan tahap diseminasi (dessement), merupakan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Subjek penelitian adalah siswa Tata Busana kelas X SMK Wira Jaya Tanjung Morawa yang berjumlah 25 orang. Hasil pengembangan media diperoleh dari penilaian ahli terhadap materi pelajaran yang menghasilkan skor rata-rata "90%" dengan kategori "sangat layak". Hasil penelitian ahli media diperoleh skor rata-rata "88,5%" dengan kategori "layak". Berdasarkan hasil penelitian, desain uji coba kelompok kecil dengan menggunakan video tutorial menggambar proporsi tubuh pada mata pelajaran dasar menghasilkan hasil rata-rata "88%" dengan kategori "Layak". Uji coba kelompok besar yang masuk dalam kategori "Sangat Layak" dengan rata-rata skor "91,4%". Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan video tutorial dalam mengajarkan cara menggambar bentuk tubuh manusia di mata pelajaran dasar desain untuk siswa kelas X di SMK Wira Jaya Tanjung Morawa sangat bermanfaat.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Menggambar Proporsi tubuh, Research and Development (R&D), Video Tutorial.

ABSTRACT

The aim of this research is to: 1) Gain an understanding of the development of video tutorial-based learning media. 2) Be aware of the appropriateness of tutorial video content. The research was carried out in November 2022. Using the 4-D development model, consisting of four stages, namely the definition stage, design stage, development stage and dissemination stage, is the research method used in the research. The research subjects were 25 Class X Fashion Design students at Wira Jaya Tanjung Morawa Vocational School. The results of media development were obtained from expert assessments of the subject matter which resulted in an average score of "90%" in the "very feasible" category. The results of research by media experts obtained an average score of "88.5%" in the "decent" category. Based on the research results, a small group trial design using video tutorials on drawing body proportions in basic subjects produced an average result of "88%" in the "Decent" category. The large group trial fell into the "Very Eligible" category with an average score of "91.4%". From these results it can be concluded that the use of video tutorials in teaching how to draw human body shapes in basic design subjects for class X students at Wira Jaya Tanjung Morawa Vocational School is very useful.

Keywords: learning media, drawing body proportions, research and development (R&D), video tutorials.

PENDAHULUAN

Bidang pendidikan selalu berkembang sedemikian rupa sehingga cara pandang pendidik bergeser dari yang awam dan tidak fleksibel menjadi modern.

Pendidikan merupakan upaya yang disadari dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Oleh karena itu, perancangan proses pembelajaran harus dilakukan dengan cermat agar mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Seorang guru diharapkan mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan serta menyesuaikan dengan konteks saat ini.

Tujuan program sekolah menengah kejuruan (SMK) adalah mempersiapkan siswa untuk bekerja di bidang tertentu (UU Nomor 2 (2013), pasal 15). SMK Wira Jaya Tanjung Morawa merupakan sekolah menengah kejuruan yang berlokasi di Sumatera Utara. Sekolah ini menawarkan beberapa pilihan jurusan, salah satunya adalah jurusan Tata Busana.

Proporsi tubuh merupakan salah satu kompetensi dasar dalam mata pelajaran dasar desain untuk siswa tata busana kelas X yang diajarkan di SMK Wira Jaya Tanjung Morawa. Untuk siswa, kemampuan dalam membuat gambar proporsi tubuh atau anatomi tubuh manusia merupakan salah satu dasar yang penting untuk dikuasai. Hal ini dikarenakan dalam membentuk rancangan busana perlu adanya dasar atau patokan yakni proporsi tubuh. Tubuh manusia adalah suatu bentuk atau benda yang memiliki tinggi, massa, dan soliditas (artinya kekokohan). Manusia mempunyai empat bagian tubuh utama: kepala dan leher, badan (tarso), tangan, dan kaki.

Hasil observasi yang dilakukan di lima belas SMK swasta di Tanjung Morawa menunjukkan bahwa hanya SMK Wira Jaya yang memenuhi syarat untuk jenis penelitian ini. Dalam penelitian ini, peneliti berbincang dengan ibu Naomi, guru mata kelas desain dasar di SMK Wira Jaya Tanjung Morawa.

Berdasarkan data prestasi belajar siswa pada mata pelajaran desain dasar khususnya proporsi tubuh, diketahui bahwa sebagian siswa kelas X SMK Wira Jaya Tanjung Morawa masih mempunyai tingkat prestasi belajar yang tergolong rendah. Hal ini menunjukkan nilai sebagian siswa yang berada di bawah angka 75 kriteria penyelesaian minimal (KKM).

Berdasarkan data terkini yang diperoleh pada tahun 2021, dari 25 siswa yang mengikuti kelas X Tata Busana SMK Wira Jaya Tanjung Morawa, 40% atau sebanyak 10 siswa belum lulus nilai KKM. Rentang skornya adalah $80-100=8$ siswa, $75-80=7$ siswa, dan $69-75=10$ siswa. Berdasarkan data yang dikumpulkan dari seluruh 25 siswa, dapat disimpulkan bahwa kurang lebih 10 siswa belum sepenuhnya memahami pelajaran menggambar proporsi mata dan tubuh.

Siswa mengalami kesulitan dalam menggambar bagian tubuh tertentu, khususnya kepala, yang ukuran dan bentuk kepalanya tidak sesuai dengan bentuk tubuh secara simetris. Begitu pula saat menggambar lengan dan tangan, seringkali mereka salah menggambar karena kurang tepat dalam menentukan letak, ukuran, dan menggambar garis yang membentuk lekukan pada lengan dan tangan sehingga membuat bentuk tangan terlihat tidak proporsional. Saat membuat sketsa kaki, siswa terlebih dahulu harus menentukan ukurannya dan area yang akan digambar garis untuk menunjukkan perbedaan ukuran antara paha, lutut, betis, dan pergelangan kaki.

Penggunaan E-modul dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran

karena lebih sederhana dan dapat diakses dari mana saja dan kapan saja dengan bantuan alat yang tepat. Oleh karena itu peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Tutorial Pembuatan Media Video Menggambar Proporsi Tubuh Pada Mata Pelajaran Dasar Kelas X SMK Tata Busana Wira Jaya Tanjung Morawa” berdasarkan uraian yang telah diberikan diatas.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Video Tutorial

Tutorial adalah program pengajaran yang dirancang untuk memberikan bimbingan, dukungan, arahan, dan motivasi kepada siswa untuk memaksimalkan efisiensi dan efektivitas belajar mereka. Instruksi memberikan nasihat tentang bagaimana belajar secara efektif dan efisien. Memberikan arahan kepada siswa berarti membimbing mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran. Siswa termotivasi ketika mempelajari materi pelajaran. Siswa harus menggunakan bimbingan untuk mengatasi tantangan belajar mereka. Kadaruddin (2016).

Munir dalam Hamdan (2020) mengatakan bahwa kata vidi dan visum yang berarti melihat atau berkuasa atas penglihatan merupakan akar etimologis dari kata video. Munir mendefinisikan video sebagai rangkaian gambar diam yang direkam, diproses, disimpan, dipindahkan, dan direkonstruksi dengan menggunakan sarana elektronik untuk menciptakan ilusi gambar bergerak pada tampilan video. Jika dipadukan dengan unsur suara dan gerakan, video dapat menjadi media yang efektif untuk mengkomunikasikan pengetahuan atau informasi. Video adalah cara yang lebih praktis dan ringkas untuk mengkomunikasikan informasi. Kaddarudin (2016).

2. Proporsi Tubuh

Proporsi mempunyai ciri-ciri simetri, keseimbangan, dan penampilan sempurna. Merancang proporsi ideal merupakan sebuah seni oleh karena itu perlu adanya perubahan proporsi agar menghasilkan bentuk tubuh ideal yang proporsional dan berpenampilan cantik. Dyahtri (2017)

Menggambar proporsi tubuh wanita melibatkan perbandingan bagian-bagian tubuh manusia mulai dari ujung rambut hingga ujung kaki dengan menggunakan tinggi kepala sebagai acuan perbandingannya. Memahami proporsi tubuh sangat penting dipelajari karena merupakan dasar untuk dapat mendesain busana yang diinginkan (ideal/proporsional). Proporsi ideal tubuh manusia sering diukur dengan menggunakan standar ukuran Elisabetta (2006).

Perbandingan berdasarkan anatomi (sekitar 7 ½ tinggi kepala), perbandingan berdasarkan desain busana (sekitar 8 ½ tinggi kepala), dan perbandingan tubuh dalam ilustrasi (antara 9 hingga 13 tinggi kepala) merupakan tiga metode yang digunakan dalam skripsi ini. Dalam pendekatan ini, ukuran angka pada anatomi tetap tidak berubah, namun panjang badan dan bagian-bagian utama tubuh mengalami modifikasi. Modifikasi tersebut termasuk perluasan bahu, pengecilan panggul, perpanjangan leher, pelebaran dada, pengecilan pinggang, mempertahankan proporsi tubuh bagian atas, dan memanjangkan bagian tubuh bawah atau kaki. Berbagai ukuran tinggi kepala tubuh yang dianggap ideal mencakup 8 ½, 9, 9 ½, 10, 10 ½, dan sebagainya.

Tujuan mempelajari anatomi dalam desain busana adalah sebagai berikut:

- 1 Menginterpretasikan pesan dan gagasan dari penciptanya.
- 2 Menyediakan platform atau sarana untuk merancang model pakaian.
- 3 Mengidentifikasi perbandingan makna dari model pakaian.
- 4 Membantu dalam penyajian gambar dari berbagai sudut.

- 5 berfungsi sebagai alat komunikasi visual bagi desainer.
- 6 Menyajikan pose atau postur tubuh.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan 4-D yang diprogram dengan serangkaian kegiatan terstruktur yang bertujuan untuk menyelesaikan tantangan pembelajaran terkait dengan sumber belajar berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa. Thiagarajan (dalam Sugiyono, 2017) menyatakan bahwa 4-D merupakan pengembangan berdasarkan kelas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat materi video tutorial dan menentukan kelayakan materi tersebut.

Penelitian ini dilakukan di kelas X tata busana SMK Wira Jaya Tanjung Morawa yang berlokasi di Jalan Raya Medan KM.21 Blok II Wono Sari, Kecamatan Tanjung Morawa, Kabupaten Deli Serdang. Pelaksanaan penelitian berlangsung pada tahun pelajaran 2022/2023. Hasil akhir dari penelitian ini adalah modul elektronik (E-Module) yang dapat diakses secara online oleh siswa dan guru. Produk ini dibuat semenarik mungkin. Produk ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta terhadap materi bordir bahasa Inggris dan memaksimalkan pembelajaran teknologi internal.

Penelitian pengembangan ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan menerapkan model 4-D. Tahapan penelitian yaitu:

1. Tahap pendefinisian (define)

Merupakan fase awal sebelum melakukan penelitian dan pengembangan. Pada tahap ini proses analisis kebutuhan pembelajaran dilakukan melalui analisis terhadap materi pembelajaran yang tersedia, metode pembelajaran yang biasa digunakan siswa, hasil kajian siswa terhadap materi yang ada, kondisi pembelajaran yang tersedia, dan karakteristik materi pembelajaran. bahan pembelajaran yang dibutuhkan siswa. Langkah ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi-informasi yang berkaitan dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu 5 tahap, sebagai berikut:

1. Analisis Awal

Pada tahap ini, analisis dilakukan untuk mengidentifikasi masalah pokok yang muncul dalam proses pembelajaran menggambar proporsi tubuh wanita dewasa dalam mata pelajaran Dasar Desain.

2. Analisis Siswa dan Guru

Tujuan utamanya adalah mengevaluasi ciri-ciri siswa melalui media yang dipakai dalam proses pembelajaran di SMK Wira Jaya Tanjung Morawa. Analisis ini ditujukan untuk memahami sejauh mana pengetahuan dan keterampilan siswa dalam mata pelajaran dasar desain, khususnya dalam menggambar proporsi tubuh.

3. Analisis Tugas

Tujuannya adalah untuk memahami konten dari setiap unit pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang diterapkan.

4. Analisis konsep adalah konsep-konsep utama yang akan diajarkan dengan panduan melalui kompetensi dasar yang tercantum pada silabus.

5. Perumusan tujuan Ppmbelajaran merupakan dasar dalam penyusunan serta merancang bahan ajar dalam proses pembelajaran pembuatan proporsi tubuh.

2. Tahap Perancangan (design)

Perancangan merupakan tahapan awal sebelum memulai suatu proses pengembangan produk. Hal ini dilakukan agar media pendidikan yang dihasilkan bermanfaat dan dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan. Tahapannya meliputi:

Pilih materi pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan kebutuhan siswa.

Tujuan dari langkah pemilihan format adalah untuk memilih desain penelitian yang berpegang pada prinsip dasar pembuatan materi pendidikan.

Rancangan awal. Langkah ini untuk memastikan materi yang tersedia di media dapat memenuhi dan tidak jauh dari standar kompetensi yang telah diterapkan di SMK Wira Jaya Tanjung Morawa, seperti halnya papan narasi.

3. Tahap Pengembangan

Setelah tahap perencanaan, peneliti melanjutkan ke tahap berikutnya yaitu tahap pengembangan. Ada tiga kegiatan dalam tahap pengembangan: 1) pembuatan produk, 2) validasi, dan 3) revisi. Pada tahap pengembangan produk, pengembang mengumpulkan bahan mentah seperti gambar atau bahkan membuat film tutorial menggunakan editor foto dan aplikasi capcut. Terakhir, media yang sudah dibuat akan divalidasi oleh ahlinya. Ada dua jenis ahli yang dimasukkan dalam penelitian ini, yaitu ahli media dan materi yang akan memberi koreksi atau perbaikan terhadap media yang sudah dibuat.

Hasil validasi yang valid dan tidak valid merupakan dua kemungkinan hasil pengembangan media. Jika video tutorial tersebut valid, guru mata pelajaran akan menerimanya dan menggunakannya untuk pengajaran mereka sendiri. Jika tidak valid, media harus diperbarui sebelum dapat digunakan. Ada dua tahap penelitian: uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

4. Tahap Menyebarkan (menyebarkan)

Langkah terakhir dari proyek penelitian ini adalah pengumpulan data, yang dilakukan dengan menyediakan materi pendidikan sedemikian rupa sehingga memungkinkan guru untuk menggunakannya ketika mengajar siswa di kelas. Materi-materi ini akan diproduksi dalam Flash drive yang rapuh dan tersedia secara online melalui situs media sosial seperti YouTube dan Tiktok.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam analisis penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen yang disebut angket atau kuesioner. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini diadaptasi dari Walker dan Hess, 2019. Ada beberapa instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain sebagai berikut: Analisis Kebutuhan Siswa, Analisis Kebutuhan Guru, Instrumen Validasi Media, Instrumen Validasi Materi, dan Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa.

Setelah data diperoleh, data tersebut kemudian dianalisis. Analisis data yang digunakan dalam proyek penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif yang terdiri atas pernyataan Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup Baik (KB), Tidak Baik (TB), dan Sangat Tidak Baik (STB) disajikan berdasarkan skala 1 sampai 5. data yang dikumpulkan responden kemudian dibandingkan dan digunakan untuk memahami kualitas dan tata letak media E-Modul.

Kriteria kualitas media berikut ini akan diuji pada sejumlah skala likert yang dianalisis secara deskriptif sebagai berikut:

$$x = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100 \%$$

Dari perhitungan tersebut, rentang persentase dan kriteria penilaian keberhasilan media dapat diimplementasikan dalam tabel yang diberikan di bawah ini:

Tabel 1 Kriteria Penilaian Skala Likert

No	Kelas Interval	Kriteria	Nilai
1	85% ≤ skor ≤ 100%	Sangat Baik	5
2	69% ≤ skor ≤	Baik	4

	84%		
3	53% ≤ skor ≤ 68%	Cukup Baik	3
4	37% ≤ skor ≤ 52%	Tidak Baik	2
5	20% ≤ skor ≤ 36%	Sangat Tidak Baik	1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, diketahui bahwasanya media video tutorial sangat bermanfaat. Hasil Angket kebutuhan siswa dan guru telah menunjukkan bahwa video tutorial tentang keterampilan menggambar proporsi tubuh sangat berguna. Hasil dari angket ini memberikan dasar untuk pengembangan lebih banyak video tutorial tentang keterampilan menggambar proporsi tubuh. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru, 88% siswa menyatakan tertarik belajar tentang proporsi tubuh wanita dewasa menggunakan video tutorial, dan 81,51% guru menyatakan bahwa media pembelajaran video tutorial dapat bermanfaat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan motivasi dan efektivitas proses belajar mengajar, pengembangan video tutorial tentang keterampilan menggambar proporsi tubuh sangat diperlukan.

Selanjutnya, tahap desain dan perencanaan. Pada tahap ini, desain media pembelajaran berbasis video tutorial adalah cara yang bagus untuk menerapkan kegiatan pembelajaran karena menggabungkan teori dan praktik secara bersamaan. Untuk mengoptimalkan proses pembelajaran tentang proporsi tubuh pada tahap ini, storyboard media pembelajaran digunakan. Media ini dapat menampilkan teks, animasi, gambar, audio, atau video.

Vidio Tutorial

1) Cover



Sumber: Universitas Negeri Medan

2) Topik Materi



Sumber: Universitas Negeri Medan

3) Kompetensi Dasar



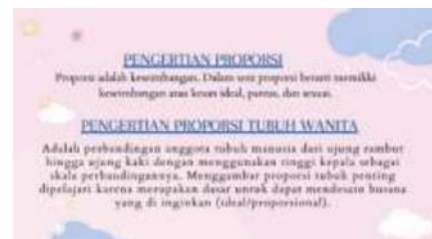
Sumber: SMK Wira Jaya Tanjung Morawa

4) Tujuan Pembelajaran



Sumber: SMK Wira Jaya Tanjung Morawa

5) Materi Ajar



Pengertain Proporsi Tubuh



Macam- macam Proporsi Tubuh

Materi Ajar

6) Alat dan Bahan

Alat & Bahan

Sumber: Robyn (2021)

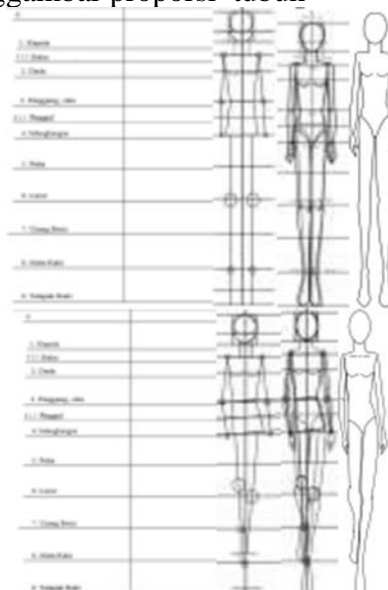
7) Scane contoh Fragmen Proporsi Tubuh yang akan Digambar



Contoh Pragment

Sumber: Robyn (2021)

8) Langkah- Langkah menggambar proporsi tubuh



Langkah- Langkah menggambar proporsi tubuh

Sumber: Robyn (2021)

9) Penutup

Gambar 2 Penutup



Sumber: SMK Wira Jaya Tanjung Morawa

Selanjutnya, tahap pengembangan atau pengembangan, termasuk pembuatan dan validasi ahli materi dan media. Produksi telah disesuaikan dengan RPP yang sudah direncanakan. Setelah media dibuat, dibutuhkan validator untuk memvalidasi media. Ada dua jenis validasi produk: validasi materi dan validasi media.

1) Validasi Ahli Materi

Proses validasi ahli materi dilakukan oleh dua ahli materi, Dosen Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Medan, Ibu Dra. Juliarti, M.Si, dan guru mata pelajaran dasar desain SMK Wira Jaya Tanjung Morawa, Ibu Naomi Husna Siregar, S.Pd. Tujuan validasi ahli materi adalah untuk mengetahui apakah materi sesuai dengan RPP dan layak digunakan oleh peserta didik. Pada validasi kelayakan materi yang dilakukan oleh dua ahli materi, diperoleh hasil persentase rata-rata sebesar "90%". Hasil ini termasuk dalam kategori "sangat layak", dan validator membuat beberapa saran untuk perbaikan.

Proses validasi ahli materi dilakukan untuk memastikan bahwa konten media sesuai dengan RPP dan dapat digunakan oleh siswa selama proses pembelajaran. Untuk memastikan kelayakan materi, validasi ahli materi dilakukan dua kali. Ahli materi tersebut adalah dosen prodi Tata Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan dan guru mata pelajaran pembuatan hiasan di SMK N Seni Serta Budaya Pematang Raya. Hasil validasi materi memperoleh persentase kelayakan 90.65%, dengan rata-rata persentase yang memenuhi kriteria "sangat layak". Oleh karena itu, media pembelajaran dianggap layak untuk digunakan oleh siswa.

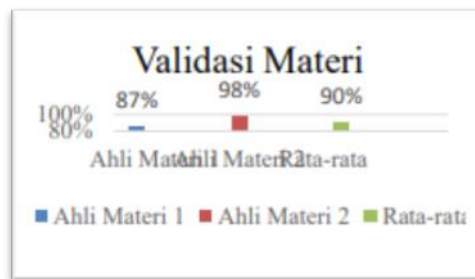
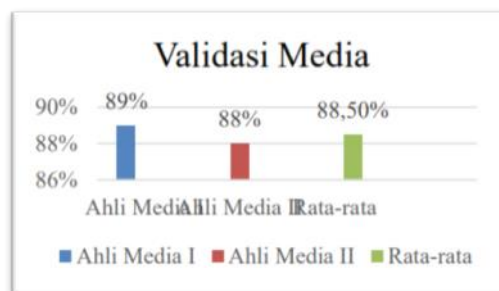


Diagram Batang Validasi Materi

Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan penyajian media apakah sesuai dengan RPP dan layak digunakan pada peserta didik. Validasi ahli media dilakukan oleh 2 orang ahli yang terdiri dari Dosen Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Medan Yaitu ibu Dr. Fariyah, M.Pd dan ibu Yudistira Anggraini, M.Pd. H. Hasilnya adalah bahwa persentase skor rata-rata dari hasil validasi media pada aspek grafik sebesar "91%" termasuk dalam kategori "sangat layak".



Di bawah ini adalah diagram hasil persentase ahli materi dan media:

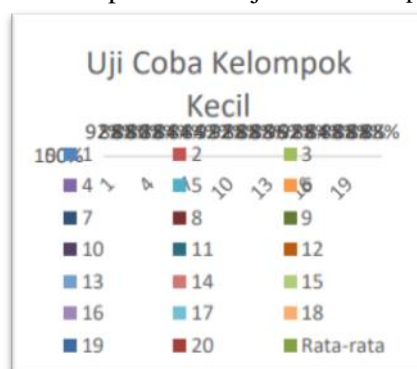
Tabel 4. Rekapitulasi hasil validasi dari ahli materi dan ahli media

No	Ahli Validasi	Hasil Akhir	
1	Ahli Materi	90%	Sangat Baik
2	Ahli Materi	88,50%	Sangat Baik

Selanjutnya adalah tahap implementasi. Pada tahap ini, uji coba kelompok kecil dilakukan pada lima siswa SMK Wira Jaya Tanjung Morawa.

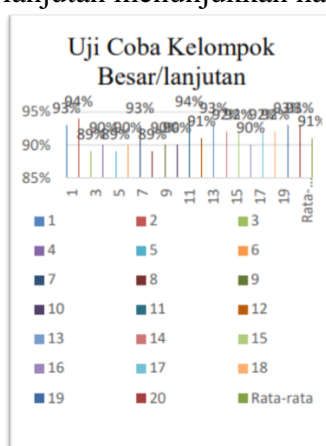
Gambar 7

Diagram hasil persentase uji coba kelompok kecil



Uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video tutorial sebesar 91% memiliki nilai "sangat layak" atau "sangat baik" bagi siswa.

Uji coba kelompok besar/lanjutan menunjukkan hasil persentase sebagai berikut:



Hasil persentase uji coba kelompok besar. Hasilnya menunjukkan bahwa

pengembangan media tutorial video yang menggambar proporsi tubuh pada mata pelajaran dasar desain siswa kelas X SMK Wira Jaya Tanjung Morawa

KESIMPULAN

Produk hasil yang dikembangkan pada penelitian pengembangan ini ialah video tutorial membuat halaman website. Target pengguna atau peserta didik berusia kisaran 18-30 tahun. Video tutorial ini dapat dijadikan alternative dalam mempelajari bagaimana cara membuat halaman website dengan bantuan framework bootstrap. Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan model Rapid Prototyping, yang mencakup tiga tahapan utama yaitu Asses Needs & Analyze Conten, Set Objective, Construct Prototype, Utilize Prototype dan Install & Maintain System.

Review ahli media secara umum memberikan penilaian 3.57 dan sangat baik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa video tutorial menunjukkan proporsi tubuh pada mata pelajaran dasar desain yang dikembangkan. Uji coba kelompok kecil terhadap lima siswa menghasilkan nilai rata-rata “88%” dan katagori “Layak”, sedangkan uji coba kelompok besar menghasilkan nilai rata-rata “91,4%” dan katagori “Sangat layak”.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad. 2018. “Analisis Kelayakan Media Video Tutorial Pada Mata Kuliah Menggambar Bangunan Sipil Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Negeri” dalam Jurnal Kajian Pendidikan Bangunan Volume 2. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Astuti. 2019. Dasar Desain SMK/MAK Kelas X. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Benny. 2017. Media Teknologi Dalam Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Cahyadi. 2019. Pengembangan Media Dan Sumber Belajar. Serang: Penerbit Laksita Indonesia.
- Dyahtri. 2017. Fashion Figure Drawing. Jakarta: PT Gramedia
- Elisabetta, Tiziana. 2006. Figure Drawing For Fashion Design. Amsterdam: The Pepin Press.
- Halimantussakdiah, Siti. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Cake dan Kue Indonesia Kelas XI Tata Boga SMK Telkom 2 Medan. Skripsi. UNIMED
- Hamdan. 2021. Media Pembelajaran Digital. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hamdan. 2020. Media Pembelajaran Efektif. Semarang: Fatawa Publishing.
- Hasnul. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Yogyakarta: Samudra Biru
- Kadaruddin. 2016. Media Dan Multimedia Pembelajaran. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Safitri, Erlina. 2021. “Efektifitas penggunaan video tutorial dalam pembelajaran daring ditinjau dari tingkat kemandirian belajar siswa” dalam Jurnal mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika 13 dan Pendidikan Matematika Volume 5. Jawa Tengah: Universitas Kristen Satya Wacana.
- Robyn. 2021. I Can Draw Fashion: Step-by-Step Techniques, Styling Tips and Effects. English: Sirius.
- Siti. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Menggambar Tekstur dan Pola Motif Bahan Pada Mata Kuliah Desain Busana” dalam Jurnal Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga. Skripsi. Makasar: Universitas Negeri Mekassar.
- Sriadhi. 2019. Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran. Medan: UNIMED.
- Sudjana, Rivai. 2019. Media Pengajaran. Jakarta: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R& B. Bandung. Alfabeta
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian dan Pengembangan. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta

- Bandung.
- Susilana & Riyana. 2016. Media Pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima.
- Trianto. 2017. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wibawanto.wandah. 2017. Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif.
- Widoyoko. 2015. Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajara.
- Yuniastuti, dkk. 2021. Media Pembelajaran untuk Generasi Melenial. Surabaya: Penerbit Scopindo (Media pustaka)