

**PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL CORELDRAW DALAM
PEMBUATAN DESAIN RAGAM HIAS SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PADA MATA KULIAH *COMPUTER DESIGN* UNTUK
MAHASISWA TATA BUSANA JURUSAN ILMU KESEJAHTERAAN
KELUARGA FAKULTAS PARIWISATA DAN PERHOTELAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan (S1) Universitas Negeri Padang*



Oleh:

VANYA FEBRIA ASNAL
16075047 / 2016

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
JURUSAN ILMU KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS PARIWISATA DAN PERHOTELAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2021

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

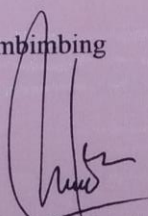
Judul : Pengembangan Video Tutorial *CorelDraw* dalam Pembuatan Desain Ragam Hias Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah *Computer Design* untuk Mahasiswa Tata Busana Jurusan IKK FPP UNP.

Nama : Vanya Febria Asnal
NIM : 16075047
Program Studi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Jurusan : Ilmu Kesejahteraan Keluarga
Fakultas : Pariwisata dan Perhotelan

Padang, Juni 2021

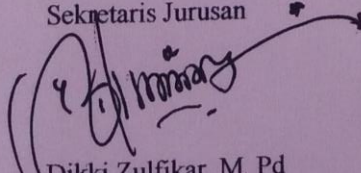
Disetujui Oleh:

Pembimbing



Sri Zulfia Novrita, S.Pd, M.Si
NIP. 19761117 200312 2002

a.n Ketua Jurusan IKK FPP UNP
Sekretaris Jurusan



Dikki Zulfikar, M. Pd
NIP. 19840910 201803 1 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Vanya Febria Asnal
NIM : 16075047

Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi di Depan Dosen Penguji
Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga
Fakultas Pariwisata Dan Perhotelan
Universitas Negeri Padang

**Pengembangan Video Tutorial *CorelDraw* dalam Pembuatan Desain Ragam
Hias Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah *Computer Design*
untuk Mahasiswa Tata Busana Jurusan IKK FPP UNP.**

Padang, Juni 2021

Tim Penguji

1. Ketua : Sri Zulfia Novrita, S. Pd, M. Si
2. Anggota : Dra. Adriani, M.Pd
3. Anggota : Dr. Yasnidawati, M.Pd

Tanda Tangan

1.

2.

3.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS PARIWISATA DAN PERHOTELAN
JURUSAN ILMU KESEJAHTERAAN KELUARGA
Jl. Prof Dr. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang 25131
Telp. (0751)7051186
e-mail : ikkump.info@gmail.com

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Vanya Febria Asnal
NIM/TM : 16075047/2016
Program Studi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Jurusan : Ilmu Kesejahteraan Keluarga
Fakultas : Pariwisata dan Perhotelan

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi saya dengan judul **Pengembangan Video Tutorial CorelDraw dalam Pembuatan Desain Ragam Hias Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah Computer Design untuk Mahasiswa Tata Busana Jurusan IKK FPP UNP** adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila sesuatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui,
a.n Ketua Jurusan IKK FPP UNP
Sekretaris Jurusan

Dikki Zulfikar, M.Pd
NIP. 198409102018031001

Padang,

Saya yang menyatakan,



Vanya Febria Asnal
NIM. 16075047

ABSTRAK

Vanya Febria Asnal. 2020. Pengembangan Video Tutorial CorelDraw dalam Pembuatan Desain Ragam Hias Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah Computer Design untuk Mahasiswa Tata Busana Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga FPP-UNP

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video tutorial *CorelDraw* dalam pembuatan desain ragam hias yang valid dan praktis, agar mahasiswa mampu memahami dan melaksanakan kegiatan pembelajaran secara mandiri selama kegiatan belajar daring dari rumah. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*), adapun metode penelitian yang digunakan adalah model pengembangan 4D yang terdiri dari *define*, *design*, *development* dan *disseminate*, namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap *development*.

Data pada penelitian ini adalah data primer yang diperoleh dari dari angket validitas dan praktikalitas produk. Validitas produk dilakukan oleh 2 orang validator media dan 2 orang validator materi. Adapun subjek pada penelitian ini adalah 1 orang dosen pembina mata kuliah computer design, 10 orang mahasiswa untuk uji coba kelompok kecil dan 40 orang mahasiswa untuk uji coba kelompok besar yang terdiri dari mahasiswa tata busana jenjang D-III dan S1 Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga tahun masuk 2018.

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah video tutorial *CorelDraw* dalam pembuatan desain ragam hias pada mata kuliah *Computer Design* dengan nilai uji validitas diperoleh persentase sebesar 95,5% dengan kategori sangat valid. Sedangkan uji praktikalitas dosen pembina mata kuliah diperoleh persentase sebesar 97,3% dengan kategori sangat praktis, uji praktikalitas kelompok kecil sebesar 89,8% dengan kategori sangat praktis dan uji praktikalitas kelompok besar diperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil peneliitian dapat disimpulkan bahwa video tutorial *CorelDraw* dalam pembuatan desain ragam hias pada mata kuliah *Computer Design* untuk mahasiswa tata busana Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga FPP-UNP yang dikembangkan sangat valid dan sangat praktis.

Kata Kunci: Video Tutorial, CorelDraw, Desain Ragam Hias

KATA PENGANTAR

Tiada rangkaian kata yang pantas diucapkan selain puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga Peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Video Tutorial CorelDraw dalam Pembuatan Desain Ragam Hias Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah Computer Design untuk Mahasiswa Tata Busana Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga FPP-UNP”**. Shalawat beriring salam tidak lupa pula Penulis do’akan kehadiran Allah SWT, semoga disampaikan-Nya kehadiran ruh Nabi uswatun hasanah Muhammad SAW.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Jurusan Ilmu K Kesejahteraan Keluarga, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, Universitas Negeri Padang. Adapun penulisan skripsi ini berdasarkan data-data yang peneliti peroleh selama melakukan kegiatan penelitian, buku-buku pedoman, serta data-data dan keterangan dari dosen pembina mata kuliah dan mahasiswa. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Sri Zulfia Novrita, S.Pd, M.Si selaku pembimbing sekaligus Penasihat Akademik yang telah memberikan arahan, pemahaman dan motivasi, serta selalu sabar membimbing peneliti hingga akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan.
2. Dr. Yasnidawati, M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, Universitas Negeri Padang.
3. Dra. Ernawati, M.Pd, Ph.D selaku Dekan Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, Universitas Negeri Padang.
4. Dra. Adriani, M.Pd selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan kepada peneliti, sehingga skripsi ini menjadi lebih baik.
5. Dr. Yenni Idrus, M.Pd selaku dosen yang telah memberikan masukan kepada peneliti, sehingga skripsi ini menjadi lebih baik.

6. Weni Nelmira S.Pd, M.Pd T dan Bayu Ramadhani Fajri, M.Ds selaku validator media.
7. Dr. Yenni Idrus, M.Pd dan Puji Hujria Suci, M.Pd selaku validator materi.
8. Seluruh dosen dan staff yang telah banyak memberi ilmu pengetahuan dan arahan selama peneliti menimba ilmu di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pariwisata dan Perhotelan.
9. Keluarga Cemara: Fathin Zakiah Novrita, S.Pd, Sofia Zulekha, S.Pd, Pebrin Dwi Ramadiani, S.Pd, Cici Ida Rohida, S.Pd, Vesa Wirya Sandi, S.Pd, Refinda, S.Pd, Rozi Hana, S.Pd dan Dwi Seftia Wahyuni yang selama ini telah memberikan dorongan dan motivasi kepada peneliti, selalu berbagi dalam suka-duka dan memberikan warna di masa-masa perkuliahan.
10. Keluarga besar Pusat Pengembangan Ilmiah dan Penelitian Universitas Negeri Padang (PPIPM UNP), khususnya RUMAH 89 yang merupakan keluarga kedua dan telah memberikan pengalaman serta pembelajaran baik dalam bidang keilmiah maupun keorganisasian. (teristimewa Bang Beeen yang selalu *support* dan selalu siap sedia saat dibutuhkan).
11. Mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga S1 Tata Busana angkatan 2016 yang saling mendukung satu sama lain semasa perkuliahan dan dalam menyelesaikan pendidikan di Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga, FPP-UNP.

Teristimewa buat kedua Orang Tua tercinta: Bpk. Zainal dan Ibu Asnidar, atas perhatian, do'a dan kasih sayang yang tak hentinya mengalir hingga saat ini. Menjadi *supporting system* pertama, memberikan dukungan moril dan materiil, serta dengan sabar menantikan wisuda putri semata wayangnya.

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
G. Spesifikasi Produk yang dikembangkan.....	9

BAB II KERANGKA TEORITIS

A. Kajian Teori	10
1. Media Pembelajaran	10
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	10
b. Fungsi Media Pembelajaran	11
c. Jenis-jenis Media Pembelajaran	12
2. Media Video Tutorial	14
a. Pengertian Media Video Tutorial	14
b. Kelebihan Media Video Tutorial.....	15
c. Kekurangan Media Video Tutorial.....	16

d. Kriteria Media Video Tutorial.....	17
e. Prosedur Pengembangan Media Video Tutorial.....	19
f. Pengembangan Naskah Video.....	21
3. <i>CorelDraw</i>	23
a. Pengertian <i>CorelDraw</i>	23
b. Keunggulan dan Kelemahan <i>CorelDraw</i>	23
c. Jendela Program <i>CorelDraw</i>	25
d. Fungsi <i>Tools</i> dalam <i>Box</i>	27
4. Mata Kuliah <i>Computer Design</i>	34
B. Kerangka Konseptual	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	37
B. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	38
C. Prosedur Penelitian.....	38
1. Tahap <i>Define</i> (Pendefenisian).....	40
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	42
3. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan).....	44
D. Jenis Data dan Sumber Data	45
E. Metode Pengumpulan Data.....	46
F. Instrumen Penelitian.....	48
G. Teknik Analisis Data.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	54
1. Tahap <i>Define</i> (Pendefenisian).....	54
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	58
3. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan).....	67
B. Pembahasan	81
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	86

B. Saran.....	87
---------------	----

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual.....	36
Gambar 3.1 Tahap-tahap Pengembangan Video Tutorial <i>CorelDraw</i> dalam Pembuatan Design Ragam Hias pada Mata Kuliah <i>Computer Design</i> untuk Mahasiswa Tata Busana Jurusan IKK-FPP-UNP	40
Gambar 4.1 Desain Cover	59
Gambar 4.2 Tujuan Pembelajaran	60
Gambar 4.3 Pengertian <i>CorelDraw</i>	60
Gambar 4.4 Kegunaan <i>CorelDraw</i>	61
Gambar 4.5 Keunggulan <i>CorelDraw</i>	61
Gambar 4.6 Pengenalan Jendela Kerja <i>CorelDraw</i>	62
Gambar 4.7 Pengenalan <i>Toolbox</i>	62

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Validitas Video Tutorial Ahli Media	49
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validitas Video Tutorial Ahli Materi.....	49
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Uji Praktikalitas Untuk Dosen.....	50
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Uji Praktikalitas Untuk Mahasiswa	50
Tabel 3.5 Kriteria Validitas Video Tutorial	51
Tabel 3.6 Kriteria Praktikalitas Video Tutorial	52
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media	68
Tabel 4.2 Validasi Ahli Media	70
Tabel 4.3 Kategori Penilaian Validasi Media	70
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi.....	71
Tabel 4.5 Validasi Ahli Materi.....	72
Tabel 4.6 Kategori Penilaian Validasi Materi.....	73
Tabel 4.7 Tahap Revisi	73
Tabel 4.8 Hasil Uji Praktikalitas Dosen Pembina Mata Kuliah <i>Computer Design</i> .	75
Tabel 4.9 Praktikalitas Dosen Pembina Mata Kuliah <i>Computer Design</i>	76
Tabel 4.10 Hasil Uji Coba Praktikalitas Kelompok Kecil	77
Tabel 4.11 Uji Praktikalitas Kelompok Kecil	77
Tabel 4.12 Hasil Uji Coba Praktikalitas Kelompok Besar.....	78
Tabel 4.13 Uji Praktikalitas Kelompok Besar.....	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket Uji Validitas Ahli Media	
Lampiran 2. Isian Angket Validitas Ahli Media	
Lampiran 3. Angket Uji Validitas Ahli Materi	
Lampiran 4. Isian Angket Validitas Ahli Materi	
Lampiran 5. Angket Uji Praktikalitas Dosen Pembimbing	
Lampiran 6. Isian Angket Uji Praktikalitas Dosen Pembimbing	
Lampiran 7. Angket Uji Praktikalitas Mahasiswa	
Lampiran 8. Isian Angket Uji Praktikalitas Mahasiswa	
Lampiran 9. Surat Tugas Menguji Skripsi	
Lampiran 10. Surat Permohonan Validator	
Lampiran 11. Hasil Produk	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan bertujuan untuk menjadikan sumber daya manusia ke arah yang lebih baik dan mampu mengembangkan kemampuan dirinya, serta siap menghadapi segala perubahan dan permasalahan yang ada. Guna mencapai tujuan pendidikan tersebut, Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, Universitas Negeri Padang, mengadakan mata kuliah *Computer Design*. *Computer Design* adalah mata kuliah praktik yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam mengoperasikan program aplikasi komputer sesuai dengan bidang keahlian tata busana dan permasalahan yang terkait. Mata kuliah ini wajib diikuti oleh mahasiswa Tata Busana, baik program studi S1 ataupun D-III yang berbobot 2 SKS (1 teori dan 1 praktik) dan dijadwalkan pada semester dua.

Dalam silabus mata kuliah *Computer Design*, terdapat pokok-pokok bahasan mengenai tiga aplikasi desain grafis yaitu *Adobe Illustrator*, *Adobe Photoshop* dan *CorelDraw*. *Adobe Illustrator* digunakan untuk membuat berbagai macam desain busana dari awal hingga akhir, karena *Adobe Illustrator* memiliki garis-garis yang lebih luwes. Sedangkan *Adobe Photoshop* digunakan untuk membuat kartu undangan dan mewarnai desain busana. *CorelDraw* sendiri diaplikasikan dalam pembuatan desain ragam hias, membuat pola busana, desain brosur, pamphlet dan lain-lain. Penelitian ini difokuskan pada aplikasi *CorelDraw*, dimana peneliti

mengembangkan video tutorial dalam materi pembuatan desain ragam hias. Sesuai dengan silabus mata kuliah *Computer Design*, materi tentang *CorelDraw* dilaksanakan pada minggu ke-9 sampai minggu ke-12.

CorelDraw paling banyak dimanfaatkan dalam pembuatan desain dua dimensi karena kemudahannya dalam mengolah garis dan warna. Gambar yang dihasilkan lebih berkualitas, terutama ketika berhubungan dengan lengkungan, garis atau sudut. Ragam hias yang telah didesain menggunakan aplikasi *CorelDraw* dapat langsung dicetak di atas kain dengan bantuan mesin khusus. Desain pun dapat ditata pada bagian-bagian busana, baik pada bagian dada, lengan, kerah atau bagian lainnya. Jika desain dirasa kurang pas, dapat diperbaiki langsung pada aplikasi, hal tersebut dapat mempersingkat waktu sehingga pekerjaan menjadi lebih efektif dan efisien.

Selama masa pandemi ini, Pemerintah menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19, salah satunya adalah kegiatan pembelajaran dilaksanakan dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran kurang maksimal dengan hasil yang kurang memuaskan. Padahal pembelajaran *Computer Design* banyak melakukan kegiatan praktik yang seharusnya mendapatkan bimbingan secara langsung dari dosen.

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan pada tanggal 11 Agustus 2020 dengan mahasiswa Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga tahun masuk 2019 yang telah mengambil mata kuliah *Computer Design*, menyatakan bahwa kegiatan

pembelajaran sebelum diberlakukannya pembelajaran jarak jauh hanya menggunakan bahan ajar berupa modul dan *jobsheet* dengan penyampaian materi menggunakan metode ceramah dan demonstrasi. Pada saat dosen mempraktikkan langkah-langkah membuat desain ragam hias menggunakan *CorelDraw*, mahasiswa yang duduk di bagian belakang kurang jelas dengan apa yang disampaikan karena hanya ditayangkan melalui layar proyektor yang ada di depan kelas. Kemudian pada saat pembelajaran daring dari rumah tidak dapat disimulasikan langsung oleh dosen, sehingga pada saat praktik dalam pengerjaan tugas-tugas mahasiswa tidak bisa menanyakan kendala yang dihadapi langsung kepada dosen.

Selanjutnya wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah *Computer Design* pada tanggal 25 September 2020, menyatakan bahwa masih banyak mahasiswa yang belum mengenal dan belum pernah menggunakan aplikasi *CorelDraw* serta kurang memahami fungsi dan cara penggunaan *tool-tool* yang ada dalam aplikasi tersebut. Dosen pengampu juga mengatakan bahwa masih kurangnya bahan ajar yang ada dalam mendesain ragam hias menggunakan aplikasi *CorelDraw*, yang mana hanya menggunakan bahan ajar modul dan *jobsheet*. Apalagi di era pandemi saat ini, mahasiswa harus belajar ekstra karena pembelajaran tidak dilaksanakan tatap muka, membuat mahasiswa salah dalam menggunakan teknik yang tidak sesuai dengan *jobsheet* atau modul yang telah diberikan.

Dalam pembuatan desain ragam hias menggunakan aplikasi *Corel Draw*, terdapat beberapa kesulitan yang dialami mahasiswa, seperti kurang paham dalam penggunaan *tool* sesuai dengan fungsinya dan pemberian warna desain dalam membuat motif ragam hias. Dengan adanya perbedaan dari segi kemampuan memahami dan keterampilan pada setiap mahasiswa, dalam pelaksanaannya tidak semua mahasiswa dapat membuat desain ragam hias menggunakan aplikasi *Corel Draw* sesuai dengan target yang telah ditetapkan dan hasilnya pun kurang memuaskan. Waktu yang tersedia dalam pembelajaran pun relatif singkat sehingga kurang maksimalnya pemahaman mahasiswa dalam mempelajari sebuah materi. Sehingga perlu adanya pembaharuan sumber belajar atau media yang dapat meningkatkan kemandirian mahasiswa dalam belajar dan dapat menunjang proses pembelajaran secara daring. Dengan demikian, dituntut sebuah upaya dari pihak pengajar untuk mengatasi atau meminimalisir permasalahan yang terjadi. Salah satu upaya tersebut adalah dengan menyediakan media pembelajaran yang valid dan praktis yang dapat dimanfaatkan mahasiswa untuk belajar dengan bimbingan langsung dari pengajar maupun belajar secara mandiri di rumah sesuai dengan kemampuan yang berbeda-beda.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengajar kepada peserta didik sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman dan daya serap terhadap materi yang disampaikan. Dengan adanya media dalam proses pembelajaran, diharapkan dapat menunjang proses pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan kreativitas

mahasiswa. Media pembelajaran terdiri dari berbagai macam bentuk, Rusman dkk (2011) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi lima bagian, yaitu: (1) media visual, (2) media audio, (3) media audio visual, (4) media penyaji dan (5) media interaktif.

Video tutorial merupakan salah satu contoh media audio visual yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media video dapat meningkatkan perhatian mahasiswa dalam perkuliahan dan mampu memberi daya ingat yang lama karena menggabungkan gambar bergerak disertai suara. Media video dapat diputar berulang kali, sehingga mahasiswa dapat mengulang dan memahami kembali materi yang telah dipelajari di rumah atau dimanapun dengan mudah. Mahasiswa dapat mengikuti langkah-langkah yang telah dijelaskan dalam video tutorial sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing. Hal ini sejalan dengan pendapat Rusman (2012:220), “Video dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan”. Video tutorial lebih ekonomis dan praktis karena tidak memerlukan biaya untuk memperbanyaknya, karena hanya berupa *softcopy* yang dapat disimpan di dalam laptop, *flashdisk*, maupun *handphone*, sehingga dapat diputar kapan saja dan dimana saja.

Video tutorial *CorelDraw* dalam pembuatan desain ragam hias sangat penting dikembangkan karena dapat membantu mahasiswa yang belajar dari rumah secara daring dalam memahami langkah-langkah pembuatan desain ragam hias menggunakan aplikasi *CorelDraw*. Mahasiswa dapat belajar dan berlatih secara mandiri dengan bimbingan seminimal mungkin dari dosen, mahasiswa bisa

memutar ulang video sampai paham atau mempraktikkannya secara langsung. Media video tutorial dibuat semenarik mungkin dengan durasi yang tidak terlalu panjang agar memudahkan mahasiswa dalam mengikuti langkah-langkah pembuatan desain ragam hias secara mandiri di rumah. Diharapkan media video tutorial *CorelDraw* dalam mendesain ragam hias dapat menjadi salah satu sarana alternative dalam melakukan proses pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi yang dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dari rumah.

Berdasarkan masalah di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian **“Pengembangan Video Tutorial *CorelDraw* dalam Pembuatan Desain Ragam Hias Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah *Computer Design* untuk Mahasiswa Tata Busana Jurusan IKK FPP UNP”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pendekatan pembelajaran *Computer Design* masih berpusat kepada dosen.
2. Masih banyak mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi *CorelDraw* dalam pembuatan desain ragam hias.
3. Masih sedikitnya bahan ajar yang membahas tentang membuat desain ragam hias menggunakan aplikasi *CorelDraw*.
4. Belum tersedianya video tutorial dalam pembuatan desain ragam hias menggunakan *CorelDraw*.

5. Pandemi *Covid-19* yang mengharuskan mahasiswa belajar secara daring dari rumah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi pada “Pengembangan Video Tutorial *CorelDraw* dalam Pembuatan Desain Ragam Hias Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah *Computer Design* untuk Mahasiswa Tata Busana Jurusan IKK FPP UNP.”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah Pengembangan Video Tutorial *CorelDraw* dalam Pembuatan Desain Ragam Hias Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah *Computer Design* untuk Mahasiswa Tata Busana Jurusan IKK FPP UNP?
2. Bagaimanakah validitas Pengembangan Video Tutorial *CorelDraw* dalam Pembuatan Desain Ragam Hias Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah *Computer Design* untuk Mahasiswa Tata Busana Jurusan Ilmu IKK FPP UNP?
3. Bagaimanakah praktikalitas Pengembangan Video Tutorial *CorelDraw* dalam Pembuatan Desain Ragam Hias Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah *Computer Design* untuk Mahasiswa Tata Busana Jurusan IKK FPP UNP?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan Video Tutorial *CorelDraw* dalam Pembuatan Desain Ragam Hias Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah *Computer Design* untuk Mahasiswa Tata Busana Jurusan IKK FPP UNP.
2. Mendeskripsikan validitas Video Tutorial *CorelDraw* dalam Pembuatan Desain Ragam Hias Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah *Computer Design* untuk Mahasiswa Tata Busana Jurusan IKK FPP UNP.
3. Mendeskripsikan praktikalitas Video Tutorial *CorelDraw* dalam Pembuatan Desain Ragam Hias Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah *Computer Design* untuk Mahasiswa Tata Busana Jurusan IKK FPP UNP.

F. Manfaat Penelitian

Dengan diadakannya penelitian tentang Pengembangan Video Tutorial Program *CorelDraw* dalam Pembuatan Desain Ragam Hias Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah *Computer Design* untuk Mahasiswa Tata Busana Jurusan Ilmu IKK FPP UNP, penulis mengharapkan penelitian ini bermanfaat untuk:

1. Bagi penulis, menambah pengetahuan dan keterampilan dalam membuat media pembelajaran terutama pada materi medesain ragam hias menggunakan aplikasi *CorelDraw*.
2. Bagi mahasiswa, sebagai panduan dalam membuat desain ragam hias menggunakan aplikasi *CorelDraw* secara mandiri.

3. Bagi dosen, sebagai bahan ajar yang dapat digunakan pada mata kuliah *Computer Design* dalam membuat desain ragam hias menggunakan aplikasi *CorelDraw*.
4. Bagi peneliti lain, sebagai acuan untuk pengembangan video tutorial.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Adapun produk yang diharapkan dari penelitian ini adalah video pembelajaran yang valid dan praktis. Spesifikasi produk yang dikembangkan yaitu:

1. Produk yang dihasilkan adalah video tutorial dalam pembelajaran *Computer Design* dengan tampilan yang menarik sehingga menimbulkan minat mahasiswa dalam mempelajari dan memahaminya.
2. Video dibuat berdasarkan analisis kebutuhan mahasiswa Tata Busana jurusan Ilmu Kesejahteraan, FPP-UNP.
3. Video disusun secara sistematis dengan menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dimengerti, sehingga dapat menjadi panduan bagi mahasiswa untuk belajar secara mandiri.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Sesuai dengan hasil penelitian dan uji coba yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran video pembuatan desain ragam hias menggunakan *CorelDraw* maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Desain media pembelajaran video pembuatan desain ragam hias menggunakan *CorelDraw* ini berbentuk audio visual yang mana di dalam video ini melalui tahap yang pertama yaitu menentukan desain atau proses pembuatan desain ragam hias menggunakan *CorelDraw* , kemudian menyiapkan alat dan bahan yang akan dipakai, lalu melakukan shooting dan terakhir melakukan editing sehingga menghasilkan media pembelajaran video pembuatan desain ragam hias menggunakan *CorelDraw* dengan adanya pembukaan, isi materi dan penutupan. Di dalam pembukaan ada cover dan ada pengenalan macam-macam sulaman timbul, dalam isi materi yaitu terdapat pengertian *CorelDraw*, yang ketiga yaitu penutupan. Dalam video ini juga terdapat musik, suara dan gambar-gambar.
2. Hasil angket validasi media diperoleh skor 95% dan validasi materi diperoleh skor 96% sehingga diperoleh total skor 95,5% dengan kategori sangat valid.
3. Hasil angket praktikalitas media video pembelajaran berdasarkan respon dosen pembina mata kuliah computer design diperoleh skor 95% dengan

kategori sangat praktis. Sedangkan hasil angket praktikalitas media video pembelajaran berdasarkan respon mahasiswa untuk uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 10 orang mahasiswa diperoleh skor 89,8% dengan kategori sangat praktis dan uji coba kelompok besar yang terdiri dari 40 orang mahasiswa diperoleh skor 87,86% dengan kategori sangat praktis.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh saat melakukan pengembangan, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Untuk mahasiswa sangat diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran ini dengan baik dan benar agar dapat meningkatkan kreatifitas dan dapat belajar mandiri dengan adanya video pembelajaran pembuatan desain ragam hias menggunakan *CorelDraw* ini.
2. Untuk dosen mata kuliah computer design, khususnya untuk materi pembuatan desain ragam hias menggunakan *CorelDraw* dapat menambah media atau referensi dalam proses belajar mengajar.
3. Untuk peneliti selanjutnya yang ingin membuat media pembelajaran tentang pembuatan desain ragam hias menggunakan *CorelDraw* agar lebih kreatif lagi dalam mengembangkan media video pembelajaran dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta:PT. Rineka Cipta
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta:PT. Rineka Cipta
- Andi Prastowo. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran edisi 1*. Yogyakarta: Gava Media.
- _____. 2013. *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yurma Widya
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. 2011. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Komputer, Wahana. Coreldraw x5 untuk desain kreatif. 2011. Yogyakarta: Andi Offset.
- Komputer, Wahana. 2012. 25 kreasi grafis populer dengan CorelDraw x6. Yogyakarta: Andi Offset.
- Madcoms. 2011. *Membongkar Misteri CorelDRAW X6*. Madiun: Andi Offset.
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Press.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief S. 2005. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Jakarta:PT. Fajar Intrepratama Mandiri.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.