

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL PEMBUATAN POLA
KEBAYA MENGGUNAKAN RP-DGS PADA MATA KULIAH CAD
PATTERN MAKING MAHASISWA TATA BUSANA FPP UNP**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga
Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd) Universitas Negeri Padang*



Disusun Oleh:

**RAMADINA ALIANINGSIH
NIM: 21075096**

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
DEPARTEMEN ILMU KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS PARIWISATA DAN PERHOTELAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

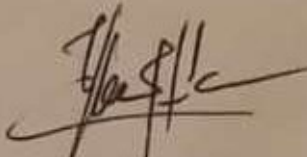
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL PEMBUATAN POLA KEBAYA MENGGUNAKAN RP-DGS PADA MATA KULIAH CAD PATTERN MAKING MAHASISWA TATA BUSANA FPP UNP

Nama : Ramadina Alianingsih
NIM/BP : 21075096/2021
Program Studi : S1 Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Departemen : Ilmu Kesejahteraan Keluarga
Fakultas : Pariwisata dan Perhotelan

Padang, November 2025

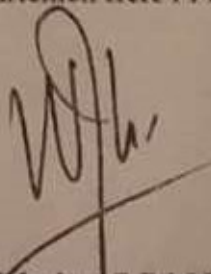
Disetujui Oleh:

Pembimbing



Dr. Yusmerita, M.Pd
NIP. 19610610 198503 2001

Kepala Departemen IKK FPP UNP



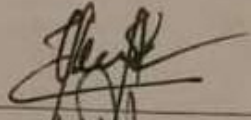
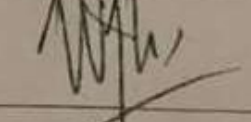
Dr. Weni Nelmira, S.Pd.M.Pd.T
NIP. 19790727 200312 2002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Ramadina Alianingsih
NIM : 2021/ 21075096
Judul : Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Pola
Kebaya Menggunakan RP-DGS Pada Mata Kuliah
CAD *Pattern Making* Mahasiswa Tata Busana FPP
UNP
Program Studi : S1 Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Departemen : Ilmu Kesejahteraan Keluarga
Fakultas : Pariwisata dan Perhotelan

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi
di depan Tim Penguji Program Studi S1 Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas
Pariwisata dan Perhotelan
Universitas Negeri Padang

Padang, November 2025

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Yusmerita, M.Pd	1. 
Anggota	: Dr. Weni Nelmira, S.Pd, M.Pd. T	2. 
Anggota	: Puji Hujria Suci, M.Pd	3. 



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

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ramadina Alianingsih
NIM/TM : 21075096 / 2021
Program Studi : S1 Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Departemen : Ilmu Kesejahteraan Keluarga
Fakultas : Pariwisata dan Perhotelan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul :

Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Pola Kebaya Menggunakan RP-DGS pada Mata Kuliah CAD *Pattern Making* Mahasiswa Tata Busana 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.

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

Padang, November 2025

Diketahui
Kepala Departemen IKK FPP UNP

Dr. Weni Nelmira, S.Pd, M.Pd.T
NIP. 19790727 200312 2002

Saya yang menyatakan,

Ramadina Alianingsih
NIM. 21075096

ABSTRAK

Ramadina Alianingsih, 2025 : “Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Pola Kebaya Menggunakan RP-DGS pada Mata Kuliah CAD *Pattern Making* Mahasiswa Tata Busana FPP UNP”

Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan video tutorial pembuatan pola kebaya (kebaya kartini dan kebaya kutubaru) menggunakan RP-DGS pada mata kuliah CAD *Pattern Making* Mahasiswa Tata Busana Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang yang bersifat valid dan praktis. Metode penelitian yang diterapkan adalah penelitian *Research and Development* (R&D) dengan mengimplementasikan model pengembangan 4D yang dimodifikasi menurut Alessi & Trollip (2001).

Hasil uji validasi media memperoleh rata-rata 89,6% dengan kategori sangat valid, lalu hasil uji validasi materi memperoleh rata-rata 88% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil uji praktikalitas dosen memperoleh rata-rata 89,6% yang dikategorikan sangat praktis, lalu uji coba skala kecil didapati rata-rata 89% yang dikategorikan sangat praktis, dan uji coba skala besar memperoleh rata-rata 87,3% yang dikategorikan sangat praktis.

Berdasarkan data hasil penelitian, disimpulkan bahwa video tutorial pembuatan pola kebaya menggunakan RP-DGS pada mata kuliah CAD *Pattern Making* sangat valid dan sangat praktis sehingga dapat diterapkan dalam proses perkuliahan CAD *Pattern Making*.

Kata Kunci: CAD *Pattern Making*, Pola Kebaya, RP-DGS, Video Tutorial

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur kehadiran Allah SWT, karena berkat Rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Pola Kebaya Menggunakan RP-DGS Pada Mata Kuliah CAD *Pattern Making* Mahasiswa Tata Busana FPP UNP”**. Tak lupa shalawat beserta salam penulis haturkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW. yang telah membawa umatnya dari alam tanpa ilmu pengetahuan sampai kepada alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang.

Dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai, penulis mendapatkan banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang terlibat. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Ibu Dr. Yusmerita, M. Pd selaku dosen pembimbing skripsi sekaligus dosen pembimbing akademik yang dengan penuh perhatian membimbing, memberikan saran, masukan, serta arahan kepada peneliti untuk menyelesaikan penelitian. Beliau juga dengan penuh kesabaran mendengarkan keluhan, menjawab berbagai pertanyaan, dan membantu peneliti mengatasi kebingungan selama proses pengerjaan skripsi.

2. Ibu Dr. Weni Nelmira, S. Pd., M. Pd. T selaku dosen penguji I sekaligus Kepala Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan dukungan, kritik dan saran yang membangun kepada peneliti dalam penyempurnaan skripsi.
3. Ibu Puji Hujria Suci, M.Pd selaku dosen penguji II yang telah memberikan arahan, masukan dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Ibu Hazevi Atila Yazel Aze, M.Pd selaku Validator Ahli Materi dalam penelitian ini.
5. Ibu Elviza Yeni Putri, M.Pd selaku Validator Ahli Media dalam penelitian ini.
6. Ibu Rima Agustia Utami, M.Pd selaku Dosen Praktikalitas dalam penelitian ini.
7. Ibu Prof. Dra. Asmar Yulastri, M.Pd., Ph.D selaku Dekan Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang.
8. Bapak Dr. Ir. Krismadinata, S.T, M.T. selaku Rektor Universitas Negeri Padang, atas kepemimpinan dan fasilitas yang diberikan selama peneliti menjalani studi di Universitas.
9. Seluruh dosen, tenaga administrasi dan teknisi Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, Universitas Negeri Padang.
10. Seluruh responden penelitian yang telah bersedia berpartisipasi dalam penelitian.
11. Teristimewa kedua orang tua saya Ibu Suharni dan Bapak Ali Amran yang selalu menjadi sumber semangat dan inspirasi. Terima kasih atas doa yang tak pernah putus, kasih sayang yang tulus, serta segala pengorbanan yang tidak

ternilai. Tanpa restu dan dukungan Ayah dan Ibu, penyusunan skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik.

12. Maharani Alianingsih dan Bayu Aldi Saputra, kakak peneliti yang selalu menjadi sumber semangat peneliti. Terima kasih atas segala dukungan dan keceriaan, semoga peneliti dapat menjadi inspirasi dan kebanggaan.
13. Seluruh rekan seperjuangan mahasiswa Angkatan 2021 Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang yang selalu memberi semangat serta motivasi kepada penulis selama membuat skripsi.
14. Terakhir, ucapan terima kasih yang tulus kepada diri sendiri. Terima kasih atas usaha, kesabaran, dan ketekunan yang telah dijalani selama proses penelitian ini. Di tengah berbagai tantangan, keraguan, dan keterbatasan, penulis belajar untuk tetap bertahan, berproses, dan percaya bahwa setiap langkah kecil akan membawa pada kemajuan.

Peneliti menyadari bahwa masih banyak hal yang perlu dipelajari dan diperbaiki. Dengan penuh kerendahan hati, peneliti menerima segala bentuk kritik, saran, dan masukan. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dan bermanfaat, khususnya dalam pengembangan ilmu pengetahuan, terutama di bidang tata busana.

Padang, Oktober 2025

Ramadina Alianingsih

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian	10
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	11
H. Pentingnya Pengembangan	12
I. Definisi Istilah.....	12
J. Sistematika Penulisan	13
BAB II KAJIAN TEORI	14
A. Kajian Teori.....	14
B. Kajian Penelitian yang Relevan	47
C. Kerangka Konseptual	50
BAB III METODE PENELITIAN	51
A. Jenis Penelitian.....	51
B. Lokasi dan Subjek Penelitian	51
C. Prosedur Penelitian.....	53
D. Jenis Data dan Sumber Data	57
E. Teknik Pengumpulan Data	57

F. Instrumen Penelitian.....	59
G. Teknik Analisis Data	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	65
A. Hasil Penelitian	65
B. Analisis Data	65
C. Kajian Produk	72
D. Pembahasan Hasil Penelitian	73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	77
A. Kesimpulan	77
B. Saran Pemanfaatan Produk	78
C. Keterbatasan Produk	79
D. Pengembangan Produk Lebih Lanjut	80
DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Bobot Pernyataan Validitas	30
Tabel 2 Kriteria Nilai Validitas.....	31
Tabel 3 Komponen Praktikalitas Media Pembelajaran Non Cetak	33
Tabel 4 Bobot Pernyataan Praktikalitas	35
Tabel 5 Kriteria Nilai Praktikalitas	35
Tabel 6 Prosedur Penelitian.....	55
Tabel 7 Panduan Wawancara Kepada Mahasiswa	58
Tabel 8 Panduan Wawancara Kepada Dosen Pengampu Mata Kuliah	59
Tabel 9 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media.....	60
Tabel 10 Kisi-kisi Instrumen Validasi Materi	61
Tabel 11 Kisi-kisi Lembar Uji Praktikalitas Mahasiswa.....	62
Tabel 12 Kriteria Validasi Video Pembelajaran	63
Tabel 13 Kriteria Praktikalitas Video	64
Tabel 14 Hasil Validasi Ahli Media.....	66
Tabel 15 Hasil Validasi Ahli Materi	66
Tabel 16 Hasil Praktikalitas Dosen	67
Tabel 17 Hasil Uji Coba Skala Kecil	68
Tabel 18 Hasil Praktikalitas Skala Besar	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Pola Kebaya Kartini	42
Gambar 2 Pola Kebaya Kutubaru	43
Gambar 3 Kebaya Kartini	46
Gambar 4 Kebaya Kutubaru	47
Gambar 5 Kerangka Konseptual	50
Gambar 6 Diagram Alur Prosedur Pengembangan.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. RPS Mata Kuliah CAD <i>Pattern Making</i>	83
Lampiran 2. <i>Flowchart</i> Video Tutorial	88
Lampiran 3. <i>Storyboard</i> Video Tutorial	89
Lampiran 4. Narasi Video Tutorial Pembuatan Pola Kebaya	94
Lampiran 5. Dokumentasi	106
Lampiran 6. Hasil Validasi Media.....	107
Lampiran 7. Hasil Validasi Materi	108
Lampiran 8. Hasil Uji Praktikalitas Dosen Pengampu Mata Kuliah	109
Lampiran 9. Hasil Uji Coba Skala Kecil.....	110
Lampiran 10. Hasil Uji Praktikalitas Skala Besar.....	111
Lampiran 11. Surat Izin Penelitian.....	112
Lampiran 12. Surat Permohonan Validator	113
Lampiran 13. Format Instrumen Penelitian Validasi Ahli Media	116
Lampiran 14. Format Instrumen Penelitian Validasi Ahli Materi	120
Lampiran 15. Format Instrumen Penelitian Praktikalitas Dosen	125
Lampiran 16. Format Instrumen Penelitian Praktikalitas Mahasiswa	129
Lampiran 17. Lembar Penilaian Angket Validasi Media	136
Lampiran 18. Lembar Penilaian Angket Validasi Materi.....	138
Lampiran 19. Lembar Penilaian Angket Praktikalitas Dosen	141

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan industri *fashion* terus mengalami peningkatan dan perubahan dari waktu ke waktu. Namun, perubahan tersebut bersifat siklikal, seperti roda yang berputar, di mana tren mode kerap kembali mengadaptasi gaya masa lalu dengan sentuhan modern yang berbeda. Fenomena ini dikenal sebagai gaya *postmodern* dalam *fashion* (Barnard, 2020). Perkembangan yang dinamis ini mendorong lahirnya berbagai inovasi dalam dunia *fashion*, baik dari sisi desain, teknik produksi, hingga teknologi pendukungnya.

Seiring dengan kemajuan teknologi digital, industri *fashion* juga mulai mengintegrasikan teknologi komputer untuk meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam proses desain. Salah satu teknologi yang banyak dimanfaatkan adalah *Computer Aided Design* (CAD). CAD merupakan teknologi berbasis komputer yang digunakan untuk merancang, menciptakan pola, dan menyajikan visualisasi produk dalam format dua atau tiga dimensi, hingga animasi (Muhdhor, 2018). Dalam konteks industri *fashion*, CAD sangat bermanfaat dalam memilih motif dan bahan, menentukan ukuran, membuat pola, hingga presentasi produk. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi CAD menjadi komponen penting dalam pendidikan *fashion* yang relevan dengan kebutuhan industri.

Universitas Negeri Padang (UNP) merupakan salah satu perguruan tinggi yang memiliki program studi di bidang *fashion*, yang bernaung di Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, yakni Program Studi S1 Pendidikan Vokasional Desain Fashion, Program Studi S1 Pendidikan Kesejahteraan Keluarga dan D3 Tata Busana. Mahasiswa pada program studi ini dibekali dengan berbagai keterampilan teknis seperti mendesain, menjahit, menyulam, hingga membuat pola, yang diajarkan dalam berbagai mata kuliah terstruktur. Salah satu mata kuliah penting dalam membekali mahasiswa dengan kemampuan digital di bidang busana adalah *CAD Pattern Making*. Mata kuliah ini diberikan pada semester 2 dengan bobot 3 SKS (1T dan 2P), dan bertujuan agar mahasiswa mampu menguasai konsep, prinsip, serta aplikasi pembuatan dan modifikasi pola busana secara digital menggunakan perangkat lunak *Richpeace Garment Designer System* (RP-DGS).

Pada penelitian ini, penulis mengambil kompetensi atau materi pokok pembelajaran *CAD Pattern Making* yaitu menggambar pola kebaya (Kebaya Kartini dan Kebaya Kutubaru) menggunakan program *Richpeace CAD Pattern Making* yang merupakan pokok pembelajaran minggu ke 14-15 yang ada di dalam RPS. Sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (SUB-CPMK) yang tertuang dalam Rencana Pembelajaran Semester (RPS) adalah “Mampu menggambar pola kebaya dan kamsol menggunakan *CAD Pattern Making*”. Adapun indikator penilaian materi pembuatan pola kebaya yaitu “Ketepatan dalam menggambar pola kebaya dan kamsol menggunakan program *CAD pattern making*”.

Namun, dalam implementasi pembelajaran di lapangan, ditemukan beberapa permasalahan pada materi pembuatan pola kebaya secara digital, khususnya terkait dengan tingkat pemahaman mahasiswa terhadap tahapan modifikasi pola kebaya di aplikasi RP-DGS. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan penulis pada tanggal 11–15 April 2025 terhadap 35 mahasiswa dari 73 mahasiswa Prodi S1 Pendidikan Kesejahteraan Keluarga angkatan 2023 yang telah selesai mengikuti mata kuliah *CAD Pattern Making*, diperoleh beberapa temuan. Penulis menggunakan instrumen angket berupa lembar kuesioner tertutup dan terbuka yang diberikan kepada mahasiswa untuk mengetahui persepsi mereka terhadap pembelajaran materi kebaya dan kebutuhan media pendukung.

Hasil angket menunjukkan bahwa 43% mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami proses pembuatan pola kebaya secara digital. Kesulitan ini bukan disebabkan oleh kurangnya penguasaan *tools* CAD secara umum, mengingat materi kebaya merupakan bagian dari pertemuan akhir mata kuliah dan mahasiswa telah melalui beberapa tahap pembelajaran CAD sebelumnya. Namun, pola kebaya memiliki karakteristik yang lebih kompleks dibandingkan dengan jenis busana lainnya, karena melibatkan teknik modifikasi pola khusus seperti pemotongan bagian dada, bentuk kerah khas, dan penyesuaian asimetri pada pola bagian depan. Selain itu, mahasiswa masih kesulitan mengatur kelengkungan garis leher dan garis lengan pada pola kebaya, yang berdampak pada ketidaktepatan bentuk dan kesesuaian ukuran pola. Hal ini menyebabkan *output* desain digital tidak sesuai dengan standar

desain busana tradisional. Tantangan ini diperkuat oleh bentuk penyajian materi yang masih bersifat teks dan gambar statis, sehingga mahasiswa membutuhkan dukungan media tutorial yang lebih interaktif dan visual.

Sebanyak 94% mahasiswa menyatakan perlunya media video tutorial yang dapat menjelaskan alur pembuatan pola kebaya secara lebih runtut, bergerak, dan mudah diikuti. Dengan adanya video, mahasiswa dapat melihat langsung proses digitalisasi pola, memahami langkah-langkah penggunaan *tools* secara kontekstual, serta mengakses ulang materi secara mandiri sesuai kecepatan belajarnya masing-masing. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan video tutorial untuk materi kebaya menjadi sangat dibutuhkan sebagai pelengkap dari media pembelajaran yang telah ada.

Pengumpulan data awal dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi dan wawancara terhadap mahasiswa S1 PKK Tata Busana angkatan 2023 yang telah menyelesaikan mata kuliah *CAD Pattern Making*. Hal ini bertujuan untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai kesulitan yang dialami mahasiswa dalam memahami materi pembuatan pola kebaya secara digital menggunakan RP-DGS, serta kebutuhan mereka terhadap media pembelajaran yang lebih efektif. Meskipun mahasiswa S1 PKK Tata Busana angkatan 2023 bukan subjek utama dalam uji coba media, mereka dianggap relevan untuk memberikan masukan berdasarkan pengalaman langsung selama mengikuti pembelajaran.

Dalam konteks penelitian pengembangan (*Research and Development*), pendekatan ini dapat dibenarkan secara metodologis. Gall & Borg (2003) menyatakan bahwa pada tahap awal pengembangan, informasi dapat diperoleh dari pengguna sebelumnya guna mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan. Demikian pula, Sugiyono (2019) menegaskan bahwa analisis kebutuhan dalam penelitian pengembangan dapat melibatkan pihak-pihak yang telah mengalami proses pembelajaran serupa, meskipun mereka bukan subjek pengguna akhir. Plomp & Nieveen (2007) juga menyatakan bahwa informasi awal dapat diperoleh dari pengalaman pengguna terdahulu untuk dijadikan dasar dalam perancangan dan pengembangan desain produk pembelajaran

Sementara itu, subjek uji coba dalam penelitian ini adalah mahasiswa S1 Pendidikan Vokasional Desain Fashion angkatan 2024 yang sedang aktif mengikuti mata kuliah *CAD Pattern Making* pada semester Januari-Juni 2025. Pemilihan ini didasarkan pada kesesuaian dengan konteks penggunaan aktual dari media yang dikembangkan, sehingga uji validitas dan praktikalitas video tutorial dapat dilakukan secara lebih kontekstual dan relevan terhadap kebutuhan pembelajaran saat ini.

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan dengan dosen pengampu mata kuliah *CAD Pattern Making* pada tanggal 15 April 2025, Ibu “H” mengatakan bahwa belum semua materi dalam mata kuliah tersebut memiliki media pembelajaran yang lengkap. Khususnya pada materi pembuatan pola kebaya, dosen menyebutkan bahwa pembelajaran selama ini masih bergantung pada jobsheet dan modul tanpa dukungan media visual

dinamis. Beliau menegaskan bahwa media video adalah bentuk media pembelajaran yang paling efektif karena dapat menunjukkan proses kerja secara menyeluruh, langkah demi langkah, dan mudah dipahami mahasiswa.

Dalam konteks ini, video tutorial memiliki sejumlah keunggulan dibandingkan media tertulis seperti *jobsheet*, yaitu: mampu memvisualisasikan proses kerja secara konkret dan bergerak, menggabungkan elemen suara, gambar, dan teks untuk menjelaskan prosedur teknis, serta dapat diakses kapan saja dan diulang sesuai kebutuhan mahasiswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Agustien (2018) yang menyebutkan bahwa media merupakan sarana penting untuk mencapai tujuan pembelajaran, serta Nadawiyah & Nelmira (2022) yang menyatakan bahwa video dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar karena bersifat menarik, fleksibel, dan mudah dipelajari.

Penggunaan video tutorial juga didukung oleh teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* dari Richard Mayer (2001), yang menyatakan bahwa mahasiswa belajar lebih efektif jika informasi disampaikan melalui dua saluran sekaligus, yaitu visual dan verbal, karena keduanya akan saling melengkapi dalam proses pengolahan informasi. Hal ini didukung oleh *Dual Coding Theory* dari Paivio (1986) yang menyatakan bahwa informasi yang disajikan dalam bentuk teks dan gambar bergerak secara bersamaan akan lebih mudah diingat dan dipahami.

Dalam konteks pendidikan vokasional seperti Tata Busana, Munir (2012) menegaskan bahwa video sangat efektif digunakan untuk menampilkan keterampilan praktik, karena memungkinkan mahasiswa untuk melihat

langkah-langkah prosedural secara nyata dan dapat diulang sesuai kebutuhan. Oleh karena itu, pengembangan video tutorial dalam materi kebaya merupakan solusi tepat untuk mengatasi kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran dan media yang tersedia.

Pemilihan materi kebaya dalam penelitian ini bukan tanpa alasan. Kebaya merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang memiliki pola unik dan teknik konstruksi yang kompleks. Materi kebaya juga menjadi salah satu pokok bahasan penting dalam *CAD Pattern Making* karena menuntut mahasiswa menguasai keterampilan memodifikasi pola dasar menjadi pola kebaya secara digital. Selain itu, kebaya sering dijadikan objek pada tugas akhir atau proyek mandiri mahasiswa, sehingga penguasaan pola kebaya secara digital sangat relevan dengan kebutuhan akademik maupun industri.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian berjudul **“Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Pola Kebaya Menggunakan RP-DGS pada Mata Kuliah *CAD Pattern Making* Mahasiswa Tata Busana FPP UNP”**. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video tutorial yang efektif dan menarik guna mendukung ketercapaian indikator capaian pembelajaran, meningkatkan pemahaman mahasiswa, serta memperkaya media pembelajaran digital yang relevan dengan kebutuhan pendidikan vokasional dan industri *fashion* masa kini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Mahasiswa kesulitan dalam membuat pola kebaya menggunakan RP-DGS.
2. Langkah-langkah yang terdapat di dalam *jobsheet* dan modul masih ada yang kurang jelas sehingga sulit dimengerti.
3. Tidak semua materi pada mata kuliah *CAD Pattern Making* memiliki media pembelajaran yang lengkap.
4. Diperlukannya media pembelajaran berupa video tutorial pembuatan pola kebaya yang dapat dilihat secara berulang-ulang untuk menunjang pembelajaran mahasiswa.
5. Belum tersedianya media video tutorial pembuatan pola kebaya yang telah melalui uji validitas dan praktikalitas menjadi dasar perlunya pengembangan media yang layak dan mudah digunakan oleh mahasiswa dalam pembelajaran *CAD Pattern Making*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan diatas, maka penelitian ini perlu dibatasi agar lebih mendalam dan fokus terhadap hal yang diteliti. Batasan terkait penelitian ini yaitu penulis melakukan penelitian mengenai validitas dan praktikalitas pengembangan media video tutorial pembuatan pola kebaya, yaitu 1) Kebaya Kartini; 2) Kebaya Kutubaru menggunakan RP-DGS pada mata kuliah *CAD Pattern*

Making Mahasiswa Tata Busana Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas media video tutorial pembuatan pola kebaya (Kebaya Kartini dan Kebaya Kutubaru) menggunakan RP-DGS pada mata kuliah *CAD Pattern Making* Mahasiswa Tata Busana Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang?
2. Bagaimana praktikalitas media video tutorial pembuatan pola kebaya (Kebaya Kartini dan Kebaya Kutubaru) menggunakan RP-DGS pada mata kuliah *CAD Pattern Making* Mahasiswa Tata Busana Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan validitas media video tutorial pembuatan pola kebaya (Kebaya Kartini dan Kebaya Kutubaru) menggunakan RP-DGS pada mata kuliah *CAD Pattern Making* Mahasiswa Tata Busana Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang.
2. Mendeskripsikan praktikalitas media video tutorial pembuatan pola kebaya (Kebaya Kartini dan Kebaya Kutubaru) menggunakan RP-DGS

pada mata kuliah *CAD Pattern Making* Mahasiswa Tata Busana Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Mahasiswa:

Memberikan media pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses dalam bentuk video tutorial, sehingga dapat membantu mahasiswa memahami tahapan pembuatan pola kebaya secara digital menggunakan RP-DGS.

2. Bagi Dosen:

Menyediakan alternatif media pembelajaran digital yang mendukung proses pengajaran, khususnya pada materi pembuatan pola kebaya. Video tutorial ini dapat menjadi sumber bantu ajar yang efektif dalam menjelaskan prosedur teknis secara visual dan berurutan, serta mempermudah dosen dalam menyampaikan materi secara konsisten.

3. Bagi Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang:

Menambah koleksi media pembelajaran digital berbasis CAD yang relevan dengan kebutuhan pendidikan vokasional, khususnya dalam bidang tata busana. Produk yang dikembangkan juga dapat digunakan kembali atau disesuaikan pada tahun ajaran berikutnya sebagai bagian dari pengembangan kurikulum berbasis teknologi.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya:

Sebagai referensi dalam membuat penelitian dengan topik yang relevan dan sebagai tolak ukur dalam membuat pengembangan media video pembelajaran baru mengenai pembuatan pola kebaya menggunakan RP-DGS.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa video tutorial pembuatan pola kebaya menggunakan *richpeace* CAD pada mata kuliah *CAD Pattern Making* S1 Pendidikan Vokasional Desain Fashion angkatan 2024 Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang. Video tersebut memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Video pembelajaran berdurasi 15-25 menit dan terbagi menjadi 2 video yaitu: 1) Video pembuatan pola kebaya Kartini; 2) Video pembuatan pola kebaya Kutubaru. Pengeditan video menggunakan aplikasi Capcut, Canva, Zepeto dan OBS Studio.
2. Video dibuat dengan suara, teks untuk memperjelas apa yang disampaikan, dan menggabungkan animasi video.
3. Materi di dalam video disusun secara sistematis dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, sehingga dapat digunakan oleh mahasiswa sebagai panduan untuk belajar.
4. Materi dalam video ini disusun berdasarkan silabus mata kuliah *CAD Pattern Making*.

H. Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran pada dasarnya sudah banyak dibuat dan direalisasikan pada kegiatan pembelajaran, namun dengan memperbarui media pembelajaran tersebut diharapkan akan menghasilkan media pembelajaran baru yang efektif dan efisien. Salah satu media pembelajaran yang sangat diperlukan untuk dilakukan pengembangan adalah video tutorial, video tutorial merupakan salah satu media pembelajaran yang sangat penting pada mata kuliah *CAD Pattern Making* karena pada mata kuliah ini mahasiswa memerlukan media pembelajaran yang bisa mereka lihat dengan lebih jelas dan akurat.

Pada dasarnya video tutorial sudah banyak digunakan pada kegiatan pembelajaran, maka dari itu perlu dilakukan pengembangan video dari video tutorial yang sudah ada. Pengembangan video tutorial pembuatan pola kebaya menggunakan RP-DGS ini dilakukan dengan tujuan untuk mengurangi kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi dalam mengerjakan tugas dan mengikuti perkuliahan *CAD Pattern Making* serta untuk memperbanyak sumber belajar yang dapat digunakan mahasiswa untuk belajar mandiri.

I. Definisi Istilah

1. Video Tutorial adalah media pembelajaran berupa audio dan visual yang dapat dilihat dan didengar, dibuat dengan menarik dan sangat diperlukan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Riyana, Cheppy, 2007)

2. *CAD Pattern Making* merupakan salah satu mata kuliah wajib di Prodi Pendidikan Vokasional Desain Fashion yang mengajarkan pembuatan pola secara digital menggunakan aplikasi CAD (Silabus *CAD Pattern Making*).
3. Penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) adalah jenis penelitian yang mengembangkan sesuatu yang baru atau produk yang sudah ada dengan langkah-langkah tertentu dan kemudian diuji keefektifan dan validitasnya (Hanafi, 2017).
4. Validitas merupakan suatu ukuran dalam menentukan kelayakan instrumen yang terkait dapat mengukur apa yang akan diukur (Djamas, 2015).
5. Praktikalitas yang berarti praktis adalah media pembelajaran tersebut mudah dan senang digunakan dalam pembelajaran dalam setiap kondisi (Andromeda,dkk, 2018).

J. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam pengembangan ini adalah:

1. Bagian I terdiri dari: kajian analitis mulai dari Bab I Pendahuluan, Bab II Kajian Pustaka, Bab III Metode Pengembangan, Bab IV Hasil Pengembangan, Bab V Kesimpulan, Saran dan Daftar Rujukan.
2. Bagian II terdiri dari: lampiran-lampiran dan produk yang dihasilkan

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari pengembangan media video tutorial pembuatan pola kebaya menggunakan RP-DGS pada mata kuliah CAD *Pattern Making* mahasiswa Tata Busana FPP UNP adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Pola Kebaya Menggunakan RP-DGS Pada Mata Kuliah CAD *Pattern Making* Mahasiswa Tata Busana FPP UNP dikembangkan melalui tiga tahap menurut Alessi & Trollip (2001). Tahap yang pertama adalah *planning* (Perencanaan) yang mencakup: hasil analisis kebutuhan mahasiswa terkait media video pembelajaran pembuatan pola kebaya. Tahap yang kedua adalah *design* (Rancangan) yang mencakup: proses pembuatan *flowchart*, *storyboard*, mempersiapkan narasi video, instrumen, dan animasi pada video. Tahap yang ketiga adalah *development* (Pengembangan) yang meliputi: proses menghasilkan video dan audio, memprogram materi, menyediakan komponen pendukung, dan mengevaluasi dan meninjau kembali (validitas dan praktikalitas).
2. Berdasarkan data hasil penelitian, media video tutorial pembuatan pola kebaya menggunakan RP-DGS dikategorikan sangat layak sebagai media pembelajaran pada mata kuliah CAD *Pattern Making*. Persentase validitas media memiliki nilai 89,6% yang dikategorikan sangat valid. Lalu

persentase validitas materi memiliki nilai 88% dan berdasarkan tingkat pencapaian kriteria validitas dikategorikan sangat valid.

3. Implementasi penelitian yang dilakukan pada uji coba skala kecil didapati total skor dengan persentase 89% dengan kategori sangat praktis, lalu praktikalitas skala besar diperoleh nilai dengan persentase 87,3% yang dikategorikan sangat praktis karena tingkat pencapaian kriteria kepraktisan berada pada rentang (81-100%). Begitu juga hasil uji praktikalitas dosen yang diperoleh nilai dengan persentase 89,6% yang dikategorikan sangat praktis. Berdasarkan uji praktikalitas mahasiswa dan dosen, maka media video tutorial pembuatan pola kebaya menggunakan RP-DGS pada Mata Kuliah *CAD Pattern Making* sangat praktis dari segi kemudahan penggunaan media video, daya tarik, manfaat dan efisiensi pada media video.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka saran pemanfaatan produk berupa media video tutorial ini adalah sebagai berikut:

1. Media video tutorial pembuatan pola kebaya menggunakan RP-DGS pada mata kuliah *CAD Pattern Making* mahasiswa Tata Busana FPP UNP dapat diterapkan dalam proses pembelajaran karena media video tutorial ini sudah dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Media video tutorial pembuatan pola kebaya menggunakan RP-DGS pada mata kuliah *CAD Pattern Making* mahasiswa Tata Busana FPP UNP

sebaiknya digunakan mahasiswa untuk belajar mandiri dengan memanfaatkan *handphone*, *computer*, atau laptop untuk belajar atau digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung sebagai media untuk membantu dosen dalam menyampaikan materi secara lebih ringkas.

3. Pengembangan media video tutorial perlu dilakukan pada materi CAD *Pattern Making* yang lain guna meningkatkan inovasi penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.
4. Untuk menghasilkan kualitas video yang jernih dan baik, gunakan aplikasi pendukung saat merekam layar laptop dan lakukan persiapan dengan matang. Selain itu perekaman narasi sebaiknya dilakukan dengan menggunakan bantuan alat rekam agar kualitas suara yang ditampilkan bersih dan minim *noise*.

C. Keterbatasan Produk

Dalam pengembangan media video tutorial pembuatan pola kebaya menggunakan RP-DGS pada mata kuliah CAD *Pattern Making* mahasiswa Tata Busana FPP UNP, hanya melakukan penelitian tentang validitas dan praktikalitas video dan menggunakan satu sistem pola kebaya yaitu sistem pola kebaya Soekarno (2015). Hal ini karena keterbatasan waktu penulis dalam merancang, membuat, dan menyelesaikan video.

D. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Media video tutorial pembuatan pola kebaya menggunakan RP-DGS pada mata kuliah *CAD Pattern Making* mahasiswa Tata Busana FPP UNP dapat dikembangkan lebih lanjut dalam beberapa hal:

1. Media video tutorial pembuatan pola kebaya menggunakan RP-DGS dapat dikembangkan dengan melakukan uji efektivitas
2. Media video tutorial pembuatan pola kebaya menggunakan RP-DGS dapat dibuat dan dikembangkan dengan berbagai system pola
3. Media video tutorial pembuatan pola kebaya menggunakan RP-DGS dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran dalam bentuk lain, seperti media cetak, audio, animasi interaktif, dan lain-lain
4. Agar video lebih menarik, dapat ditambahkan video animasi yang lebih beragam dibagian awal, bagian penjelasan materi, dan bagian penutup

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., Umammah, N., & Sumarno, S. (2018). *Pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi situs Pekauman di Bondowoso dengan Model ADDIE Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. Jurnal edukasi*, 5(1), 19-23.
- A.H Hujair Sanaky. (2011). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Arief. S., Sadiman, dkk. (2003). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Cheepy Riyana. (2004). Strategi Implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan menerapkan konsep Instructional Technology. *Jurnal Edutech*. Jurusan Kurtek Bandung.
- Cheppy Riyana. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran, Perannya sangat penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Panduan pengembangan bahan ajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamas, D. (2015). *Perangkat Pembelajaran Statistik Pendidikan*, Universitas Negeri Padang: Program Pascasarjana Pendidikan Fisika.
- Endang Mulyatiningsih. (2011). *Riset Terapan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Fauzan, A. (2013). *Media pembelajaran*. PT. Pena Persada Kerta Utama.
- Fitria, R., Nazar, E., Nelmira, W., & Sahara, N. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Teknik Menjahit Busana Pada Mata Kuliah Busana Dasar di IKK FPP UNP. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 19.
- Hutabari, E. (2022). VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL. SNISTEK, pp. 296-301.
- MR. Purwanto. (2019). *Bab 1 Pendahuluan a. Latar Belakang Masalah*. 1-35.
- Mudhor. (2018). *Pattern, Grading Dan Marker Dengan CAD*, 135. http://repositori.kemdikbud.go.id/8690/1/CAD_RICHPEACE.Pdf
- Mustaghfirin Amin. (2016). *Menguasai Software CAD Pattern Making untuk Meraih Sukses di Industri Fashion Global Abad 21*. 1-3.
- Nadawiyah, H., & Nelmira, W. (2002). *Jurnal ilmiah multi disiplin indonesia. Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(2), 481-487.

- Paramita, N. P. D., Mudarahayu, M. T., & Diantari, N. K. Y. (2021). *Buku Ajar penciptaan busana wanita*. PT. Pena Persada Kerta Utama.
- Pramundito, Aria. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Standar Kompetensi Melakukan Pekerjaan dengan Mesin Bubut di SMK Muhammadiyah 1 Playen*. Yogyakarta: FT UNY.
- Putri, B. D., & Ernawati, E. (2022). *Pengembangan Video Tutorial Pola Lengan Menggunakan RP-DGS CAD Pattern Making*. EDUTECH, 21(3), 202-213.
- Ridwan, Mohamad. (2012). *Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata*. PT. SOFMEDIA: Medan.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Soekarno. (2015). *Buku Penuntun Membuat Pola Busana Tingkat Mahir*. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Solikhah, R., Widowati, W., &... (2012). *Pelatihan Pembuatan Pola Busana Digital Berbasis CAD Dengan Software Richpeacee Pada Guru-Guru SMK Tata Busana*. 1-7.
- Sukardi, Muhasibin. (2008). *Evaluasi Pendidikan Prinsip dan Operasionalnya*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Sukardi. (2019). *Metodologi penelitian pendidikan: Kompetensi dan praktiknya* (Ed. revisi). Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widoyoko, E. P. (2012). *Evaluasi program pembelajaran* (Panduan praktis). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wulandari, S. (2023). "Kebaya: Simbol Identitas dan Kebanggaan Budaya." *Jurnal Kebudayaan dan Masyarakat*, 7(2), 22-30
- Yuliarma. (1991). *Busana Nasional Wanita Indonesia dengan Aneka Bentuk Kebaya Pendek*. IKIP Padang.