



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 5133-5142

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengembangan Media Video Tutorial Bordir Manual Motif Kerancang Pada Sarung Bantal Melalui *Youtube*

Raudhiyatuz Zahrah Ramadhani<sup>1✉</sup>, Irma Russanti<sup>2</sup>

(1)Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Negeri Surabaya

(2)Sarjana Terapan Tata Busana, Universitas Negeri Surabaya

Email: [rzahraramadhani@gmail.com](mailto:rzahraramadhani@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Pengembangan media pembelajaran video tutorial ini merupakan bahan ajar non cetak yang berisi tentang proses bimbingan dan penjelasan proses pembuatan bordir beserta langkah-langkahnya yang dapat dipelajari secara mandiri. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui 1) kelayakan materi dan juga media pada video tutorial bordir motif kerancang, 2) respon viewers terhadap media video tutorial bordir motif kerancang. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4-D dipilih untuk menjadi acuan pelaksanaan penelitian pengembangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan uji validitas untuk mengetahui tingkat validitas video tutorial, serta instrumen angket untuk mengetahui respon viewers pada video tutorial. Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan hasil sebagai berikut, 1) tingkat validitas dari ahli materi mendapatkan nilai sebesar 76% sedangkan ahli media sebesar 96% danmendapatkan kategori "layak untuk diuji cobakan" 2) respon viewers pengguna Youtube mendapat nilai rata-rata 85,1 dan termasuk dalam kategori "sangat baik.

Kata Kunci: *bordir, motif kerancang, video tutorial, youtube*

## Abstract

The development of video tutorial learning media is a non-printed teaching material that contains guidance and explanations on the process of making embroidery and its steps that can be learned independently. The purpose of this study was to find out 1) the feasibility of the material and also the media in the designer motif embroidery tutorial video, 2) the response of viewers to the designer motif embroidery tutorial video media. The research method used is Research and Development (R&D) development research with the 4-D development model chosen to be a reference for implementing development research. The data collection technique used in this study uses a validity test to determine the validity level of the video tutorial, as well as a questionnaire instrument to determine the response of viewers to the video tutorial.

Keyword: *embroidery, design motifs, video tutorials, youtube*

## PENDAHULUAN

Kehadiran media dapat dirasakan manfaatnya bagi sejumlah orang. Media merupakan alat yang digunakan untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima (Tamburaka, 2012). Media dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi, mengungkapkan pendapat, dan pembelajaran bagi masyarakat. Media merupakan perantara yang dapat menunjang proses belajar dan mengajar agar lebih baik dan sempurna, serta dapat memperjelas makna dari penyampaian pesan dan memperjelas makna dari pesan yang akan disampaikan. Terdapat beberapa macam media, salah satunya adalah media audio visual. Media audio visual merupakan jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat secara langsung. Kelebihan dari media audio visual dibandingkan dengan media lainnya adalah dapat memberikan pengalaman belajar yang tidak mungkin dipelajari secara langsung, memungkinkan belajar lebih bervariasi sehingga dapat menambah motivasi belajar, hingga sebagai sumber belajar secara mandiri (Sanjaya, 2014). Salah satu contoh media audio visual yaitu video tutorial. Video tutorial merupakan gambaran dari rangkaian tahapan serta proses untuk membantu pemahaman tentang suatu materi. Video tutorial dipilih karena dapat memfasilitasi masyarakat untuk belajar secara mandiri. Pembelajaran dengan menggunakan video tutorial dapat memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk mengelola waktu belajarnya dan memahami materi secara mandiri (Hendriyani, 2018). Perbedaan video tutorial pada penelitian ini dengan video tutorial lainnya terletak pada video yang fokus pada pembuatan bordir dengan motif kerancang pada suatu produk yaitu linen rumah tangga khususnya pada sarung bantal.

Indonesia merupakan negara yang memiliki berbagai macam kerajinan tangan yang

cukup banyak diminati. Salah satu kerajinan yang cukup diminati ialah bordir. Bordir merupakan suatu teknik dengan media benang yang dijalinan pada bidang berupa kain atau kulit dengan menggunakan jarum yang bertujuan membentuk suatu motif untuk menghias. Salah satu produk kerajinan bordir yang sangat terkenal ialah bordir kerancang. Kerancang merupakan teknik tutupan kecil pada proses pembuatan bordir yang dibentuk sedemikian rupa, biasanya motif kerancang sering ditemui pada beberapa linen rumah tangga seperti sarung bantal, taplak meja, dan lain-lain. Bordir kerancang memiliki beberapa macam teknik yang bisa diterapkan seperti kerancang melati, kerancang laba-laba, kerancang bata, kerancang kotak, kerancang bulat, kerancang sarang tawon, kerancang batu, kerancang ukel, kerancang bebas, kerancang sisik, serta kerancang kotak kecil. (Suhersono, 2011). Pada penelitian ini, pemilihan motif kerancang cocok digunakan karena beberapa masyarakat sudah paham tentang motif tersebut hanya saja perlu mendalami lebih lanjut tentang teknik ini.

Menurut ibu Umi Kulsum selaku pengrajin bordir desa Selogudig, pengrajin bordir biasanya memerlukan waktu selama lima hari untuk menyelesaikan bordir kerancang untuk pembuatan satu sarung bantal. Lama nya pengerjaan bordir tersebut membuat pengrajin bordir lainnya membutuhkan media tambahan dalam mempelajari teknik-teknik pada bordir kerancang. Dengan demikian maka dibutuhkan suatu pengembangan media berupa video tutorial bordir manual dengan motif kerancang pada kain berupa sarung bantal melalui media YouTube untuk memudahkan masyarakat dalam mempelajari serta mempraktikkan cara pembuatannya.

## METODE PENELITIAN

Berdasarkan judul penelitian yang telah dibuat, jenis penelitian pada penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis metode penelitian berupa Research and Development (R&D). Metode penelitian ini merupakan jenis penelitian yang berfungsi untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan suatu produk. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan serta menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Sementara untuk model pengembangan menggunakan model 4D. Model pengembangan 4D memiliki 4 tahapan utama yakni Define, Design, Development, dan Dissemination (Sugiono 2017: 297). Tahapan dari pengembangan model 4D sebagai berikut :

1. Tahap Define atau Pendefinisian

Pada tahap ini melakukan riset tentang materi bordir yang mudah dimengerti dan dipahami. Serta aplikasi apasaja yang digunakan. Materi bordir yang dipilih harus mudah untuk diterapkan serta dapat menarik perhatian penonton. Oleh karena itu, materi tentang bodir motif kerancang dipilih karena materi ini cocok untuk diterapkan serta mudah untuk dipahami. Selanjutnya, youtube dipilih sebagai aplikasi yang akan digunakan sebagai sumber penyebaran video tutorial yang akan dibuat. Alasan pemilihan aplikasi youtube karena video dapat diakses oleh siapapun dan kapanpun. Serta dapat ditonton secara berulang-ulang. Selanjutnya, melakukan pengamatan terhadap beberapa video tutorial bordir yang beredar di youtube. Dari hasil pengamatan itulah dapat disimpulkan bahwa materi dan juga video turorial bordir yang terdapat di youtube terlalu umum dan tidak bervariasi. Hal inilah yang menjadi alasan untuk mengenalkan motif kerancang yang dipadukan dengan motif flora yang akan diterapkan pada sarung bantal.

## 2. Tahap Design atau Perancangan

Selanjutnya merupakan tahapan design, tahapan ini dimulai dengan membuat sketsa motif pada bordir kerancang pada plastik bening atau kertas roti. Sketsa bordir kerancang dibuat dengan memadukan beberapa motif bunga dan juga daun. Selanjutnya, sketsa yang sudah dibuat akan di gambar pada kain utama dan dipasang pada pembedangan. Lalu, menyiapkan alat serta bahan yang akan dibutuhkan serta kamera yang akan digunakan untuk merekam video tutorial. Selanjutnya bordir kain tersebut dengan mengikuti motif yang sudah ada dengan teknik yang akan dijelaskan pada video tutorial.

## 3. Tahap Development atau Pengembangan

Selanjutnya merupakan tahapan Development, pada tahapan ini, bordir motif kerancang yang sudah selesai akan dikembangkan menjadi sarung bantal. Kain maxmara dengan pola sarung bantal selanjutnya akan ditempelkan pada bordir kerancang. Lalu, jahit bordir dengan motif kerancang tersebut pada pola sarung bantal. Sementara video tutorial yang berisi proses pembuatan bordir sarung bantal akan melalui tahap editing dengan aplikasi *Capcut*. Setelah editing selesai, video akan melalui tahap validasi materi dan media. Pada tahapan validasi materi aspek yang dinilai berupa kelengkapan materi, keruntutan langkah-langkah, keakuratan materi, serta hasil jadi. Sedangkan pada tahapan validasi media, aspek yang dinilai berupa narasi, ketepatan video, keterbacaan teks, serta kesesuaian video dengan materi.

Setelah video sudah dinyatakan layak, maka selanjutnya akan memasuki tahap penyebaran.

#### 4. Tahap Dissemination atau Penyebaran

Selanjutnya merupakan tahapan Dissemination. Pada tahapan ini, video tutorial bordir motif kerancang pada sarung bantal yang telah melewati tahapan editing serta validasi media dan materi akan disebarakan melalui aplikasi *Youtube*. Lalu untuk mengetahui respon dari viewers tentang video tutorial kerancang, pada deskripsi video tersebut akan disematkan tautan *link* angket. angket yang berisi beberapa pertanyaan seputar video tutorial bordir motif kerancang dan keefektifan dari video tersebut terhadap masyarakat.

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian pengembangan karena memiliki tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan materi dan juga media pada video tutorial, serta respon dari *viewers youtube* pada video tutorial bordir kerancang pada sarung bantal. Subjek uji coba pada penelitian ini merupakan viewers dari pengguna *Youtube* sebanyak 20 orang yang mulai diambil pada tanggal 6-12 November 2022. Sementara untuk instrumen data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan angket dan teknik *random sampling*. Angket pada uji validasi digunakan untuk mengukur kelayakan materi dan juga media pada video tutorial, instrumen yang digunakan berupa lembar angket validasi. Sementara untuk mengetahui respon dari *viewers Youtube*, instrumen yang digunakan berupa lembar angket respon.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Tingkat Validitas Materi Video Tutorial

Proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi pada video tutorial bordir manual motif kerancang melalui 2 kali tahapan validasi. Validasi tahap pertama merupakan tahapan pengembangan video sedangkan tahapan kedua merupakan tahap revisi. Validator ahli materi akan menilai aspek kelengkapan materi dan keruntutan langkah-langkah pada video tutorial. Hasil validasi materi tampak pada tabel berikut:

Tabel 1. Tabel Uji Validitas Ahli Materi

Aspek Yang Dinilai	Skor	%	Kelayakan
Kelengkapan alat dan Bahan	4	80%	Baik
Kelengkapan materi	3	60%	Cukup Baik
Keruntutan langkah pembuatan	4	80%	Baik

Keakuratan Materi	4	80%	Baik
Kreatifitas materi	4	80%	Baik
Teknik pembuatan	4	80%	Baik
Kelengkapan langkah-langkah	4	80%	Baik
Keterbacaan teks	4	80%	Baik
Pengantar materi	3	60%	Cukup Baik
Hasil jadi	4	80%	Baik
Rata-Rata	38		

Hasil validasi materi menunjukkan bahwa aspek kelengkapan materi dan pengantar materi mendapat skor 3 dengan nilai presentase 60%. Sementara untuk aspek kelengkapan alat dan bahan, keruntutan langkah pembuatan, keakuratan materi, kreatifitas materi, teknik pembuatan, kelengkapan langkah-langkah, keterbacaan teks, dan hasil jadi mendapat skor 4 dengan nilai presentase 80%. Saran yang diberikan oleh validator ahli materi adalah harus ada kejelasan materi yang menjelaskan bahwa sarung bantal merupakan benda pakai sehingga kenyamanan juga perlu diperhatikan serta kerapian pada langkah-langkah pembuatan harus lebih ditingkatkan kembali. Maka berdasarkan hasil penilaian diatas, dapat dihitung dengan rumus presentase sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Presentase (\%)} &= \frac{38}{5} \times 100\% \\ &= 76\% \end{aligned}$$

Total skor uji validitas materi pada video tutorial bordir manual motif kerancang mendapatkan presentase 76% dengan kategori "layak untuk diuji cobakan dengan revisi"hal ini mengacu pada tabel kategori hasil presentase validasi (Arikunto, 2010).

#### B. Tingkat Validitas Media Video Tutorial

Untuk menghitung tingkat kelayakan video tutorial selain data dari validator materi, data dari validator media juga sangat dibutuhkan. Proses validasi yang dilakukan oleh ahli media pada video tutorial bordir manual motif kerancang melalui 2 kali tahapan validasi. Validasi tahap pertama merupakan tahapan pengembangan video sedangkan tahapan kedua merupakan tahap revisi. Validator ahli media akan menilai aspek kesesuaian video dengan materi, kreativitas media video, serta audio yang digunakan. Hasil dari validasi media tampak pada tabel berikut:

Tabel 2. Tabel Uji Validitas Ahli Media

Aspek Yang Dinilai	Skor	%	Kelayakan
Kejelasan judul	4	80%	Baik
Kejelasan materi	4	80%	Baik
Ketepatan video dengan materi	3	60%	Cukup baik
Narasi yang digunakan	4	80%	Baik
Kreatifitas media	3	60%	Cukup baik
Kesesuaian video dengan materi	3	60%	Cukup baik
Video mudah dipahami dan diterapkan	4	80%	Baik
Bahasa yang digunakan	4	80%	Baik
Visual & Audio	4	80%	Baik
Huruf yang digunakan	4	80%	Baik
Keterbacaan teks	4	80%	Baik
Kelayakan penampilan	4	80%	Baik
Penyajian video menarik dan mudah untuk dipahami	4	80%	Baik
Rata-rata	48		

Hasil validasi media menunjukkan bahwa aspek ketepatan video dengan materi, kreatifitas media, dan kesesuaian video dengan materi mendapat skor 3 dengan nilai presentase 60%. Sedangkan untuk aspek kejelasan judul, kejelasan materi, narasi yang digunakan, video mudah dipahami dan diterapkan, bahasa yang digunakan, visual & audio, huruf yang digunakan, keterbacaan teks, kelayakan tampilan, dan penyajian video menarik dan mudah dipahami mendapat skor 4 dengan nilai presentase 80%. Saran yang diberikan validator ahli media adalah istilah dan bahasa yang digunakan pada video tutorial harus di cek kembali dan disesuaikan dengan referensi yang digunakan. Maka berdasarkan penilaian ahli media dapat dihitung dengan rumus presentase sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Presentase (\%)} &= \frac{48}{5} \times 100\% \\ &= 96\% \end{aligned}$$

Total skor uji validitas ahli media pada video tutorial bordir manual motif kerancang mendapatkan presentase 96% dengan kategori "sangat layak untuk diuji

cobakan” hal ini mengacu pada tabel kategori hasil presentase validasi (Arikunto, 2010).

### C. Respon Viewers Terhadap Media Video Tutorial

Dalam penelitian terhadap respon *viewers*, media video tutorial bordir manual motif kerancang ini menggunakan data yang diperoleh dari lembar angket respon *viewers*. Data tersebut diperoleh dengan cara responden harus terlebih dahulu menonton video tutorial selanjutnya mengisi lembar angket yang tertera pada *description box*. Hasil dari respon *viewers* tersebut dapat dilihat dengan tabel berikut:

Tabel 3. Tabel Respon *Viewers* Media Video

Aspek Yang Dinilai	Skor (0-100)	%	Kategori
Judul menggambarkan materi yang diberikan	88	88%	Sangat baik
Materi mudah untuk dipahami	86	86%	Sangat baik
Video dapat menjelaskan materi dengan baik	83	83%	Sangat baik
Menjadi lebih terampil setelah menonton video tutorial ini	83	83%	Sangat baik
Memberikan pengetahuan tambahan	90	90%	Sangat baik
Cocok diterapkan pada sarung bantal	85	85%	Sangat baik
Dapat memberikan pengetahuan yang positif	92	92%	Sangat baik
Memotivasi untuk berwirausaha	84	84%	Sangat baik
Memberikan pemahaman yang dapat diterapkan	80	80%	Baik
Bahasa mudah dipahami	83	83%	Sangat baik
Keruntutan langkah-langkah	88	88%	Sangat baik
Keterbacaan teks	81	81%	Sangat baik
Ketepatan gambar dengan video	86	86%	Sangat baik
Durasi video	82	82%	Sangat baik
Video dapat direkomendasikan kepada orang lain	86	86%	Sangat baik
Rata-rata	1.277		

Masing-masing pertanyaan pada instrumen angket yang telah dihitung total skor secara keseluruhan dan dikalkulasi dalam bentuk presentase dengan mengacu pada total skor maksimum yang dapat dicapai menggunakan rumus presentase. Hasil respon viewers menunjukkan bahwa aspek memberikan pemahaman yang dapat diterapkan memperoleh skor 80 dengan kategori baik. Sementara untuk aspek dapat memberikan pengetahuan yang positif dan memberikan pengetahuan tambahan masing-masing memperoleh skor 92 dan 90 dengan kategori sangat baik. Maka berdasarkan tabel respon *viewers* media video tutorial bordir manual motif kerancang pada sarung bantal dapat dihitung rata-rata menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Nilai rata-rata} &= \frac{1.277}{15} \\ &= 85,1\end{aligned}$$

Berdasarkan kategori tabel respon viewers, total skor rata – rata pada angket respon mendapat nilai 85,1 dengan kategori “sangat baik”hal ini mengacu pada kategori respon viewers (Manap, 2013).

#### SIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan materi dan media pada video serta respon *viewers* terhadap video tutorial. Menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian RND dan model pengembangan 4D. Berdasarkan hasil dari penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kelayakan materi dan media pada video tutorial bordir manual motif kerancang memperoleh presentase sebesar 76% dan 96% dengan kategori “layak untuk diuji cobakan”. Sementara respon viewers terhadap media video tutorial mendapat total skor 85,1 dengan kategori “sangat baik”. Dibutuhkan media tambahan dalam mempelajari teknik-teknik pada bordir kerancang dan pengembangan media berupa video tutorial bordir manual dengan motif kerancang pada kain berupa sarung bantal melalui media *YouTube* memudahkan masyarakat dalam mempelajari serta mempraktikkan cara pembuatannya. Saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya diharapkan untuk menambah refrensi dan sumber lain agar lebih lengkap dari penelitian ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.  
Hendriyani, Y., Delianti, V. I., & Mursyida, L. (2018). Analisis kebutuhan pengembangan

media pembelajaran berbasis video tutorial. Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan, Online. (<https://doi.org/10.24036/tip.v11i2.147>, diakses 13 Juni 2022)

Manap, S. 2013. Interpersonal Skill (Tips Membangun Komunikasi dan Relasi). Bandung: Mujahid Press.

Sanjaya, Wina. 2013. Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode dan Prosedur. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Suhersono, Hery. 2011. Mengenal Lebih Dalam Bordir Lukis Transformasi Seni Kriya Ke Seni Lukis. Jakarta: Dian Rakyat.

Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.

Tamburaka, Apriadi. 2012. Agenda Setting Media Massa. Jakarta: Rajawali