



EDUTECH

Jurnal Teknologi Pendidikan

Journal homepage <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech>



Pengembangan Video Tutorial Menggambar Pola Bustier Berbasis *Richpeace* Untuk Mata Kuliah Cad Pattern Making

Yossi Putri, Ernawati, Weni Nelmira, Nurul Inayah Hutasuhut
Universitas Negeri Padang, Indonesia

E-mail: yossiputri.00@gmail.com, ernawati@fpp.unp.ac.id, weninelmira@fpp.unp.ac.id,
inayahutasuhut@fpp.unp.ac.id

ABSTRACT	ARTICLE INFO
<p><i>The background of this study is the complexity of the problems experienced by students in drawing Richpeace-based bustier patterns in the CAD Pattern Making course, particularly in the accurate use of tools and the flexibility in forming bustier pattern lines. In addition, learning media for drawing bustier patterns are still limited to lecturers' explanations during classroom instruction. As a result, students' understanding is less than optimal and they experience difficulties in independent learning due to the absence of valid and practical supporting self-learning media. Therefore, this study aims to develop a Richpeace-based video learning media for drawing bustier patterns in the CAD Pattern Making course that is valid and practical based on students' learning constraints. The method used in this research is Research and Development (R&D) with the 4D development model (define, design, development, and disseminate). However, this study is limited only to the development stage due to the researcher's constraints in terms of time and cost. The research instruments consisted of validity and practicality questionnaires. The instruments are considered valid and practical if the measurement results fall within the range of 61–80% (Ridwan, 2012). The minimum number of validators for each expert category is one (Arikunto, 2010). Validation was conducted by two material experts and one media expert. The practicality test was conducted with one lecturer of the CAD Pattern Making course, as well as student practicality testing on a small scale involving five students and on a large scale involving fifteen undergraduate Fashion Design students of FPP UNP cohort 2023. Small-scale trials generally involve 5–8 subjects, while large-scale trials involve 15–30 subjects (Setyosari, 2015).</i></p> <p><i>The results showed that the material expert validity test obtained a score of 95% in the very valid category, while the media validity</i></p>	<p>Article History: <i>Submitted/Received 2 Feb 2026 First Revised 12 Feb 2026 Accepted 18 Feb 2026 First Available online 20 Feb 2026 Publication Date 20 Feb 2026</i></p> <p>Keyword: <i>CAD, Pattern Bustier. Educational Video Media.</i></p>

test obtained a score of 91% in the very valid category, indicating that the video media was feasible to be tested at the practicality stage. The lecturer practicality test in the CAD Pattern Making course obtained a score of 90% in the very practical category. Furthermore, the small-scale student practicality test obtained 87% in the very practical category, and the large-scale practicality test obtained 88% in the very practical category. Therefore, based on the research findings, the Richpeace-based bustier pattern drawing video media for the CAD Pattern Making course is proven to be valid and practical and is suitable for use as a learning video media in the CAD Pattern Making course for Fashion Design students of FPP UNP.

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini, kompleksitas masalah yang dialami oleh mahasiswa dalam menggambar pola bustier berbasis *richpeace* pada mata kuliah *CAD Pattern Making*, terutama pada ketepatan penggunaan tools dan keluesan membentuk garis pola bustier. Selain itu media pembelajaran menggambar pola bustier masih terbatas pada penjelasan dosen ketika pembelajaran berlangsung. Sehingga pemahaman mahasiswa kurang optimal dan kesulitan belajar secara mandiri, karena penunjang media belajar mandiri yang valid dan praktis belum ada. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video menggambar pola bustier berbasis *richpeace* pada mata kuliah *CAD Pattern Making* yang valid dan praktis berdasarkan respon dari kendala mahasiswa.

Metode yang digunakan ialah *Research and Development (R&D)*. Dengan model Pengembangan 4D (*define, design, development* dan *desseminate*), akan tetapi pada penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahapan *development* karena keterbatasan peneliti dari segi waktu dan biaya. Instrumen penelitian berupa angket validitas dan angket praktikalitas. Instrumen validitas dan praktikalitas dikatakan valid dan praktis jika hasil nilai pengukuran dalam rentang 61-80% (Ridwan, 2012). Jumlah validator untuk masing-masing ahli untuk validitas minimal 1 disetiap kategori (Arikunto, 2010). Validasi dilakukan kepada 2 orang ahli materi dan 1 ahli media. Uji praktikalitas dilakukan pada satu orang dosen pengampu mata kuliah *CAD Pattern Making*, dan uji praktikalitas mahasiswa skala kecil dengan 5 orang mahasiswa dan skala besar 15 orang mahasiswa S1 Tata Busana FPP UNP angkatan 2023. Subjek uji coba skala kecil berkisar 5-8 subjek, 15-30 subjek skala besar (Setyosari, 2015).

Hasil penelitian berdasarkan uji validitas ahli materi memperoleh nilai 95% dengan kategori sangat valid, kemudian validitas media memperoleh nilai 91% dengan kategori sangat valid sehingga media video dinyatakan layak untuk diujicobakan pada tahapan praktikalitas. Berdasarkan uji praktikalitas dosen pengampu mata kuliah *CAD Pattern Making* diperoleh nilai 90% kategori sangat praktis, kemudian uji praktikalitas mahasiswa skala kecil 87% dengan kategori sangat

praktis, kemudian uji praktikalitas skala besar 88% dengan kategori sangat praktis. Oleh karena itu berdasarkan hasil penelitian media video menggambar pola bustier berbasis *Richpeace* mata kuliah *CAD Pattern Making* terbukti valid dan praktis dan layak digunakan sebagai media video pembelajaran dalam mata kuliah *CAD Pattern Making* mahasiswa Tata Busana FPP UNP.

© 2025 Teknologi Pendidikan UPI

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu dasar keberhasilan pembangunan suatu bangsa. Salah satu upaya dalam mewujudkan hal tersebut dengan menyediakan lembaga pendidikan seperti perguruan tinggi. Perguruan tinggi memiliki tugas mempersiapkan mahasiswa untuk mendapatkan pekerjaan yang sesuai dengan bidang keahlian masing-masing, sehingga mampu menghadapi tantangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Diantara tantangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pendidikan ialah digitalisasi dari segala aspek, salah satu pemanfaatan teknologi dalam industri fashion dengan pemanfaatan teknologi CAD untuk menggambar pola busana.

CAD (*computer aided design*) merupakan teknologi berbasis komputer yang digunakan untuk merancang, menciptakan pola dan menyajikan visualisasi produk dengan format dua atau tiga dimensi hingga animasi (Muhdhor,2018). Lebih jauh lagi dalam industri fashion, CAD juga berfungsi sebagai pembuatan desain busana, mengambil ukuran, dan membuat pola busana serta membuat prototype busana (Suryani&Irmayanti, 2020). Selain itu penguasaan CAD dalam pembelajaran memiliki hubungan yang sangat erat dengan kebutuhan dan dinamika industry fashion modern (Aze, Ernawati, Fitria & Zafira, 2025). Oleh karena itu mahasiswa dituntut untuk menguasai dan memahami penggunaan CAD salah satunya pada pembuatan pola busana.

CAD merupakan salah satu mata kuliah wajib yang harus diselesaikan oleh mahasiswa Tata Busana FPP UNP dengan bobot 3 SKS. Berdasarkan silabus mata kuliah CAD, pada pertemuan ke 13 SUB-CPMK 13 mahasiswa dituntut untuk mampu menggambar pola bustier menggunakan CAD Pattern Making dengan indikator penilaian, ketepatan dalam menggambar pola bustier sesuai dengan desain. Mengacu kepada RPS-CAD proses pembelajaran dilakukan secara tatap muka, dan materi pembelajaran disampaikan secara demonstrasi langsung oleh dosen yang mengajar. Supaya materi yang diajarkan oleh dosen tidak mudah dilupakan oleh mahasiswa salah satu Upaya dengan menggunakan media pembelajaran (Suryani&Irmayanti,2020).

Dalam proses pembelajaran media dapat berupa media cetak maupun media non cetak berupa video, salah satu alternatif media yang dapat digunakan dosen dalam proses pembelajaran adalah media video. Media pembelajaran berbasis video diketahui memiliki potensi besar dalam membantu proses belajar mengajar dan terkhusus pada mata pembelajaran keterampilan (Putri,M & Meidina, 2025). Penggunaan media vidio dalam pembelajaran dapat melihat sesuatu yang tidak dapat dilihat langsung, dapat memutar ulang vidio sesuai kebutuhan dan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar (Dinayu, R & Nelmira,W,2023). Hal itu juga dikemukakan oleh (Putri,M & Meidina, 2025) bahwa video memungkinkan penyajian materi yang lebih visual, interaktif dan dapat diakses ulang secara mandiri. Maka oleh sebab itu media video sangat membantu mahasiswa dalam meningkatkan pemahaman terkait materi yang diberikan oleh dosen dengan Langkah-langkah membuat pola CAD (Dwi,P & Ernawati, 2022). Selain itu mahasiswa lebih mudah memahami materi dalam bentuk gambar bergerak yang didalamnya terdapat teks dan suara sehingga lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi mahasiswa untuk belajar dimanapun dan kapanpun menggunakan video tutorial (Nadawiyah & Nelmira, 2022).

Berdasarkan observasi awal mahasiswa dan dosen pengampu mata kuliah CAD Pattern Making kendala yang dialami oleh mahasiswa dalam menggambar pola bustier terletak pada menggambar keluesan garis pola bustier, penggunaan tools yang tepat dalam menggambar pola bustier menggunakan aplikasi Richpeace-evaluation. Selain itu media pembelajaran menggambar pola bustier masih terbatas pada penjelasan dosen

ketika pembelajaran berlangsung. Sehingga pemahaman mahasiswa kurang optimal dan kesulitan belajar secara mandiri, karena penunjang media belajar mandiri yang valid dan praktis belum ada. Beberapa penelitian telah melakukan pengembangan media video dalam mata kuliah *CAD Pattern Making* dengan fokus yang berbeda. Belyarosa, D & Ernawati (2022) dalam pengembangan media video pembuatan pola lengan menggunakan *RP-DGS* Mata Kuliah *CAD Pattern Making*, yang tidak memuat *kompleksitas teknikal* pengembangan pola bustier yang spesifik pada penggunaan *tools richpeace* dan penggambaran keluesan garis pola bustier yang memiliki pendekatan berbeda. Oleh karena itu penelitian ini memiliki perbedaan yang *substansial* dari penelitian terdahulu dari segi aspek produk yang dikembangkan yaitu media video menggambar pola bustier dengan konten yang dirancang sesuai dengan kebutuhan atau respon dari kendala mahasiswa. Selain itu salah satu Upaya agar proses pembelajaran lebih efektif, efisien serta memiliki daya Tarik ialah dengan merancang dan mengembangkan pembelajaran yang merupakan bagian penting dari teknologi pembelajaran (Marseli, Nelmira & Hutasuhut, 2025). Karena Keterbatasan waktu tatap muka mendorong perlunya media belajar secara mandiri yang dapat diakses kapan saja (Hastuti, M & Ernawati, 2025).

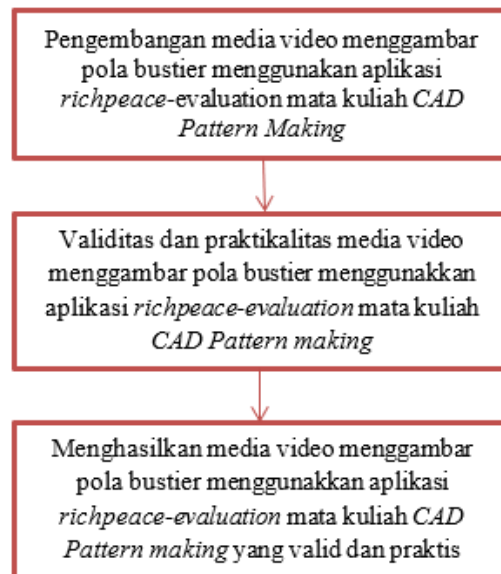
Pola merupakan ciplakan bentuk tubuh yang pada umumnya dibuat menggunakan kertas, yang kemudian digunakan sebagai patokan untuk menggunting pakaian seseorang (Darma, S & Ernawati, 2025). Pola yang tepat menciptakan kepuasan bagi si pemakai, nyaman dipakai, indah dilihat dan bernilai tinggi. Bustier merupakan pakaian dalam atau luar, kombinasi antara bra dan kamisol tanpa tali bahu, yang fungsinya mengencangkan pinggang dan dada terlihat lebih berisi dan proporsional (Yuniati & Anburika, N. (2023). Bustier memiliki tantangan tersendiri yang memerlukan ketepatan dalam pemilihan pola dan teknik penggambaran keluesan garis untuk menciptakan pola yang pas pada tubuh (Astuti, 2024). Bahkan menggambar pola bustier membutuhkan ketelitian dan ketepatan dalam membuat pola (Nadesta & Ernawati, 2026).

Dari uraian diatas melalui media video tutorial yang dirancang secara khusus, diharapkan mahasiswa dapat belajar secara mandiri, menguasai penggunaan *tolls* dengan benar serta menghasilkan pola bustier yang valid dan praktis, pernyataan ini diperkuat oleh Mardiana, L & Ernawati (2022), Fitria, R & Nelmira, W (2019). Dan pembelajaran akan optimal jika disajikan dalam bentuk visual dan audio jika diintegrasikan secara terintegrasi tanpa membebani kapasitas kognitif (Mayer, 2021). Selain itu video tutorial menggunakan CAD dirancang untuk memvisualkan Langkah Langkah pembuatan pola sesuai dengan Langkah kerja yang tersedia pada *jobsheet* pembuatan pola dengan berbagai system, (Fitria, Marta, Suci & Ernawati 2022). Untuk itu perlunya dilakukan pengembangan media video menggambar pola bustier menggunakan aplikasi *richpeace-evaluation* sesuai dengan RPS-CAD Pattern Making yang memuat konten berupa video Langkah menggambar pola bustier, audio, gambar serta animasi sederhana, Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan media video yang valid dan praktis.

Tujuan dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan validitas pengembangan media video menggambar pola bustier menggunakan aplikasi *Richpeace-Evaluation* mata kuliah *CAD Pattern Making* mahasiswa tata busana FPP UNP angkatan 2023.
2. Mendeskripsikan Praktikalitas pengembangan media video menggambar pola bustier menggunakan aplikasi *Richpeace-Evaluation* mata kuliah *CAD Pattern Making* mahasiswa tata busana FPP UNP angkatan 2023.

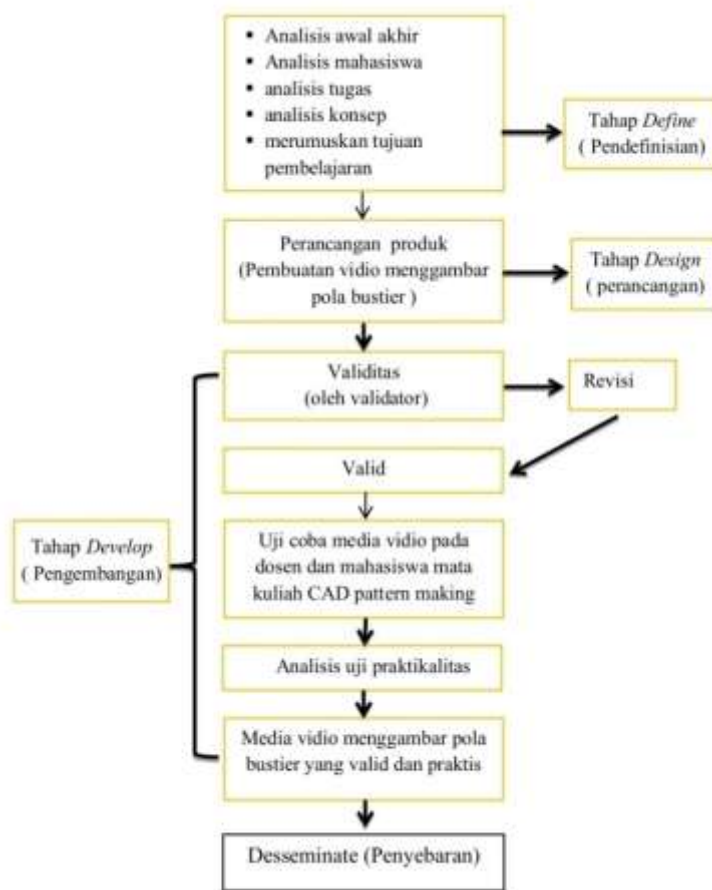
Gambar 1. Kerangka Konseptual



Berdasarkan kerangka konseptual diatas penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap proses pengembangan dengan pendekatan model pengembangan 4D dengan melakukan pengujian produk dengan tahap validitas dan praktikalitas, sehingga menghasilkan output media video yang valid dan praktis.

2. METODE

Penelitian ini Menggunakan metode *Research* dan *Development (R&D)*, merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada serta mengembangkan dan menciptakan produk baru (Sugiyono,2017). Akan tetapi karena keterbatasan penelitian uji efektivitas tidak dilakukan. "However, due to limited time, researchers limit themselves only to the Development stage only" . (Wardani, dkk 2019). Dengan model pengembangan 4D yang dipelopori oleh Thiagarajan 1947 yang dikembangkan kembali oleh Trianto (2017). Terdiri dari 4 tahapan pengembangan: *Define, Design, Develop* and *Desseminate*, penelitian ini terbatas pada tahap *develop* karena keterbatasan peneliti dari segi waktu dan biaya sehingga tidak dilakukannya tahapan *desseminate* (penyebaran). Instrument penelitian berupa angket penelitian yang diberikan kepada validator ahli, dosen praktikalitas dan objek penelitian yang berjumlah 20 orang mahasiswa di 1 sesi mata kuliah. Terbagi kepada 2 kategori, subjek uji praktikalitas skala kecil dengan 5 orang mahasiswa dan uji praktikalitas skala besara 15 orang mahasiswa. Dengan jumlah yang kecil masih bisa mewakili data berdasarkan teori menurut Setyosari (2015) subjek penelitian kelompok kecil berkisar 5-8 subjek dan 15-30 pada subjek penelitian kelompok besar. Untuk memperjelas tahapan dalam penelitian ini, berikut merupakan diagram tahapan pengembangan media video menggambar pola bustier menggunakan aplikasi richpeace-evaluation mata kuliah CAD Pattern Making:

Gambar 2. Tahapan Pengembangan

Teknik analisis data validitas dan praktikalitas media video menggambar pola bustier menggunakan aplikasi reacepeace-evaluation mata kuliah CAD Pattern Making dideskripsikan melalui skala likert, lalu nilai akhir dihitung menggunakan rumus Ridwan (2012).

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai Praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100\%$$

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini berupa media video menggambar pola bustier menggunakan aplikasi richpeace-evaluation mata kuliah CAD Pattern Making yang valid dan praktis dalam mata kuliah CAD Pattern Making. Validitas media video dilakukan kepada dosen ahli materi dan dosen ahli media. Ahli materi adalah pakar dalam bidang ilmu tertentu yang memberikan masukan terhadap substansi atau isi dari produk yang dikembangkan, ahli materi bisa berasal dari akademisi, praktisi atau profesional yang memiliki latar belakang sesuai dengan materi yang dikembangkan (Sugiyono:2017). Instrument penilaian ahli materi dikembangkan mengacu kepada kisi-kisi penialian menurut BNSP (Purwanto,2008) yang terdiri dari 3 aspek penilaian sebagai berikut:

1) Aspek kelayakan isi mencakup dari kesesuaian materi video yang ditampilkan sesuai dengan RPS-CAD Pattern Making , pola bustier yang digunakan, Langkah kerja

menggambar pola, materi yang disajikan, bagian-bagian pecah pola, mudah dipahami, jelas, sistematis, serta kesesuaian pola dengan desain.

2) Aspek penyajian bahan mencakup penilaian dari tampilan media video yaitu dari segi penggunaan tools setiap Langkah kerja, detail kejelasan pola yang ditampilkan seperti arah serat, tanda pola, dan penyajian materi sehingga media video dapat membantu mahasiswa secara mandiri menggambar pola bustier

3) Aspek bahasa meliputi penggunaan bahasa dalam menjelaskan materi seperti istilah terminology dalam menggambar pola bustier ataupun Langkah dari proses menggambar pola bustier selain itu pemilihan kata dalam video sederhana sehingga mudah dipahami oleh mahasiswa. Diperoleh hasil validasi ahli materi media video dirangkum berdasarkan kategori aspek yang dinilai, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor Validasi			Kriteria	
		Vm1	Vm2	Rata-rata vm1&vm2		
1	Aspek Kelayakan Isi	93%	95%	94%	Sangat Valid	Sangat Valid
2	Aspek Penyajian Bahan	96%	100%	98%	Sangat Valid	Sangat Valid
3	Aspek Penilaian Bahasa	93%	93%	93%	Sangat Valid	Sangat Valid
	<i>Mean</i>	94%	96%	95%	Sangat Valid	Sangat Valid

Media video dikatakan sangat valid apabila presentase tingkat ketercapaian yaitu 81-100%, (Ridwan,2012). Berdasarkan table data hasil validitas ahli materi 1 dan validitas ahli materi 2 diatas dapat disimpulkan bahwa presentasi dari masing-masing aspek penilaian sebagai berikut: 1) aspek kelayakan isi memperoleh skor validasi 93% dan 95% Dengan kriteria sangat valid, 2) aspek penyajian bahan memperoleh skor validasi 96% dan 100% Dengan kriteria sangat valid, 3) aspek penilaian Bahasa memperoleh skor validasi 93% dan 93% dengan kriteria sangat valid, sehingga diperoleh presentasi mean dari keseluruhan aspek 94% dan 96% dengan kriteria sangat valid. Dan gabungan nilai rata-rata dari validator 1 dan validator 2 yaitu 95% dengan kategori sangat valid.

Instrument validasi ahli media dikembangkan berdasarkan kisi-kisi instrument menurut BNSP (Purwanto, 2008) yang terdiri dari 3 aspek penilaiannya sebagai berikut:

1) Aspek kelayakan kegrafikan mencakup yang dinilai yaitu, durasi media video, cover video, desain isi seperti tata letak, spasi, pemilihan warna, kualitas suara, teks atau subtitle, serta ilustrasi media video

2) Aspek kelayakan isi media mencakup isi video secara keseluruhan sudah proporsional dari segi tata letak tulisan, warna yang digunakan, visualisasi media video.

3) Kemudian dari aspek kelayakan kebahasaan media video yaitu bahasa yang digunakan dalam video mudah dipahami dan komunikatif, serta penggunaan kalimat yang lugas.

Tabel 2. Hasil validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor Validasi	Kriteria
1	Aspek Kelayakan Kegrafikan	87 %	Sangat valid
2	Aspek kelayakan isi	96 %	Sangat valid
3	Aspek kelayakan kebahasaan	90 %	Sangat valid

<i>Mean</i>	91 %	Sangat valid
-------------	-------------	--------------

Media video dikatakan sangat valid apabila presentase tingkat ketercapaian yaitu 81-100%, (Ridwan,2012). Berdasarkan data hasil uji validitas ahli media diatas maka dapat disimpulkan bahwa presentasi skor validasi masing-masing aspek penilaian sebagai berikut: 1) aspek kelayakan kegrafikan memperoleh presentasi skor validasi 87% dengan kriteria sangat valid, 2) aspek kelayakan isi dengan presentasi skor validasi 96% Dengan kriteria sangat valid, 3) aspek kelayakan kebahsan memperoleh presentasi skor validasi 90 % Dengan kategori sangat valid, sehingga perolehan presentasi mean dari keseluruhan aspek 91% dengan kriteria sangat valid. Pada tahapan validasi dosen validator memberikan saran perbaikan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas media video menggambar pola bustier menggunakan aplikasi richpeace-evaluation mata kuliah CAD Pattern Making. Berdasarkan uraian diatas maka media video pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas materi dan media.

Berdasarkan temuan penelitian rata-rata validitas materi dari validator 1 dan 2 yaitu 95% dan validitas media 91% yang dikategorikan sangat valid. Dengan konsistensi hasil menunjukan bahwa media video menggambar pola bustier menggunakan aplikasi richpeae-evaluation sudah memenuhi syarat kelayakan validitas. Hasil penelitian ini hampir sama dengan penelitian sebelumnya oleh (Belliana rosa & Ernawati2022) dengan judul penelitian “ Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Pola Lengan Menggunakan RP-DGS Pada Mata Kuliah CAD Pattern Making Mahasiswa Tata Busana FPP UNP” dinyatakan valid dari ahli materi dan ahli media dengan perolehan nilai validitas 91% dan 94% sehingga media video (produk) yang dikembangkan dinyatakan sangat valid berdasarkan kriteria dan instrument penilaian dan dinyatakan layak digunakan sebagai media video tutorial pada mata kuliah CAD Pattern Making. Berdasarkan uraian hasil penelitian dan penelitian sebelumnya, diketahui bahwa kesamaan hasil nilai validitas menggunakan rentang presentase 81-100% yang menunjukkan bahwa media video atau produk yang dikembangkan sangat valid berdasar kriteria dan instrument penilaian serta dinyatakan layak untuk diujicobakan pada tahapan praktikalitas sebagai media video pada mata kuliah CAD Pattern Making.

Setelah media video dinyatakan valid oleh validator langkah selanjutnya uji praktikalitas media video, Adapun hasil praktikalitas media video oleh dosen dirangkum berdasarkan kategori aspek yang dinilai, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Praktikalitas Dosen

No	Aspek Penilaian	Skor Praktikalitas	Kriteria
1	Aspek kemudahan Penggunaan	95 %	Sangat Praktis
2	Aspek Daya Tarik	85 %	Sangat Praktis
3	Aspek Efisiens	90 %	Sangat Praktis
	<i>Mean</i>	90 %	Sangat Praktis

Media video dikatakan sangat praktis apabila presentase tingkat ketercapaian yaitu 81-100%, (Ridwan,2012). Berdasarkan table diatas perolehan nilai rata-rata total keseluruhan aspek praktikalitas dosen dengan presentase 90% yang dikategorikan sangat praktis. Berdasarkan hasil nilai praktikalitas dari instrument penilaian praktikalitas yang dikembangkan menurut (Triana, dkk 2019). 1).Aspek kemudahan penggunaan, media video pembelajaran mudah diakses, kemudahan penggunaan media video, membantu dosen dalam penyampaian materi dan membantu mahasiswa dalam memahami Langkah kerja menggambar pola bustier, berdasarkan table diatas aspek ini memiliki nilai tertinggi yaitu 95% dari ke 3 aspek menunjukan bahwa dari segi media

video pembelajaran mampu menyederhanakan pemahaman dalam menggambar pola bustier menggunakan aplikasi richpeace-evaluation seperti detail dalam Langkah kerja dalam menggambar pola bustier, mencakup penggunaan tools, pembentukan garis pola, ketepatan dalam menggambar pola bustier. Selain itu sistematis urutan menggambar pola disajikan dengan sistematis;2).Aspek daya tarik mencakup penilaian media video dari segi tampilan estetika visual media video, kejelasan langkah kerja media video, kejelasan suara dan narasi yang diberikan mudah di pahami oleh mahasiswa serta ketertarikan mahasiswa terhadap media video sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat diakses secara mandiri oleh mahasiswa. Dengan perolehan nilai tingkat pencapaian 85% diinterpretasikan bahwa media video sudah memenuhi standar kriteria sangat praktis;3).Aspek efisiensi mencakup optimasi waktu dalam proses pembelajaran dengan perolehan nilai ketercapaian 90% merefleksikan bahwa media video mampu membantu dosen dalam menyampaikan materi secara langsung, dan juga dengan adanya media video yang dapat diakses secara berulang yang meningkatkan efisiensi mahasiswa untuk belajar secara mandiri dan memanfaatkan waktu pembelajaran secara optimal untuk diskusi dan pendalaman materi.

Uji praktikalitas skala kecil dan praktikalitas skala besar menggunakan instrument penilaian yang dikembangkan menurut (Triana, 2019). Adapun hasil praktikalitas media video skala kecil dan skala besar dirangkum berdasarkan kategori aspek yang dinilai, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Praktikalitas uji coba skala kecil dan skala besar

No	Aspek Penilaian	Skor		Kriteria	
		Praktikalitas			
		P1	P2		
1	Aspek kemudahan penggunaan	88%	86,75%	Sangat Praktis	Sangat Praktis
2	Aspek Daya Tarik	84%	86,73%	Sangat praktis	Sangat Praktis
3	Aspek Efisiensi	89%	86,5%	Sangat praktis	Sangat Praktis
	<i>Mean</i>	87%	88%	Sangat praktis	Sangat Praktis

Media video dikatakan sangat valid apabila presentase tingkat ketercapaian yaitu 81-100%, (Ridwan,2012)Berdasarkan table diatas nilai praktikalitas mahasiswa skala kecil memperoleh rata-rata nilai 87% yang dikategoriakan sangat praktis berdasarkan table pada praktikalitas skala kecil menunjukkan bahwa aspek efisiensi memperoleh skor tertinggi 89% dari semua aspek penilaian yang artinya dengan adanya media video menggambar pola bustier mahasiswa dapat memahami langkah-langkah menggambar pola bustier seoptimal mungkin sehingga dinilai dapat membantu memahami atau mengikuti langkah kerja menggambar pola bustier dengan lebih cepat sehingga dikategorikan sangat praktis.

Aspek kemudahan penggunaan dengan skor nilai 88% dengan kategori sangat praktis menunjukkan bahawa media video mudah dipahami oleh mahasiswa, mudah diakses oleh mahasiswa secara mandiri sebagai media pembelajaran. Kemudian dari aspek daya tarik memperoleh skor nilai 84% dan terendah dari ke tiga aspek penilaian

praktikalitas, hal tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa lebih kritis terhadap estetika visual media video, atau perlunya penyesuaian tampilan agar lebih menarik.

praktikalitas skala besar dengan perolehan rata-rata nilai 88% dengan kategori sangat praktis. Nilai yang didapatkan relative stabil dari ketiga aspek penilaian tersebut. Pada uji coba skala yang lebih besar aspek daya tarik meningkat dari 84% menjadi 86,73% hal ini menunjukkan bahwa dengan skala yang lebih besar perspektif daya Tarik atau tampilan estetika visual media video lebih beragam. Aspek kemudahan penggunaan turun dari 88% ke 86,75% memiliki selisih 1,25% hal ini menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman mahasiswa pada skala yang lebih besar beragam. Akan tetapi dengan skor 86,75% masih menunjukkan bahwa media video pembelajaran berhasil menyederhanakan langkah atau prosedur menggambar pola bustier secara mandiri walaupun dengan keberagaman kemampuan pemahaman mahasiswa. kemudian untuk aspek efisiensi dengan nilai 86,5% menunjukkan bahwa optimalisasi penggunaan waktu dari kelompok kecil tetap konsisten pada skala uji coba yang lebih besar walaupun dengan keberagaman gaya belajar mahasiswa

Berdasarkan hasil praktikalitas media video menggambar pola bustier menggunakan aplikasi *Richpeace-evaluation* menunjukkan bahwa tingkat kelayakan penggunaan yang sangat praktis, pengembangan media video (produk) dirancang sesuai dengan aspek penilaian produk yang dikemas sesuai dengan RPS Mata Kuliah CAD dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa, dari aspek penyajian materi, narasi dan langkah kerja menggambar pola bustier jelas dan mudah dipahami oleh mahasiswa, kemudian media video dirancang dengan daya tarik tampilan visual konten video sesuai dengan kriteria mahasiswa. Maka diperoleh nilai 90% untuk uji praktikalitas oleh dosen, lalu praktikalitas pada mahasiswa 87% uji praktikalitas kelompok kecil dan 88% uji praktikalitas kelompok besar, hal ini mengacu kepada aspek kriteria penialain dari segi kemudahan penggunaan, daya tarik dan efisiensi. Kriteria kepraktisan mengacu kepada teori (Ridwan,2012) bahwa kriteria praktikalitas media video dengan presentase tingkat ketercapaian di 81-100% dikategorikan sangat praktis.

Hasil uji praktikalitas tersebut hampir sama dengan hasil penelitian sebelumnya oleh (Belyana, R & Ernawati, 2022) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Pola Lengan Menggunakan RP-DGS Pada Mata Kuliah CAD Pattern Making Mahasiswa Tata Busana FPP UNP” dengan nilai praktikalitas dosen 95%, praktikalitas skala kecil 94,1% dan 89,6% yang dikategorikan sangat praktis, maka media video(produk) yang dikembangkan sangat praktis berdasarkan kriteria dan layak digunakan sebagai media video tutorial pada mata kuliah CAD Pattern Making.

Berdasarkan hasil praktikalitas penelitian dan dari kedua praktikalitas penelitian sebelumnya didapati kesamaan hasil praktikalitas yang menunjukkan bahwa media video (produk) yang dikembangkan sangat praktis dari kriteria aspek penilaian dan instrument penilaian sehingga media video yang dikembangkan sangat layak untuk dijadikan sebagai media video menggambar pola bustier menggunakan aplikasi *richpeace-evaluation* mata kuliah CAD Pattern Making.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa:

- a. Media dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D. Penelitian ini terbatas sampai pada tahap *develop* (Pengembangan) Media video yang dikembangkan memuat materi umum mengenai bustier, yang meliputi definisi dari bustier dan perasiapan sebelum menggambar pola bustier, kemudian langkah-langkah menggambar pola bustier bagian depan dan bagian belakang yang dengan

pengaplikasian penggunaan tools yang tepat dan kejelasan dalam menggambar keluasan pola bustier, kemudian media video yang dihasilkan dengan konten animasi sederhana, gambar yang merepresentasikan materi menggambar pola bustier beserta teks atau narasi dan audio yang relevan dengan media video yang diikuti dengan revisi sesuai dengan saran perbaikan oleh validator untuk meningkatkan kualitas media video yang dirancang.

- b. Validitas media video menggambar pola bustier menggunakan aplikasi richpeace-evaluation mata kuliah CAD Pattern Making diperoleh nilai validasi 95% yang dikategorikan sangat valid. kemudian validitas ahli media dengan nilai 91% yang dikategorikan sangat valid, persentase tersebut menunjukkan bahwa media video yang dikembangkan sudah valid dan telah memenuhi setiap aspek penilaian validitas.
- c. Praktikalitas media video menggambar pola bustier menggunakan aplikasi richpeace-evaluation dari dosen pengampu mata kuliah dengan presentase 90% yang dikategorikan sangat praktis. Pada uji praktikalitas mahasiswa skala kecil di peroleh rata-rata 87% dikategoriakan sangat praktis. kemudian uji praktikalitas dengan skala besar dengan persentase rata-rata 88% yang dikategorikan sangat praktis. Dengan perolehan nilai praktikalitas yang tinggi menunjukkan bahwa media video yang dirancang sudah teruji kelayakan aspek kemudahan, daya tarik dan efisiensi serta telah dinyatakan sangat praktis oleh dosen pengampu mata kuliah dan mahasiswa sehingga media video (produk) siap digunakan sebagai media video pembelajaran pada mata kuliah CAD Pptern Making.
- d. Perlunya pengembangan lebih lanjut terkait konten tampilam media video dari segi daya tarik media yang meliputi inovasi animasi yang lebih menarik untuk dikembangkan oleh peneliti selanjutnya.
- e. Keterbatasanana penelitian tidak dilakukan tahapan deseminatate atau penyebaran untuk melakukan uji efektivitas media video (produk) yang dikembangkan, karena keterbatasan peneliti dari segi waktu dan biaya.

5. REFERENSI

- Astuti, A. (2024). *Development of a Bustier Pattern with the So'En System Basic Pattern. Proceedings VEIC 2024, UNNES*
- Aze, H. A., Ernawati, Fitria, R., & Zafira, N. (2025). *Pemanfaatan CAD Pattern Making untuk Meningkatkan Akurasi dan Konsistensi dalam Pembelajaran Pembuatan Pola. Edutech: Jurnal Teknologi Pendidikan, 24(3), 2025.*
- Dinayu, R & Nelmira,W (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Vidio Pembuatan Pola Balero Terhadap Hasil Belajar Custum Made Siswa SMK Negeri 8 Padang. Universitas Negeri Padang.*
- Dwi, P. & Ernawati. (2022). *Pengembangan Media Vidio Tutorial Pembuatan Pola Lengan Menggunakan RP-DGS Pada Mata Kuliah CAD Pattern Making Mahasiswa Tata Busana FPP UNP. Universitas Negeri Padang.*
- Ernawati, E. (2021). *Kontruksi Pola Busana. Padang: CV.Muharika Rumah Ilmiah.*
- Fitria, R., Marta Rizkayeni, Suci, P. H., & Ernawati. (2021). *Validity of Women'S Clothing Patterns Learning Video With Cad Pattern Making Validitas Video Pembelajaran Pola Busana Wanita Dengan Cad Pattern Making . 13(02), 89–101. <https://doi.org/10.24036/jpk/>*

- 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. <https://doi.org/10.24114/gr.v8i1.12676>
- Hastuti, M., Ernawati, Nelmira, W., & Giatman, M. (2025). The Development of Android-Based Learning Media for the CAD *Pattern Making* Course at Universitas Negeri Padang. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(5), 1036–1045. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i5.11226>
- Irmayanti, Suryani, H., & Achmadi, T. A. (2020). *Pengaruh Penerapan Video Tutorial CAD Pembuatan Pola Blus terhadap Peningkatan Kompetensi Mahasiswa*. *Jurnal Teknologi Busana Dan Boga*, 8(2), 171–178. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/teknobuga/article/view/30111>
- Mardiana, L., & Ernawati, E. (2022). *Pengembangan Vidio Tutorial Pembuatan Pola Pantalon*. *Jurnal Pendidikan, Busana, Seni dan Teknologi*, 4(3), 257-268.
- Marseli, P., Adriani, W., Nelmira, W., & Hutasuhut, N. I. (2025). Pengembangan media pembelajaran visual macam-macam lengan busana melalui. 10(September), 250–269.
- Mayer, R. E. (2021). *The Cambridge handbook of multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Muhdhor. (2018). *Pattern, Grading dan Marker dengan CAD*. *Pattern, Grading Dan Marker Dengan CAD*, 135. Retrieved from <http://repositori.kemdikbud.go.id/8690/1/CAD/RICHPEACE.pdf>
- Nadawiyah, H., & Nelmira, W. (2022). *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Pola Busana Sekolah Mata Kuliah Busana Anak Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga FPP UNP*. *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 2(2), 481–487.
- Nadesta, V. D., Ernawati, E., Yusmerita, Y., & Puspaneli, P. *KESESUAIAN POLA BUSTIER SISTEM HELEN JOSEPH ARMSTRONG PADA TUBUH GEMUK TINGGI WANITA INDONESIA*. *EDUTECH*, 25(1), 147-158.
- Putri, M., Nelmira, W., Efi, A., & Suci, P. H. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Video Menggambar Anatomi Tubuh Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Elemen Menggambar Mode Kelas X Busana SMK Negeri 6 Padang*. *EDUTECH*, 24(3), 1611-1620.
- Reigeluth, C. M., & An, Y. (2020). *Merging the instructional design process with learner-centered theory: The holistic 4D model*. Routledge.
- Riduwan. (2012). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Developmant*. Bandung: Alfabeta.
- Triana, ayu dkk. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Fisika Validitas, Reliabilitas, Praktikalitas, Dan Efektifitas Bahan Ajar Non Cetak (Meliputi Audio, Audio Visual, Video)*. Universitas Negeri Padang.
- Trianto. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran, Inofatif, Progresif, dan Kontekstual*. Sleman: Deepublish.
- Wardani, D. L., Degeng, I. N. S., & Cholid, A. (2019). *Developing interactive multimedia model 4D for teaching natural science subject*. *International Journal of Education and Research*, 7(1), 63-72.
- Yuniati, M., & Anburika, N. (2023). *Pembuatan Bustier dan Analisis Hasil Jadi Bustier di Butik Alben Ayub Andal*. *JPBD (Jurnal Penelitian Busana dan Desain)*, 3(2), 47-56. <https://doi.org/10.26740/jpbd.v3i2.34646>