

## PENGEMBANGAN *SCREENCAST SOFTWARE* CAD UNTUK PEMBUATAN POLA BUSANA

**Vammela Mega Muslichah, Atiqoh, Djoko Adi Walujo**

*Teknologi Pendidikan, Sekolah Pascasarjana, Universitas PGRI Adi Buana  
Jl. Dukuh Menanggal XII No.4, Kec. Gayungan, Kota Surabaya, Jawa Timur 60234  
[vammelamega@gmail.com](mailto:vammelamega@gmail.com)*

### Article History

*Received: 06 November 2021, Accepted: 10 Februari 2022, Published: 20 Februari 2022*

### Abstrak

Pembelajaran jarak jauh akan terus berkembang dengan menggunakan beragam teknologi komunikasi yang efektif. Mengatasi kesulitan proses pembelajaran *online* untuk materi praktik di LKP Arva *School of Fashion*, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik dimana pun dan kapan pun. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media dengan jenis screencast pembuatan pola berbasis CAD *Pattern system* yaitu Richpeace, untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran praktik secara *online*. Metode penelitian ini menggunakan ADDIE dengan langkah-langkah analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Artikel ini hanya sampai pada tahap pengembangan dengan proses terakhir validasi media berdasarkan tanggapan ahli media dan materi. Dari hasil uji coba media screencast ke peserta didik dinyatakan valid dan layak serta terbukti mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membuat pola rok *peplum* berbasis CAD *pattern making* di Arva *School of Fashion*.

**Kata kunci:** *Screencast*; Software CAD; Pola Busana

### Abstract

*Distance learning will continue to develop using a variety of effective communication technologies. Overcoming the difficulties of the online learning process for practical materials at LKP Arva School of Fashion, it takes learning media that can be accessed by students anywhere and anytime. This study aims to develop a product in the form of media with a screencast type of pattern making based on the CAD Pattern system, namely Richpeace, to increase the effectiveness of online practical learning. This research method uses ADDIE with the steps of analysis, design, development, implementation and evaluation. This article has only reached the development stage with the final process of media validation based on the responses of media and material experts. From the results of the screencast media trial to students, it was declared valid and feasible and proven to be able to improve students' abilities in making peplum skirt patterns based on CAD pattern making at Arva School of Fashion.*

**Keywords:** *Screencast*; Software CAD; Pattern Making

## PENDAHULUAN

Pembelajaran jarak jauh akan terus mengalami perkembangan dengan memanfaatkan beragam teknologi informasi komunikasi yang efektif. Revolusi digital akan secara otomatis merubah aspek pendidikan dari awalnya adalah pertemuan hanya dilakukan dengan tatap muka dimana pendidik akan menjelaskan langsung di depan peserta didik dengan penampilan mengajar yang telah dipelajari, menjadi sebuah pertemuan dimana peserta didik dan pendidik berada ditempat yang berbeda namun proses pembelajaran tetap berlangsung, dan penampilan pendidik dalam menyampaikan materi menjadi sangat penting, seperti contohnya pendidik memberikan materi melalui video kreatif atau aplikasi dalam *smartphone* yang memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang lebih mendalam (Muthy, A. N., & Pujiastuti, H., 2020). Salah satu bentuk pembelajaran jarak jauh adalah *online learning*. Pembelajaran berbasis *online learning* memanfaatkan proses pembelajaran untuk membentuk pengetahuan, kecakapan, dan karakter sesuai dengan keterampilan abad 21 yaitu peserta didik dituntut memiliki keterampilan 4C yaitu: kreativitas, kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi. Sistem pembelajaran berbasis *online learning* diterapkan memanfaatkan perangkat komputer, laptop, *smartphone*, dan *gadget* yang terhubung dengan jaringan internet, pendidik dapat melakukan kegiatan pembelajaran mandiri secara bersama. Pemanfaatan komputer dan internet memberikan kemudahan peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran dalam bentuk *digital* kapan pun dan dimana pun. Dengan teknologi komputer dan internet, pendidik dan peserta didik dapat melakukan interaksi menggunakan pesan elektronik, *video conference*, atau forum diskusi dalam jaringan (Wahyuningsih & Makmur, 2017). Teknologi komunikasi pendukung yang digunakan untuk menunjang pembelajaran jarak jauh antara lain *e-book*, *audio*, video, perangkat pengolah informasi seperti *smartphone* atau *tablet* atau laptop.

Arah program pendidikan vokasi adalah untuk menghasilkan lulusan yang menguasai kemampuan dalam bidang kerja tertentu sehingga dapat langsung diserap sebagai tenaga kerja di industri, lembaga pemerintah atau berwirausaha secara mandiri. Sehingga untuk kurikulum pembelajarannya disesuaikan dengan kebutuhan industri. Dengan adanya perkembangan teknologi, Lembaga pendidikan vokasi mengintegrasikan penggunaan CAD (*Computer Aided Design*) dalam kurikulum pembelajarannya. CAD *software* untuk mendesain busana dan *software* pembuatan pola yang telah diterapkan dan dipelajari di sekolah vokasi sebagai persiapan menghadapi dunia industri. Beberapa *software* pembuatan pola yang biasa digunakan di industri garmen adalah Richpeace, Lectra, Gerber, Optitex, CAD, dan sebagainya. Salah satu Lembaga pendidikan yang mengintegrasikan penggunaan CAD adalah Arva *School of Fashion* yang merupakan Lembaga Kursus dan Pelatihan Tata Buana di Surabaya yang berdiri sejak tahun 1989.

Pembelajaran di Lembaga Kursus dan Pelatihan dalam bidang vokasi yang lebih banyak materi praktik mengalami kesulitan dalam penyesuaian pembelajaran jarak jauh. Arva menggunakan metode konvensional dalam pembelajarannya, mengalami kesulitan untuk menyampaikan pembelajaran *online* dikarenakan materi praktik dilakukan dengan pembelajaran langsung. Pada materi pembuatan pola busana berbasis CAD *pattern system* menggunakan perangkat laptop/komputer yang telah diinstal aplikasi Richpeace, pembelajaran praktik dilakukan secara konvensional dibimbing pendidik tahap demi tahap pembuatan polanya.

Screencast adalah video hasil rekaman tangkapan layar monitor yang berisi interaksi antara pengguna dan software yang sedang dijalankan (Soepriyanto, 2019). Media ini dipercaya mampu memfasilitasi pembelajaran khususnya pengguna yang sedang belajar mengoperasikan software tertentu atau perilaku komputer yang ditampilkan di layar monitor. Secara umum screencast digunakan untuk tutorial, *trouble shooting* software maupun presentasi produk. Oleh karena media ini berbentuk seperti video, maka bisa diputar berulang-ulang untuk memberikan kesempatan

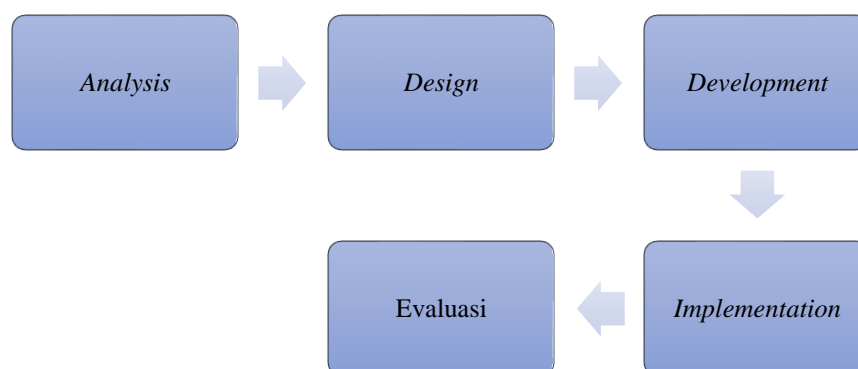
pengguna dalam pemanfaatannya. Hal ini dilakukan dalam rangka memberikan pemahaman atau menyajikan detail-detail kecil dari yang dipelajari atau diamati. Screencast dapat digunakan sebagai media utama dalam pembelajaran maupun sebagai pendukung kinerja yang berkenaan dengan pengoperasian software (Putra, Sulton & Soperiyanto, 2019). Tidak hanya sekedar pengoperasian sebuah software tetapi juga mampu menyajikan perilaku komputer ketika diberi perintah mode teks (Soepriyanto, Ulfa, Toenlio, 2020). Dengan demikian screencast mampu memfasilitasi pembelajaran terutama yang disajikan di layar monitor.

Pembelajaran program vokasional bermasalah secara umum karena interaksi jarak jauh dengan materi dan minimnya pantauan kegiatan belajar mengajar *online* pada kegiatan praktikum. Hal ini akan sulit mencapai kecukupan peserta didik dalam menyerap seluruh informasi teknis dan proses pendampingan praktikum (Retnaningsih, 2020). Dari penelitian Hikmat et al (2020) hasil penelitiannya didapat bahwa pembelajaran secara daring hanya efektif pada matakuliah berbasis teori serta teori dan praktikum sedangkan pada matakuliah praktik dan matakuliah lapangan perkuliahan *online* kurang efektif. Sistem kuliah daring menyumbangkan kontribusi yang positif dengan mendorong keberagaman kualitas pendidikan di Indonesia, namun masih sangat sulit ditemukan pada pendidikan vokasi (Maulana dan Hamidi, 2020).

Dari uraian permasalahan dan penjelasan sebelumnya perlu adanya produk untuk belajar pola busana menggunakan software Richpeace berbasis CAD *pattern system*. Produk ini berbentuk Video Pembelajaran Pembuatan Pola Rok *Peplum* Berbasis CAD *Pattern system*. Video ini berisi rekaman tampilan layar monitor yang sedang memberikan tutorial pembuatan pola berbasis CAD dengan software Richpeace. Tingkat efektifitas pembelajaran dengan media screencast juga diuji untuk membuktikan bahwa produk mampu meningkatkan kompetensi peserta didik di *Arva School of Fashion*.

## METODE

Model ADDIE menurut Branch (2009) merupakan proses yang digunakan untuk desain pembelajaran yang telah terbukti keberhasilannya, oleh karena itu diterapkan untuk pendekatan pengembangan desain pembelajaran yang diterapkan untuk mengembangkan media screencast. Model ADDIE tersusun dalam 5 (lima) fase atau tahapan utama, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.



Gambar 1. Model ADDIE (Branch, 2009)

Tahapan pertama adalah menganalisa media yang akan dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mengacu pada tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang digunakan di *Arva School of Fashion*. Proses analisis meliputi jawaban dari pertanyaan, media screencast apakah tepat untuk pembelajaran *online*? Apakah fasilitas yang digunakan cukup memadai? Apakah pendidik mampu menerapkan media screencast dalam pembelajaran *online*?

Kemudian memberikan batasan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah dijabarkan.

Tahapan kedua adalah merancang screencast pembelajaran. Proses ini merupakan skema sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan pembelajaran, merancang produk, skenario, materi dan alat evaluasi media. Desain screencast meliputi *layout* yang akan ditampilkan, isi materi pada video disesuaikan dengan kurikulum, bagaimana efek gambar dan suara yang digunakan hingga penyajiannya pembelajaran efisien dan dapat dipahami peserta didik.

Tahapan ketiga adalah pengembangan atau bentuk realisasi dari desain screencast pembelajaran yang telah dibuat. Tahapan ini berfokus pada rancangan pembelajaran, media screencast dan materi pembelajaran. Aplikasi yang digunakan untuk menghasilkan screencast sesuai dengan rancangan sangat mempengaruhi hasil screencast pembelajaran.

Tahapan keempat adalah penerapan. Menerapkan media screencast dalam proses pembelajaran *online* dengan memperhatikan tujuan pengembangan produk, interaksi antara peserta didik dan pendidik serta bagaimana umpan baliknya sebagai tahapan awal evaluasi. Proses validasi dilakukan sebelum uji coba. Subjek penelitian 26 peserta didik *One Year Program* di *Arva School of Fashion*.

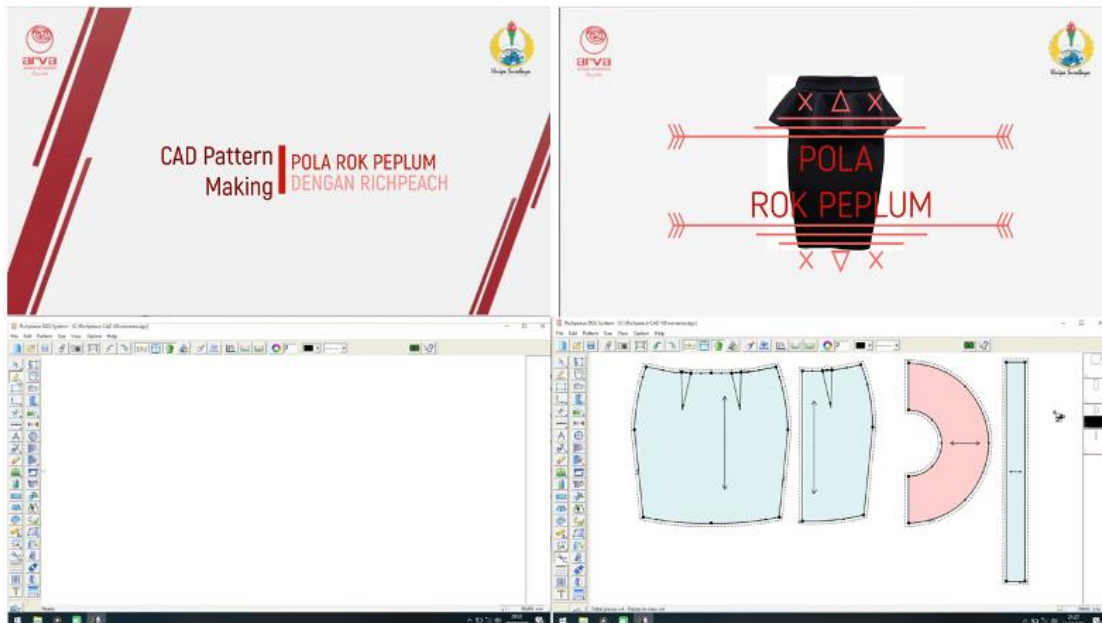
Tahapan kelima adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk melihat dampak pembelajaran, mengukur ketercapaian tujuan pengembangan video, mengukur ketercapaian peserta didik. Dalam tahapan awal evaluasi pengembangan screencast ini, instrumen penelitian berupa angket tertutup. Angket ini akan disebarkan kepada subjek uji coba yaitu ahli materi, ahli media dan peserta didik. Alternatif jawaban yang diberikan dalam angket ada lima yaitu: sangat layak, layak, cukup, kurang layak, dan sangat tidak layak. Dalam penelitian pengembangan ini, analisis data digunakan untuk mengetahui kesimpulan video pembuatan pola berbasis *CAD pattern system* yang telah diujicobakan akan dideskripsikan dengan menggunakan rumus PSA (Persentase Setiap Aspek).

Kemudian setelah data diperoleh dalam persentase, maka perlu adanya pemberian skor sebagai makna dari data yang dihasilkan. Hasil skor tersebut yang menentukan produk tersebut valid dan dapat digunakan dengan baik atau sangat baik dan perlu dilakukan revisi atau tidak. Jika penghitungan menunjukkan nilai persentase setiap aspek berada di daerah 81%-100% dan 61%-80% maka aspek tersebut dinyatakan baik dan dinyatakan layak sehingga tidak perlu direvisi. Apabila nilai persentase setiap aspek berada di daerah 41%-60% maka aspek tersebut dinyatakan cukup baik namun perlu direvisi sehingga dapat dikatakan layak, namun apabila nilai penghitungan menunjukkan persentase setiap aspek berada pada persentase 21%-40% dan 0%-20% maka aspek tersebut dinyatakan tidak baik dan harus direvisi. Media screencast yang dikembangkan akan dinyatakan berhasil dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran apabila nilai persentase diatas 60% namun demikian tetap merevisi bagian-bagian yang disarankan para ahli untuk dilakukan perbaikan.

## HASIL

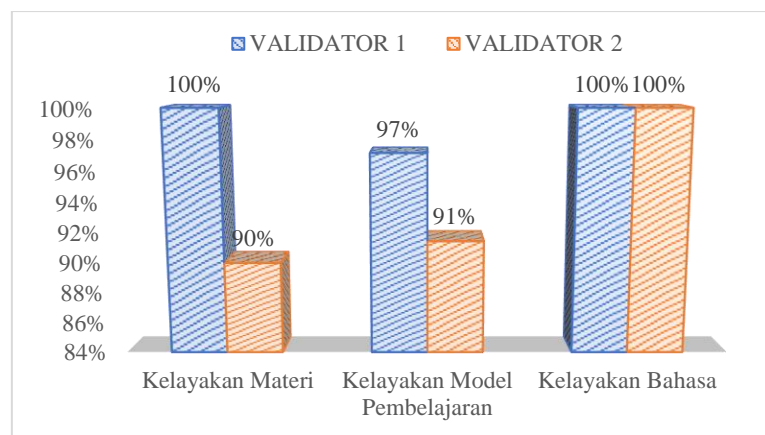
Pengembangan ini menghasilkan produk screencast pola rok *peplum* berbasis *CAD pattern system* untuk peserta didik *Arva School of Fashion* materi *CAD pattern making*. Isi materi disesuaikan dengan kurikulum materi *CAD pattern making* di *Arva School of Fashion*. Rancangan screencast dibuat terlebih dahulu sebagai panduan pengembangan. *Screencast* pembuatan pola rok *peplum* dengan *CAD pattern system* direkam dengan menggunakan aplikasi *screen record* pada *software Movavi Video Suite 21* yang menampilkan salam pembuka, penjelasan materi langkah-langkah pembuatan pola rok *peplum* berbasis *CAD pattern system*, kesimpulan materi dan tugas untuk peserta didik. *Format* video berupa *file* MP4 dengan durasi 9 menit 26 detik yang akan digunakan

sebagai materi pembelajaran *online*, screencast diunggah di *Youtube* dan diakses peserta didik melalui *Google Classroom*.



**Gambar 2.** Produk screencast hasil pengembangan

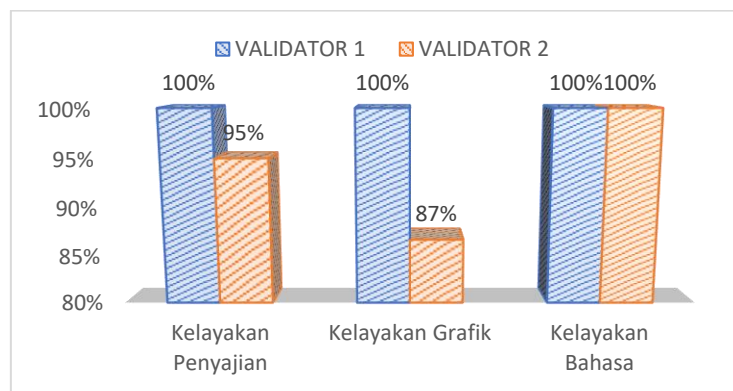
Gambar 2 merupakan beberapa potongan video yang menampilkan judul, materi yang diajarkan, ukuran apa saja yang digunakan, bagaimana membuka aplikasi Richpeace, langkah-langkah pembuatan rok *peplum* hingga hasil jadi rok *peplum*. Screencast pada penelitian ini juga dilengkapi buku petunjuk berbentuk *pdf* yang berisi materi bagaimana mengakses pembelajaran *online* dan langkah-langkah pembuatan pola rok *peplum* untuk memudahkan peserta didik mempraktikkan langsung dengan memperhatikan video dan materi pada buku petunjuk. Dalam buku petunjuk screencast juga menjelaskan tentang aplikasi pembuatan pola busana Richpeace dan *tools* apa saja yang akan digunakan dalam pembuatan pola busana sebagai pendahuluan materi. Buku petunjuk pemanfaatan terlampir dalam *Google Classroom* untuk memudahkan peserta didik memahami materi lebih dalam.



**Grafik 1.** Tanggapan ahli Materi

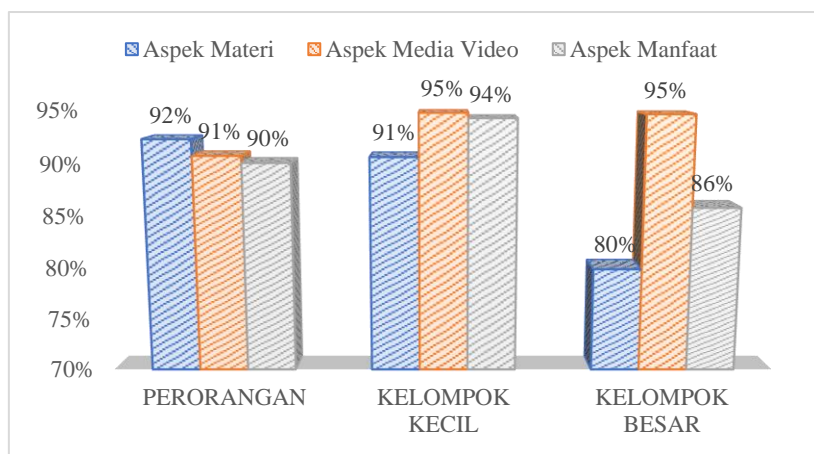
Media video pembelajaran ini dilakukan uji kelayakan melalui validasi ahli materi dan ahli media. Setelah revisi dari evaluasi para ahli dan dinyatakan layak kemudian dilakukan uji coba produk melalui tiga tahap yaitu uji perorangan, uji kelas kecil dan uji kelas besar. Pada uji coba

perorangan dan uji coba kelompok kecil juga dilakukan revisi hingga media screencast efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran *online*. Evaluasi penilaian produk media melalui penilaian angket, hasil penilaian validasi materi pada grafik 1 menunjukkan nilai rata-rata persentase sebesar 96% dengan kriteria sangat baik yang berarti bahwa video pembelajaran layak digunakan sebagai media pembelajaran.



**Grafik 2. Tanggapan ahli media**

Berdasarkan hasil analisis data dari penilaian ahli media pada grafik 2, telah dihitung dan mendapatkan hasil rata-rata presentase sebesar 97% dengan kriteria sangat baik yang berarti bahwa screencast pembelajaran layak digunakan sebagai media pembelajaran. Dalam penilaian media terdapat saran dari ahli media untuk mengubah *layout* pada awal screencast, perubahan untuk membedakan latar musik dan *background* pada awal video, dengan latar dan *background* pada pengantar materi. Setelah direvisi dilakukan penilaian ulang oleh ahli media sehingga screencast layak digunakan.



**Grafik 3. Persentase Uji Coba**

Berdasarkan pada grafik 3 dari uji coba perorangan mendapatkan hasil rata-rata presentase sebesar 91%, dari hasil rata-rata presentase uji coba kelompok kecil sebesar 93% dan dari hasil rata-rata presentase sebesar 87% pada uji kelompok besar. Hasil presentase dari 3 tahap uji coba tersebut termasuk dalam kriteria sangat baik yang berarti bahwa screencast layak digunakan sebagai media pembelajaran. Uji pra dan pasca juga dilakukan untuk mengetahui apakah media video dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran *online* pada materi praktikum. Uji awal dilakukan sebelum pembelajaran dengan screencast dan uji perlakuan dilakukan setelah pembelajaran dengan media video. Nilai minimum lulusan adalah 70, pada *pre-test* terdapat 15

peserta didik yang nilainya di bawah nilai standar dan pada *post-test* 26 peserta didik lulus. Hasil uji *Pre-test* dan *Post-test* kemudian dihitung dengan menggunakan SPSS 2.

**Tabel 1. Hasil Uji Paired Sample**

		Paired Differences			t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean			
Pair 1	PRETEST - POST TEST	-21.692	4.954	.972	-22.328	25	.000

Tabel 1 hasil uji T *paired-sample* menunjukkan bahwa jumlah responden sebanyak 26 peserta didik dengan tingkat kepercayaan 95% dan nilai *sig.2 tails* 0,00 sehingga nilai pre-test dan post-test mengalami perubahan yang signifikan, dengan nilai rata-rata terendah uji awal adalah 69,85 dan nilai rerata pasca perlakuan adalah 91,54. Berdasarkan tabel tersebut rata-rata nilai peserta didik menunjukkan peningkatan sebesar 21,69 poin atau 31%. Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan screencast pembelajaran pembuatan pola rok *peplum* berbasis *CAD pattern system* berhasil dan dinyatakan layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran *online* di Arva *School of Fashion*.

## PEMBAHASAN

Pada dasarnya media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Screencast pembelajaran merupakan salah satu dari jenis-jenis media pembelajaran berbasis video rekaman. Screencast dapat menyajikan informasi, menggambarkan proses, membelajarkan keterampilan, mempersingkat dan memperpanjang waktu, serta mampu mempengaruhi sikap. Pengembangan screencast pembelajaran dalam penelitian ini berdasarkan kebutuhan peserta didik di Arva *School of Fashion*. Bahasan materi video disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan di Arva *School of Fashion*. Media video dalam penelitian ini merupakan salah satu alternatif untuk pembelajaran praktik secara *online*. Pembuatan video pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran praktik secara *online* di Arva *School of Fashion*.

Pengembangan screencast pembuatan pola rok *peplum* berbasis *CAD pattern system* berhasil dan dinyatakan layak dimanfaatkan di Arva *School of Fashion*. Berdasarkan hasil penelitian video *tutorial* efektif dapat meningkatkan kompetensi peserta didik pada *online learning* materi praktik pembuatan pola rok *peplum* berbasis *CAD pattern making*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya pada pendidikan vokasi tingkat SMK yang mengungkap efektifitas screencast untuk pembelajaran perintah dasar DOS (Evatasari, Abidin, & Soepriyanto, 2020). Begitu pula penelitian pada tingkat perguruan tinggi dengan memanfaatkan screencast belajar perintah DOS terungkap efektifitasnya (Soepriyanto, Banurohman, & Sulthoni, 2021). *Online learning* pada materi pembuatan pola rok *peplum* berbasis *CAD pattern system* berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik di LKP Arva *School of Fashion*. Secara keseluruhan persepsi mahasiswa terhadap aspek pembelajaran, kapabilitas pendidik, sarana dan prasarana pada pembelajaran daring untuk mata kuliah praktik adalah positif (Maulana & Hamidi, 2020). Program vokasional secara *online learning* dapat dilaksanakan secara mandiri tanpa menemukan hambatan yang berarti. Retnaningsih (2020) menyatakan dalam sistem pembelajaran *online* peran pendidik penting melakukan kegiatan motivasi disamping memperkuat kompetensi inovasi pembelajaran, mengelola bahan ajar dan menguatkan budaya instansi pendidikan serta melakukan sinergitas pembelajaran produktif yang bermakna. Penggunaan media video pembelajaran ini juga mempermudah pendidik guna mencapai tujuan pembelajarannya (Nashrullah, 2019)

Pada prosesnya peserta didik diarahkan untuk bergabung di *platform* kelas *online* sebelum pembelajaran dimulai dan menginstal aplikasi Richpeace sebagai persiapan pembelajaran. Pemanfaatan dan penggunaan aplikasi Richpeace sangat tepat untuk pembuatan pola berbasis CAD karena dapat diunduh secara gratis dan dapat diinstal dengan mudah. Media berbasis screencast merupakan inovasi baru sebagai solusi pembelajaran jarak jauh di Lembaga Kursus dan Pelatihan Arva School of Fashion, penggunaan *platform Google Classroom* dan video di *YouTube* dianggap mudah ditemukan dengan data internet yang menunjang. Sejalan dengan penelitian oleh Widjiningasih (2014) yang menyatakan bahwa pembelajaran Teknik *draping* berbantuan video yang dilaksanakan masuk dalam kategori efektif. Media video pembelajaran bisa digunakan dalam alternatif media pembelajaran di kelas (Febrianto et al, 2020)

Dari uji yang telah dilakukan, pengembangan screencast mendapatkan respon yang baik. Hasil evaluasi dari ahli materi mendapatkan persentase sebesar 96%, dari ahli media mendapatkan persentase sebesar 97%, dari uji coba perorangan mendapatkan hasil presentase sebesar 91%, dari hasil uji coba kelompok kecil sebesar 93% dan dari hasil presentase 87% pada kelompok besar yang berarti bahwa screencast pembelajaran layak digunakan sebagai media pembelajaran. Pengembangan ini sejalan dengan pengembangan sebelumnya untuk menggambar grafis animasi dengan menggunakan software 3D (Andini, Sulton, & Soepriyanto, 2019) begitupula dengan pengembangan Yosanti (2019). Berdasarkan saran dari ahli materi terdapat revisi pada keterangan ukuran busana yang akan dipraktikan dalam screencast kemudian terdapat penjelasan lebih detil dengan langkah-langkah pembuatan pola pada buku pendamping screencast pembelajarannya sedangkan revisi dari ahli media terdapat pada layout awal untuk bagian sampul dan pengantar video dibedakan sehingga peserta didik lebih jelas dalam memahami pembukaan materi dalam screencast pembelajaran dan untuk penutup diberikan kesimpulan singkat dari isi materi sedangkan untuk durasi direvisi menjadi kurang dari 15 menit agar peserta didik tetap fokus dan tidak merasa bosan.

Media screencast pembelajaran dapat mengefektifitaskan waktu, ruang, dan pesan yang disampaikan lebih efisien, sehingga peserta didik dapat mengkomunikasikan materi pembelajaran yang disampaikan secara cepat. Dengan adanya media screencast pembelajaran, peserta didik merasa terbantu dalam kegiatan belajar memahami materi yang diberikan terhadap pemecahan masalah yang diberikan pengajar (Khairani et al, 2020). Pesan yang disampaikan dalam pembelajaran dengan menggunakan media screencast lebih menarik, hal tersebut mendorong dan meningkatkan motivasi peserta didik sehingga membuat peserta didik lebih mengingat materi (Kustandi & Sutjipto, 2013). Media *screencast* menyampaikan pesan yang dapat dipahami secara lebih baik oleh mahasiswa untuk menjelaskan atau menerangkan suatu proses, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, terlihat nyata, dapat diulang dan dijalankan sesuai dengan kebutuhan (Alamsyah et al, 2019).

Dengan pembelajaran video, peserta didik dapat mengulang materi dengan memutar kembali video untuk lebih memahami materi (Kustandi & Darmawan, 2020). Pemahaman belajar melalui media video dapat dilakukan sewaktu-waktu karena peserta didik telah memiliki akses kelas pada *platform Google Classroom*. Screencast pembuatan pola rok *peplum* berbasis CAD *Pattern system* ini menambah pemahaman peserta didik dalam pembuatan pola busana berbasis CAD *Pattern system*. Berdasarkan hasil analisis data terungkap bahwa produk screencast dapat meningkatkan kemampuan peserta didik pada materi CAD *pattern making* di Arva School of Fashion.

Dari hasil uji pra dan pasca dalam *online learning CAD Pattern system* dengan penetapan nilai *minimum* kelulusan 70, *pre-test* menunjukkan rata-rata 69.85 dan *post-test* menunjukkan rerata 91.54,

ada peningkatan 31% dari proses uji pra ke pasca setelah menggunakan screencast. Dapat diartikan bahwa screencast dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam membuat pola rok *peplum* berbasis CAD *pattern making* di Arva School of Fashion. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Handayani (2018) dan Suryani dan Yahya (2018) bahwa screencast dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada kompetensi dasar pembuatan pola. Mulyono (2019) menyatakan bahwa media video secara tidak langsung mampu memberikan motivasi lebih kepada peserta didik serta fokus selama pembelajaran berlangsung, media screencast pembelajaran menjadikan hasil belajar lebih unggul daripada hasil belajar yang tidak menggunakan video.

Media video pembelajaran memiliki hubungan dominan dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Khairani et al, 2020). Nilai hasil kompetensi peserta didik yang menggunakan video *tutorial* lebih baik daripada nilai hasil kompetensi peserta didik yang hanya menggunakan modul (Irmayanti et al, 2020). Video tutorial sebagai media belajar secara mandiri memberikan pengaruh yang baik sehingga hasil nilai peserta didik sesuai yang diharapkan (Warno & Widihastuti, 2020). Video sebagai bahan belajar memiliki sifat memanipulasi waktu, dapat menghemat dan menambah waktu pengamatan atau pemahaman materi (Kustandi & Darmawan, 2020). Video dapat menggambarkan suatu proses dan dapat disaksikan secara berulang jika diperlukan. Video disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik di Arva School of Fashion sehingga durasi tidak terlalu panjang yaitu kurang dari 10 menit agar perhatian peserta didik tetap fokus dan memahami isi materi. Jadi dengan segala kelebihanannya, video dapat dijadikan alternatif pembelajaran dan juga berguna untuk memudahkan peserta didik dalam menerima materi atau bahan ajar.

## SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dibahas maka dapat disimpulkan produk pengembangan media screencast *pattern making* rok *peplum* sistem pemolaan berbasis CAD untuk peserta didik *one year program* di Arva School of Fashion melalui model pengembangan ADDIE sangat layak dan efektif digunakan pada pembelajaran *online* materi CAD *pattern making*. Produk tersebut dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membuat pola rok *peplum* berbasis CAD *pattern system* di Arva School of Fashion. Untuk dapat menggunakan screencast sebagai pendamping belajar agar sarana prasarana seperti spesifikasi komputer/laptop yang menunjang program CAD Richpeace, mouse, aplikasi Richpeace yang siap digunakan, dan untuk pembelajaran *online* jaringan internet yang kuat berpengaruh terhadap keefektifitan pembelajaran secara *real time*. Materi screencast dapat dikembangkan, tidak hanya pada materi CAD *pattern making* namun dapat dikembangkan pada materi praktik Tata Busana lainnya yang disesuaikan dengan kurikulum dan kebutuhan peserta didik.

## DAFTAR RUJUKAN

- Alamsyah, R., Toenlioe, A. J., & Husna, A. (2019). Pengembangan video pembelajaran kepenyiaran materi produksi program televisi untuk mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 229-236.
- Andini, A., Sulton, S., & Soepriyanto, Y. (2019). Pengembangan Screencast untuk Belajar Software Animasi 3D. JKTP: *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(4), 297-305.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer Science & Business Media.
- Evatasari, F. F., Abidin, Z., & Soepriyanto, Y. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Screencast Dos Command Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 207-215.

- Febrianto, G. L., Sulton, S., & Praherdiono, H. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Pelatihan Instalasi Tenaga Listrik. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 150-157.
- Handayani, Siska (2018). *Penerapan Media Video Pembelajaran Pada Kompetensi Dasar Membuat Pola Dasar Rok Secara Konstruksi Di Kelas X Tata Busana 3 SMK Negeri 6 Surabaya*. E-Journal, 07, 18–21.
- Hikmat, Hermawan, E., Aldim, & Irwandi. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19: Sebuah Survey Online. *Digital Library, UIN Sunan Gung Djati, Bandung*, 1–7. <http://digilib.uinsgd.ac.id/30625/>
- Irmayanti, I. I., Hamidah, H., & Achmadi, T. A. (2020). Pengaruh Penerapan Video Tutorial CAD Pembuatan Pola Blus terhadap Peningkatan Kompetensi Mahasiswa. *TEKNOBUGA: Jurnal Teknologi Busana dan Boga*, 8(2), 171-178.
- Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). Studi meta-analisis pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi dan Biologi*, 2(1), 158-166.
- Kustandi, Cecep, & Darmawan, Daddy. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kustandi, Cecep, & Sutjipto, Bambang. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Maulana, H. A., & Hamidi, M. (2020). *Sosiologi*. VIII, 224–231.
- Mulyono, A. B., Abidin, Z., & Husna, A. (2019). Pengembangan Media Video Pengoperasian Kamera DSLR Sebagai Suplemen Mata Pelajaran Di Jurusan Multimedia. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(4), 290-296.
- Muthy, A. N., & Pujiastuti, H. (2020). *Analisis media pembelajaran e-learning melalui pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran matematika di rumah sebagai dampak 2019-nCoV*. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 6(1), 94-103.
- Nashrullah, N., Sulton, S., & Soepriyanto, Y. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Adaptasi Dan Cara Berkembang Biak MakhluK Hidup Untuk Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4), 327-332.
- Putra, B. T., Sulton, S., & Soepriyanto, Y. (2019). Pengembangan Screencast sebagai Electronic Performance Support System dalam Pemanfaatan Sipejar UM. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(4), 252-260.
- Retnaningsih, R. (2020). *E-Learning system sebuah solusi pragmatis program vokasional semasa pandemi COVID-19*. *Jurnal Taman Vokasi*, 8(1), 28–34.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Soepriyanto, Y. (2019). Peran Screencast dalam Memfasilitasi Pembelajaran. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(1), 67-73.
- Soepriyanto, Y., Ulfa, S., & Toenlio, A. J. (2020, December). Screencast for Learning DOS Command. In 6th International Conference on Education and Technology (ICET 2020) (pp. 393-397). Atlantis Press.
- Soepriyanto, Y., Banurohman, M., & Sulthoni, S. (2021, December). The Effectiveness of Screencast for Understanding Computer Command Interfaces. In International Conference on Information Technology and Education (ICITE 2021) (pp. 220-225). Atlantis Press.

- Suryani, H., & Yahya, M. (2018). *The Effectiveness of Clothing Pattern Making Students*. 201(Aptekindo), 311–316.
- Wahyuningsih, Dian & Makmur, Rakhmat. (2017). *E-learning Teori dan Aplikasi*. Bandung: Informatika.
- Warno, K., & Widihastuti, A. T. (2020). *Pengembangan Video Tutorial Teknolo Busana Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa D4 Tata Busana FT UNY*. Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana, 15(1).
- Widjiningsih., Sugiyono., & Gafur, A. (2014). *Efektivitas Dan Efisiensi Pembelajaran Teknik Draping Berbantuan Video Di Perguruan Tinggi*. Jurnal Cakrawala Pendidikan, 1(1), 62–70. <https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.1862>
- Yosanti, A. S. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pembuatan Pola Dasar Badan Wanita Dengan Sistem *Draping*. Keluarga: Jurnal Ilmiah Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, 5(2), 410-416.