



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO KREATIVITAS KERAJINAN LIMBAH TEKSTIL PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN KELAS XI DI SMA PANGUDI LUHUR SUKARAJA

Oleh : Venta Febri Yanti¹, Miftakhur Rohmah², Rafika Rahmadani³

Email: ventafebriyanti530@gmail.com

¹Program Studi Pendidikan ekonomi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Nurul Huda

²Program Studi Pendidikan ekonomi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Nurul Huda

³Program Studi Pendidikan ekonomi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Nurul Huda

Abstrak- Masalah yang akan dihadapi saat ini adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam Ketika motivasi belajar rendah maka proses pembelajaran pun menjadi pasif. Oleh karena itu perlu dilakukan pengembangan materi pembelajaran bidang kerajinan tangan dan kewirausahaan untuk menarik motivasi belajar siswa dalam bentuk video kreatif tentang kerajinan tangan bekas tekstil. Metode pembelajaran pada penelitian ini adalah R&D dengan model pengembangan 4D. Penelitian ini menggunakan alat pengumpulan data berupa angket kepada para ahli.. Jenis data yang diperoleh dari hasil penelitian adalah kualitatif kemudian dianalisis dengan menggunakan data kuantitatif, berupa data numerik dan berupa kata-kata untuk mengetahui kesesuaian produk. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Mengembangkan video inovasi kerajinan dari limbah tekstil sektor kerajinan dan perdagangan yang dapat digunakan di tingkat SMA/MA sebagai bahan edukasi.2) Produk akhir mencapai kriteria sangat baik dengan rata-rata skor ahli materi 85% dan ahli media 90% 3) Rasio produk siswa pada tes individu dengan rasio 86,67 dengan kriteria sangat baik, pada kelompok kecil rasio sebesar 89 dengan kriteria sangat baik, sedangkan pada survei lapangan rasionya sebesar 92,85 dengan kriteria sangat baik .4) Memenuhi uji produk pendidikan dengan nilai 88 dengan kriteria sangat baik. Pengembangan bahan ajar berupa video kreasi kerajinan tangan dari limbah tekstil dapat dijadikan sebagai bahan ajar prakarya dan kewirausahaan.

Kata kunci : video Kreatifitas, kerajinan limbah tekstil, motivasi belajar

Abstract- The problem currently occurring is the lack of student motivation to learn in craft and entrepreneurship subjects causing interest in the entrepreneurial sector to be low. When learning motivation is low, the learning process becomes passive. Therefore, it is necessary to develop learning media in craft and entrepreneurship subjects in order to attract students' learning motivation in the form of creative videos of textile waste crafts. To find out the opinions of experts regarding the feasibility and responses of educators and student. This study uses R&D research with 4D development model. The type of data obtained from the research results is qualitative which is then analyzed using quantitative data, in the form of numerical data and the form of words to determine the suitability of the product. The results of this research are: 1) Development of a creative

video on textile waste crafts in craft and entrepreneurship subjects that can be used at SMA/MA level as teaching material. 2) The final product produced met very good criteria with an average score of 85% for materials experts and 90% for media experts. 3) The percentage of products for students in individual trials was 86.67% with very good criteria, small groups with a percentage of 89% with very good criteria, while in field trials the percentage was 92.85% with very good criteria. . 4) Response to educational product trials with a percentage of 88% with very good criteria. The development of learning media in the form of videos on the creativity of textile waste crafts is good for use as teaching materials for crafts and entrepreneurship.

Keywords: *Creativity video, textile waste crafts, learning motivation*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek krusial untuk pengembangan SDM. Karena pendidikan adalah sarana atau suatu cara yang digunakan tidak hanya untuk memerdekakan masyarakat dari keteringgalan bisa juga dari kekurangan berfikir maupun financial.

Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu cara pengembangan (SDM). Dalam sistem pendidikan nasional dijelaskan bahwa sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin kesempatan pendidikan, meningkatkan mutu, relevansi dan efektifitas manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan perubahan kebutuhan kehidupan lokal, nasional, dan global. Indonesia harus terus berupaya menjadi negara mandiri agar mampu bertahan dan bersaing dalam lingkungan persaingan global.

Menurut (Gazali & Nahdatain: 2019) Salah satu upaya yang bisa dilakukan adalah menyiapkan sumber daya manusia di Indonesia melalui pendidikan.

Pendidikan di anggap sangat penting Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menurut No.37 Tahun 2018, siswa harus

mengembangkan keterampilannya di era digital untuk memenuhi kebutuhan dasar. perlu dilakukan penambahan dan integrasi konten ilmu komputer menjadi mata kuliah inti. keterampilan dalam kerangka dasar dan struktur program tahun 2013.

Pendidikan nasional meliputi pendidikan umum SMA bertujuan mempersiapkan Siswa terus mendapatkan pengetahuan untuk menghasilkan jenjang yang lebih tinggi dalam dunia pendidikan mengutamakan perluasan pengetahuan sesuai jurusan serta meningkatkan keterampilan. Menurut data yang di dapatkan di BPS pada bulan Februari 2022 memperlihatkan angka pengangguran terbuka tertinggi kedua pada lulusan SMA dibandingkan pekerja lainnya sebesar 8,57% dengan jumlah penduduk 2.472.859 jiwa.

Adapun cara yang bisa dijadikan sebuah alternative untuk masalah itu adalah menanamkan jiwa wirausaha sejak dini kepada siswa melalui mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan. Menurut (Rizki Alamsyah et al:2018) adapun mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan memiliki tujuan sebagai

penyampai ilustrasi kepada peserta didik SMA sangat pentingnya berwirausaha karena dengan adanya peranan wirausaha dapat memberikan pengaruh terhadap kemajuan perekonomian serta revisi pada kondisi ekonomi, bisa menghasilkan lapangan pekerjaan, tingkatkan mutu hidup warga, tingkatkan pemerataan pemasukan, menggunakan serta memobilisasi sumber daya guna tingkatkan produktivitas nasional. Oleh karena itu, pengembangan minat berwirausaha sejak sekolah sangat diperlukan.

SMA (Sekolah Menengah Atas) Pangudi Luhur Sukaraja merupakan sebuah platform pendidikan yang juga menyelenggarakan pelatihan kewirausahaan bagi para siswanya. Sejalan dengan visi SMA Pangudi Luhur Sukaraja yaitu “lembaga pendidikan generasi muda yang unggul dalam kecerdasan dan karakter”. Siswa memerlukan bimbingan untuk meningkatkan kecerdasan dan karakternya agar mampu bersaing di dunia global. Namun melalui observasi proses pembelajaran prakarya dan kewirausahaan, peserta didik sekedar mengikuti proses pembelajaran namun belum menunjukkan keinginan dan minat berwirausaha. Para siswa meyakini sangat penting belajar prakarya dan berwirausaha di masa depan akan membawa perubahan pribadi pada setiap siswa.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan Metode pengembangan atau (R&D) sebagai metode pada penelitian ini, yang juga dikenal sebagai metodologi yang

menghasilkan sebuah produk. Menurut (Effendi & Hendriyani :2018) Penelitian dan pengembangan melibatkan pembuatan produk dan peningkatan produk yang sudah ada. Sedangkan menurut Sugiyono dalam Haryati (2012) Metode penelitian merupakan penelitian yang bisa dilakukan untuk mendapatkan produk dan mengujinya efektivitasnya. Dalam menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian berupa menganalisa permintaan dan pengujian barang tersebut. sehingga dapat diterapkan pada masyarakat . Sehingga dilakukannya , penelitian untuk menguji produk tersebut. Oleh karena itu, pengembangan materi pendidikan Ini dirancang menggunakan metode penelitian (R&D).

Sehingga dari pendapat tersebut mendapatkan kesimpulan bahwa (R&D) adalah penelitian menghasilkan produk baik sebagai sarana pembelajaran atau tidak, kemudian akan diperiksa kelayakannya produk yang dihasilkan s layak atau tidak digunakan. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah: video buatan tangan dari limbah tekstil yang inovatif. Didesain dengan aplikasi yang dapat digunakan di Android atau laptop dan pengerjaannya harus terkoneksi dengan internet atau online khususnya aplikasi Canva, superMe, dan capcut. Dengan digunakannya video kreatifitas kerajinan limbah tekstil pada pelajaran prakarya dan kewirausahaan diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi kewirausahaan Siswa kelas X IPS SMA Pangudi Luhur Sukaraja.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan ini merupakan penelitian yang mengembangkan materi video pembelajaran kreasi kerajinan dari limbah tekstil pada bidang kriya dan kewirausahaan kelas X IPS di SMA Pangudi Luhur Sukaraja. Peneliti mengambil siswa kelas X IPS di SMA Pangudi Luhur Sukaraja sebagai subjek dalam penelitian ini dalam pembelajaran pelajaran prakarya dan kewirausahaan. Adapun Tujuannya adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video kreatifitas kerajinan limbah tekstil sebagai media pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan dan juga untuk Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis video kreatifitas kerajinan limbah tekstil sebagai bahan ajar pembelajaran pelajaran prakarya dan kewirausahaan.

Dikembangkannya media pembelajaran berbasis video kreatifitas kerajinan limbah tekstil, adapun hasil observasi pada tahap menganalisa yang ditunjukkan pada hasil observasi terlihat pesrta didik masih sulit dalam menerima pelajaran yang disajikan, buku masih menjadi sumber materi terbatas dan literatur, teks dan metode penyajian karena kurang menarik minat siswa merasa bosan dengan belajar, sehingga perlu dikembangkan bahan pembelajaran untuk menunjang pembelajaran siswa.

1) Pada tahap pengamatan diketahui bahwa siswa sangat memerlukan bahan belajar yang dapat mempermudah penyerapannya agar menarik dan tidak membosankan saat belajar. Pemilihan video

pembelajaran sebagai media pembelajaran dikembangkan karena memudahkan belajar siswa dan mempunyai format yang menarik sehingga siswa menikmati pembelajaran.prakarya dan kewirausahaan. Adapun alternative lain yang bisa digunakan selain buku adalah medi lain seperti video yang mencakup materi merupakan media yang mempunyai unsur suara, gerak, dan animasi.

- 2) Setelah menganalisis permasalahan, peneliti melanjutkan memilih video pembelajaran sebagai bahan video pembelajaran.Setelah tahap analisis, tahap selanjutnya adalah tahap perancangan (pendahuluan), dimana format perencanaan video pembelajaran diimplementasikan. Dalam kerangka yang telah ditentukan, rencanakan kerangka judul video pembelajaran dan standar keterampilan dan keterampilan inti, konten dokumen dan video setelah desain frame selesai maka langkah editing video akan dilanjutkan. Setelah semuanya direncanakan, kami akan melanjutkan ke tahap penilaian kebutuhan pada tahap desain ini, yang mencakup perancangan dari beberapa elemen di atas.
- 3) Kemudian tahap pengembangan, khususnya Tahap pengembangan media diawali dengan desain produksi, tahap desain diawali dengan pembuatan video materi pembelajaran., mulai dari desain perangkat keras hingga pada tahap editing video, kemudian dilanjutkan dengan review setiap materi dan

pakar media, yang dikenal sebagai endorser. Tujuannya untuk menerima saran perbaikan terhadap Video pembelajaran saat ini sedang dikembangkan. Kontribusi para pakar dan praktisi pendidikan dikumpulkan dalam formulir referensi untuk peninjauan tersebut. Selain itu, pengisian kuesioner validasi akan menentukan kesesuaian kendaraan yang diuji bagi siswa. Revisi ini dilakukan sebagai bagian dari proses produksi pembelajaran yang sesuai berupa vidio.4.3.

. Berdasarkan hasil uji perorangan didapat nilai Nilai rata-ratanya adalah 86,7 dengan kriteria dan tes sangat baik kelompok kecil menunjukkan hasil nilai rata-rata persentasi mencapai 89 % dan hasil yang diperoleh menunjukkan suatu kelayakan Dengan indikator yang sangat baik, hasil uji lapangan memberikan nilai rata-rata persentasi mencapai 92,85% dan hasil yang diperoleh menunjukkan suatu kelayakan dengan kriteria sangat baik.

Pembelajaran berbasis media video kreatifitas kerajinan limbah tekstil Sebagai penunjang pembelajaran prakarya dan kewirausahaan menuntut peserta didik untuk mampu memperoleh keterampilan berperilaku, memahami dan mengasah keterampilan mengubah barang yang tidak memiliki nilai menjadi benda yang bernilai guna dan bernilai ekonomi.

Sarana yang menunjang penggunaan media pembelajaran berupa video pembelajaran untuk menunjang aktivitas pembelajaran siswa pada bidang prakarya dan kewirausahaan,

karena video pembelajaran dapat meminimalisir penggunaan ruang praktik klasikal.

Media ini memiliki kelebihan adapun kelebihan tersebut adalah beberapa video dapat diputar atau diulang sebanyak yang diinginkan sehingga pemahaman siswa terhadap pelajaran lebih optimal ketika belajar. Dan semoga video dukungan pembelajaran ini dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam hal kewirausaha.

Kelayakan media pembelajaran berbasis video kreatifitas limbah tekstil pada kerajinan dan bisnis, berdasarkan hasil melalui pengamatan dan berbagai pengujian yang telah peneliti lakukan melalui data kuantitatif didapat dari validator 3 ahli menunjukkan nilai kelayakan media pembelajaran berbasis video kreatifitas kerajinan limbah tekstil sebagai media pembelajaran prakarya dan kewirausahaan yakni nilai rata-rata persentase akhir didapatkan melalui nilai validator ahli materi dengan 3 pembahasan aspek yakni materi dengan skor 97,14% kemudian aspek kurikulum dengan skor 96,67% dan aspek tata bahasa mendapatkan skor 100% maka rata-rata 3 aspek tersebut 97,93% dengan penilaian sangat layak. Sehingga bisa disimpulkan bahwa materi yang disajikan dalam media video pembelajaran kreasi kerajinan limbah bidang kerajinan dan kewirausahaan sangat layak dan dapat disosialisasikan sebagai sarana pembelajaran bagi siswa menciptakan kondisi yang menguntungkan bagi tugas pendidik dalam kegiatan belajar mengajar. Kemudian nilai persentase akhir yang

dilakukan oleh ahli validasi media dengan 4 aspek penilaian yaitu desain tampilan dengan skor 88%, video dengan skor 92%, animasi dengan skor 96% dan kemudahan penggunaan media memperoleh skor 84% maka rata-rata sekur dari ke 4 aspek ahli media sebanyak 90 % dikategorikan sangat layak. Kemudian dari hasil uji kelayakan oleh ahli praktisi

Beberapa aspek program presentase yang didapatkan 88 memiliki kategori sangat baik. Aspek pendidikan dinyatakan sangat bisa di gunakan, kemudian aspek materi mendapat persentase 92 dengan kategori sangat layak. Sedangkan untuk aspek tata bahasa memperoleh persentase sebanyak 84% hal tersebut menjukan penilaian layak Aspek desain tampilan memperoleh persentase sebanyak 88 % dengan kategori sangat layak yang meliputi kesesuaian desain tampilan dan kesesuaian tata letak.

Dari hasil rata-rata penilaian oleh ahli praktisi menunjukkan bahwa hasil sebesar 88% yang berarti media ini sangat layak untuk diterapkan kepada siswa untuk menambah minat dan motivasinya dalam kewirausahaan. Sehingga, dapat di simpulan bahwa bahan ajar berbasis video kreatifitas kerajinan limbah tekstil sebagai media pembelajaran prakarya dan kewirausahaan kelas X IPS SMA Pangudi Luhur sukaraja sangat bisa digunakan untuk diterapkan sebagai alat dalam pembelajaran atau bahan ajar.

KESIMPULAN

Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan

metodologi penelitian dan pengembangan yang diterapkan Borg & Gall dalam pengembangan video materi pembelajaran kreasi kerajinan dari limbah tekstil pada bahan kerajinan dan olahan. Semangat kewirausahaan di kelas Produk media pembelajaran berbasis video kreatifitas kerajinan limbah tekstil pada pembelajaran prakarya dan kewirausahaan yang terdiri atas fase pemberian identifikasi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, produk akhir, pembuktian dan menarik kesimpulan. Pengembangan dilakukan dengan tujuan mendapatkan produk yang layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Proses pengembangan media pembelajaran berbasis video kreatifitas kerajinan limbah tekstil pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan kelas X IPS di SMA Pangudi Luhur Sukaraja dari ini layak dan praktis diterapkan sebagai media pembelajaran siswa.

Produk media pembelajaran berbasis video ini dinyatakan sangat layak, sangat valid, sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran, dibuktikan dengan hasil yang telah dilakukan uji melalui validasi materi dan validasi media serta uji coba melalui beberapa tahapan. Uji validasi oleh ahli materi mendapatkan hasil validasi rata-rata dari setiap komponen penilaian sebesar 98% dan dinyatakan sangat valid. dan hasil uji validasi oleh ahli media mendapatkan nilai rata-rata dari setiap komponen penilaian sebesar 90% maka produk dinyatakan sangat valid.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS (The Development of Two Dimensional Animation Video of Pekauman Website as Instructional Media With Addie Model in. 19–23.*
- Alamsyah, R., Toenlio, A. J. E., & Hsna, A. (2018). *Pengembangan Video Pembelajaran Kepenyiaran Materi Produksi Program Televisi Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang. 1, 229–236..*
- Almuazam, B. G. (2017). *Skripsi; Keefektifan Penggunaan Media Video Pembelajaran “Rifan Anak Merdeka” Terhadap Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas Vi Mi Diponegoro 03 Karanglesem. 4.*
- Anggriani, S. P., Jufri, A. W., Syukur, A., & Setiadi, D. (2022). *Pengembangan Materi Ajar Berbasis Video Kreatif Biologi Pada Materi Sistem Ekskresi Untuk Siswa Kelas Xi Sma. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 7(25027069), 123–129.*
- Anugrah, N. I., & Deden. (2022). *Meningkatkan Minat Belajar Melalui Media Video Animasi Canva Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Ips 6. 15(1), 49–58.*
- Ceppy Riyana (2017). *Pedoman Pengembangan Media Video. Bandung: Program P3ai Universitas Pendidikan Indonesia.*
- Hanifatul Mafazah. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video Explainer Pada Mata Pelajaran Ekonomi. Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi, 6, 339–353.*
- Hasan, H. (2016). *Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasanbelajar Ips Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, Dan Transportasi Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 20 Banda Aceh. 3(4), 22–33.*
- Ma’arif, A. Samsul, Hetilajar, & Agustina, J. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Kreatif Terhadap Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas X Sma N I Belitang Iii. November, 179–185.*
- Miftahuddin, M. (2016). *Revitalisasi Ips Dalam Perspektif Global. Jurnal Pemikiran Keislaman, 27(2), 267–284.https://Doi.Org/10.33367/Tr ibakti.V27i2.269*
- Musarofah, S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Bermuatan Ayat Al-Qur’an Dengan Output Youtube. Skripsi, 102.*
- Noviantoro, C. (2019). *Studi Eksplorasi Pengaruh Pembelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Terhadap minat Erwirausaha Siswa Kelas Xi Sma Uii Banguntapan Tahun Ajaran 2018/2019.*

- Nurikasari, F. (2016). *Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan, Kreativitas, Dan Motivasi Berwirausaha Terhadap Minat Berwirausaha Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Kanjuruhan Malang.*
- Permatasari, K. D., Ratnawati, D., & Anggraini, N. V. (2020). Efektifitas Terapi Kombinasi Senam Kaki Dan Rendam Air Hangat Terhadap Sensitivitas Kaki Pada Lansia Dengan Diabetes Melitus. *Jkft*, 5(2), 16–25.
- Prasetio, P. E. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Mts Riyadhul Jannah Tanjung Jabung Barat.*
- Purwanti, B. (2015). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure.* 3, 42–47.
- Putra, M. T. M., Sari, A. K., & Risnasari, M. (2018). *Pengembangan Game Educative Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Sekolah Dasar.* 5(1).
- Rizkiya, R. S., & Wahjudi, E. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Berupa Modul Sebagai Pendukung Pembelajaran Sainifik Pada Materi Laporan Keuangan Perusahaan Jasa Di Smk Negeri 2 Buduran Sidoarjo.* 1–7.
- Sari, D. N. I. (2021). *Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat Sd/Mi. In Pesquisa Veterinaria Brasileira (Vol. 26, Issue 2).*
- Setiyadi, D., Fortuna, D., & Ramadhan, A. B. (2022). *Pemanfaatan Video Kreatif Dan Media Sosial Youtube Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas Tinggi.* 2(1), 31–42.
- Suprihatin, S. (2015). *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.* 3(1), 73–82.
- Yuanta, F. (2020). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar. Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar, 1(02), 91.* <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>