

# **Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Materi Pembuatan Pola Busana Kemeja Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pembuatan Busana Industri Kelas XI SMK Negeri 1 Baureno**

**Anis Fitria**

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[anis.20017@mhs.unesa.ac.id](mailto:anis.20017@mhs.unesa.ac.id)

**Utari Dewi**

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[utaridewi@unesa.ac.id](mailto:utaridewi@unesa.ac.id)

## **ABSTRAK**

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media pembelajaran video tutorial materi pembuatan pola busana kemeja untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran pembuatan busana industri kelas XI SMK Negeri 1 Baureno. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Hasil uji validitas ahli materi 85%, ahli media 85,3%, ahli desain pembelajaran 84,6%, dan hasil uji coba perorangan 84%, uji coba kelompok kecil 89,3%, uji coba kelompok besar 82,3%. Hasil validasi dan uji coba tersebut termasuk dalam kategori sangat layak karena berada pada rentang 81%-100%, maka dapat dinyatakan bahwa pengembangan media video tutorial layak digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya, hasil analisis data pretest dan posttest uji t memperoleh nilai sig.(2-tailed)  $0,006 < 0,05$  dan nilai t hitung sebesar  $2,955 > 0,3291$ . Kemudian, pada kelas eksperimen rata-rata nilai yang didapat lebih tinggi yaitu 89,44 dibandingkan pada kelas kontrol rata-rata nilai yang didapat yaitu 81,94. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan video tutorial layak serta efektif digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci: Pengembangan, Media Video, Video Tutorial, Pola Busana Kemeja, ADDIE.**

## **ABSTRACT**

*The purpose of this development research is to determine the feasibility and effectiveness of video tutorial learning media for making shirt fashion patterns to improve learning outcomes in industrial fashion making subjects of class XI SMK Negeri 1 Baureno. The development model used in this research is the ADDIE model. The results of the material expert validity test were 85%, media experts 85.3%, learning design experts 84.6%, and the results of individual trials 84%, small group trials 89.3%, large group trials 82.3%. The results of the validation and trial are included in the very feasible category because they are in the range of 81%-100%, so it can be stated that the development of video tutorial media is feasible to use in learning. Furthermore, the results of the pretest and posttest data analysis t test obtained a sig. (2-tailed) value of  $0.006 < 0.05$  and a calculated t value of  $2.955 > 0.3291$ . Then, in the experimental class the average score obtained was higher at 89.44 than in the control class the average score obtained was 81.94. So it can be concluded that the use of video tutorials is feasible and effective in learning.*

**Keywords: Development, Video Media, Video Tutorial, Shirt Fashion Pattern, ADDIE.**

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan indikator penting agar supaya sumber daya manusia memiliki ilmu pengetahuan dalam menghadapi tantangan era globalisasi. Jenjang Pendidikan di Indonesia salah satunya adalah Sekolah Menengah Kejuruan. Sekolah Menengah Kejuruan adalah lembaga pendidikan yang memfokuskan peningkatan keterampilan peserta didik dalam bidang keahlian tertentu sesuai bakat dan minatnya. Pendidikan menengah kejuruan atau yang sering disebut SMK memiliki tujuan antara lain, sebagai berikut: (1) Mempersiapkan peserta didik untuk terjun ke dunia kerja, baik bekerja secara mandiri maupun sebagai tenaga kerja sesuai keahliannya; (2) Menyiapkan peserta didik supaya dapat menentukan pekerjaan sendiri, terampil, berkompotensi serta dapat mengembangkan sikap tanggungjawab sesuai keahliannya; (3) Membekali peserta didik dengan IPTEK, agar supaya dapat mengembangkan potensi yang dimiliki; (4) Membekali

peserta didik keterampilan yang sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Berdasarkan kategorinya, Sekolah Menengah Kejuruan menyelenggarakan program keahlian yang disesuaikan dengan macam – macam lapangan kerja untuk menyiapkan peserta didik terjun ke dunia kerja dan menumbuhkan sikap tanggungjawab (Peraturan Pemerintah Nomor 29 Tahun 1990).

Sehubungan dengan hal tersebut dan untuk mencapai tujuan pembelajaran harus mengusahakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Gagne dan Briggs (1979) menuturkan bahwa pembelajaran merupakan sebuah pengaturan yang dalam Mustaji (2016:3) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan pengaturan dalam kondisi atau lingkungan yang memberikan fasilitas untuk memudahkan proses belajar. Usaha yang dapat ditempuh dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah dengan memanfaatkan kemajuan teknologi pendidikan.

Kemajuan dibidang teknologi Pendidikan, menuntut para guru agar mampu memahami serta memanfaatkan media pembelajaran dan peralatan yang lebih canggih guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Bisa dilihat bahwa dunia Pendidikan sekarang tumbuh dengan dunia media teknologi, yang mana penyampaian pembelajaran secara tradisional atau konvensional yang lebih mengutamakan metode ceramah perlu dikurangi serta digantikan dengan penyajian bahan pembelajaran modern dengan memanfaatkan teknologi yang dirancang secara kreatif dan inovatif dengan berupa hadirnya media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang membantu menyampaikan pesan pembelajaran, sehingga mampu menarik perhatian, minat, pikiran serta perasaan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kristanto (2016:4). Menggunakan media pembelajaran efektif akan menciptakan sebuah proses pembelajaran yang optimal serta hasil yang maksimal. Dari beberapa media pembelajaran yang ada, terdapat media audio visual berupa video. Cecep Kustandi (2013:64) menuturkan, media video adalah seperangkat alat yang dapat menyalurkan pesan, menampilkan proses, menjelaskan konsep - konsep rumit, mengajarkan keterampilan, mempersingkat waktu serta memengaruhi sikap. Pada proses pembelajaran yang memfokuskan pada keterampilan procedural, peran dari media video tutorial sangat diperlukan. Pembelajaran disesuaikan kebutuhan peserta didik melalui pemanfaatan teknologi untuk pengembangan video tutorial dengan batas ketentuan-ketentuannya, sehingga dapat meningkatkan kesempatan belajar peserta didik lebih luas, mampu memahami materi dengan lebih jelas, serta dapat menumbuhkan kualitas pembelajaran yang lebih baik.

Sekolah menengah kejuruan atau sering disebut SMK memiliki beberapa macam program keahlian. Program keahlian yang ada disesuaikan dengan kebutuhan peluang kerja. Program keahlian yang ada di SMK salah satunya adalah program kejuruan tata busana. Program kejuruan tata busana merupakan jurusan yang diperuntukan untuk siswa SMK dalam mengembangkan keterampilan menjahit, mulai dari desain pembuatan pola sampai mampu membuat sendiri produk busana yang bermutu. Pada dasarnya jurusan tata busana mewadahi peserta didiknya yang mempunyai bakat serta minat dalam fashion.

Dalam pengertiannya sendiri, busana merupakan bagian dari kebutuhan pokok setiap orang. Busana sebagai salah satu kebutuhan pokok dibagi menjadi dua golongan yaitu busana pria dan busana Wanita. Busana pria merupakan kain yang digunakan pria untuk menutupi tubuhnya baik secara langsung menutupi kulit ataupun tidak langsung (Astuti: 2010:3). Busana pria umumnya mencakup dua bagian utama yaitu bagian atas seperti kemeja atau singlet, jas, kimono, piyama dan vest. Dan bagian bawah berupa celana pendek, celana Panjang, celana piyama. Salah satu busana yang sering digunakan oleh pria adalah kemeja. Banyak pria yang memakai kemeja dalam kegiatan sehari-hari. Kemeja bisa digunakan diberbagai

macam kemungkinan dan momen, seperti untuk seragam sekolah, busana kuliah, busana kantor dan busana pesta. Kemeja merupakan busana yang selalu menjadi trend mode yang tidak pernah punah dan selalu hadir dari masa ke masa. Kemeja sendiri mempunyai bagian bagian yang menjadi variasi dari model kemeja tersebut, mulai dari kerah leher, saku atau kantong, lengan, manset atau cuff, yoke dan pleat.

Berdasarkan wawancara dengan guru Tata Busana di SMK Negeri 1 Baureno terkait apakah ada permasalahan dan hambatan yang dialami siswa di jurusan tata busana pada saat proses pembelajaran. Bu Ayu Ummatus Sa'adah, S.Pd. yang merupakan salah satu guru tata busana membenarkan pertanyaan tersebut dan menyampaikan permasalahan dan hambatan yang didapat siswa pada proses pembelajaran materi pembuatan pola kemeja mata pelajaran pembuatan busana industri. Pada saat wawancara dilakukan Bu Ayu Ummatus Sa'adah, S.Pd. menyampaikan masalah atau hambatan pada saat materi praktek pembuatan pola busana kemeja secara manual, yaitu :

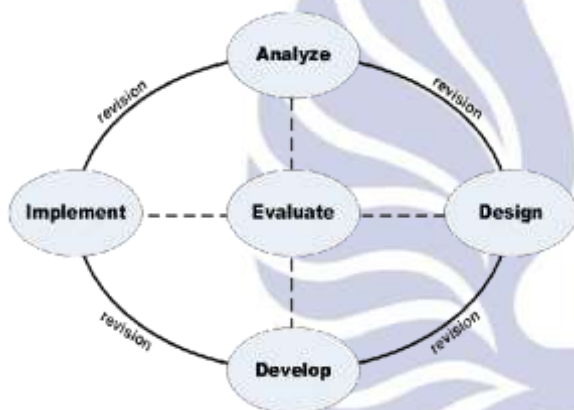
1. Siswa sulit memahami, membutuhkan demonstrasi yang mendetail (tidak cukup mendemonstrasikan satu kali).
2. Menggunakan metode ceramah dan demonstrasi, jadi kurang menyeluruh dengan karakteristik siswa yang berbeda (kadang ada yang suka dipraktekan langsung, ada yang suka membaca sendiri, dan ada yang lebih bisa memahami dengan melihat video).
3. Pada saat praktek, guru memperaktekan hanya di satu tempat yaitu depan kelas. Beberapa siswa kadang mengeluh kesulitan menjangkau dalam melihat atau kadang guru ditenggang mendemonstrasikan sedangkan siswa melingkar dan hanya beberapa siswa yang mampu melihat jelas yang dipraktekan oleh guru. Dan,
4. Bu Ayu juga menuturkan bahwa Rata – rata nilai siswa dalam satu kelas masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Dibuktikan dengan nilai rata-rata ulangan harian siswa dalam satu kelas jika dijumlahkan diperoleh hasil 1.241 dibagi jumlah siswa dalam satu kelas yaitu 18 siswa. Maka, diperoleh rata-rata nilai tiap siswa dalam kelas yaitu 68,94.

Dari hasil analisis yang dilakukan peneliti terkait permasalahan yang didapat diatas menjelaskan bahwa materi pembuatan pola busana kemeja memiliki karakteristik materi bersifat procedural yaitu berisikan langkah-langkah yang harus dilakukan siswa sesuai prosedur pembuatan pola busana kemeja. Dan dilihat dari karakteristik siswa kelas XI yang rata-rata memiliki umur 16-17 tahun sudah cukup mampu untuk berpikir logis dan menalar secara rasional. Maka dari itu peneliti memilih mengembangkan media video tutorial sesuai karakteristik materi serta peserta didik itu sendiri. Video tutorial yang akan dikembangkan ini memiliki karakteristik yaitu video bersifat visual, menyajikan tahapan, serta video dapat diputar ulang sekiranya ada materi yang perlu pengulangan. Munir (2012)

*Computer technology research* menjelaskan bahwa orang dapat mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar tetapi orang mampu mengingat 50% dari yang dilihat serta didengar, dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan. Diharapkan dengan penggunaan video tutorial dapat membantu kegiatan belajar bagi siswa kelas XI jurusan Tata Busana SMK Negeri 1 Baureno sehingga tujuan dapat tercapai. Berdasarkan pemaparan diatas maka akan dilakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Materi Pembuatan Pola Busana Kemeja Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pembuatan Busana Industri Kelas XI SMK Negeri 1 Baureno.

## METODE

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE memiliki 5 tahapan yang setiap tahapannya harus dilakukan secara berurutan meliputi Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Penerapan (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*). Berikut adalah tahapan model ADDIE.



**Gambar 1. Model ADDIE**

Tahap analisis. Pada tahap analisis kebutuhan dilakukan identifikasi kebutuhan dan masalah yang dihadapi serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pada analisis pendahuluan ini dilakukan untuk mengetahui informasi terkait media yang akan dikembangkan berupa kondisi pembelajaran kelas, fasilitas kelas, karakteristik siswa, dan karakteristik materi. Pada pembelajaran mata pelajaran pembuatan busana industri materi pola busana kemeja tidak menggunakan media pembelajaran, tetapi menggunakan metode demonstrasi langkah-langkah pembuatan pola kemeja secara manual di depan kelas. Peserta didik merasa kesulitan pada saat diminta melakukan kembali praktek pembuatan pola kemeja yang telah didemonstrasikan. Berdasarkan analisis diatas, perlu dikembangkan sebuah media video tutorial Sehingga dibutuhkan media untuk membantu peserta didik secara mandiri memahami dan mengulang kembali materi pembuatan pola busana kemeja secara manual.

Tahap desain. Pada tahap ini mulai dilakukan perancangan terkait media video tutorial yang dikembangkan, yaitu meliputi sebagai berikut Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), memilih dan menetapkan software, membuat tujuan program, membuat naskah, membuat storyboard, dan mendesain bahan penyerta.

Tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan, spesifikasi produk yang telah ditetapkan pada tahap analisis dan desain akan direalisasikan kedalam bentuk fisik sehingga menghasilkan sebuah produk media video tutorial. Pada tahap ini juga dilakukan penilaian oleh ahli media dan materi guna mengetahui kelayakan media yang dihasilkan.

Tahap Implementasi dan Evaluasi. Pada tahap implementasi dan evaluasi dilakukan ketika media telah dinyatakan layak untuk digunakan. Pada tahap ini dilakukan uji coba lapangan serta uji keefektifan media. Implementasi dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol merupakan kelas yang tidak diberi perlakuan dengan media video tutorial (menggunakan metode demonstrasi) dan kelas eksperimen merupakan kelas yang diberi perlakuan dengan diberikan media video tutorial dalam pembelajaran. Maka dapat dilihat perbedaan nilai tes dari kedua kelas.

Model ADDIE tepat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran video tutorial karena model ADDIE memiliki tahapan yang sangat sederhana sehingga model ADDIE lebih mudah dipahami dan diterapkan. Meskipun lebih sederhana dan ringkas, model ADDIE juga sangat kredibel karena di setiap tahapnya terdapat evaluasi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan angket berupa instrumen validasi yang diberikan kepada ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media, serta uji coba produk kepada siswa pada untuk mengetahui kelayakan dari media yang akan digunakan. Untuk mengetahui kelayakan dari media tersebut, instrumen validasi yang diberikan menggunakan Skala Likert dengan pilihan jawaban 1-5 yang selanjutnya dilakukan perhitungan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Total skor pilihan responden}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Untuk mengetahui hasil persentase angket yang sudah dihitung, maka mengacu pada kriteria penilaian yang sudah ditentukan. Kriteria penilaian yang ditentukan dalam evaluasi, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 1. Kriteria Penilaian**

Tingkat Pencapaian	Kriteria
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Kurang Layak
21%-40%	Tidak Layak
0-20%	Sangat Tidak Layak

(Riduan,2013)



Uji coba video tutorial ini menggunakan pre-test dan post-test kontrol grup. Desain yang digunakan ditampilkan seperti berikut :

E	$O_1$	X	$O_2$
k	$O_3$		$O_4$

(Arikunto, 2013:126)

Keterangan :

E = Kelompok eksperimen

K = Kelas Kontrol

$O_1$  = Pretest kelompok eksperimen

$O_2$  = Post tes kelompok eksperimen

X = Treatment dengan media video tutorial

$O_3$  = Pretest kelompok kontrol

$O_4$  = Post tes kelompok kontrol

Teknik analisis untuk mengukur keefektifan media pembelajaran, yaitu sebagai berikut :

#### 1. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kedua subjek berasal dari populasi yang mempunyai varians yang homogen atau tidak. Data yang digunakan pada uji homogenitas merupakan data dari hasil pretest dari kelas eksperimen dan kontrol.

#### 2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian memiliki distribusi yang normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan uji statistik menggunakan uji Shapiro Wilk.

#### 3. Uji t

Uji t dilakukan untuk menganalisis hasil posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah data nilai terkumpul selanjutnya dihitung menggunakan uji independent sample t test. Untuk melakukan perhitungan menggunakan uji independent sample t test yaitu apabila nilai  $\text{sig. (2-tailed)} < 0,05$  maka nilai signifikan yang berarti terdapat pengaruh pada kemampuan siswa dan apabila nilai  $\text{sig. (2-tailed)} > 0,05$  maka tidak ada pengaruh pada kemampuan siswa. Sama halnya dengan hasil  $t_{\text{hitung}}$ , jika  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  maka terdapat peningkatan hasil tes.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan, dapat diperoleh hasil penelitian sebagai berikut. Hasil dari pengembangan ini adalah media video tutorial pada materi pembuatan pola busana kemeja.. Format media yaitu MP4. Setelah produk selesai dikembangkan, kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran, serta dilakukan uji coba perorangan, uji coba kelompok, dan uji coba kelompok besar. Adapun rekap hasil uji kelayakan tersebut yaitu sebagai berikut:

**Tabel 2. Rekap Hasil Uji Kelayakan**

No.	Kelayakan	Persentase	Kriteria
1.	Materi	85%	Sangat Layak
2.	Media	85,3%	Sangat Layak
4.	Desain Pembelajaran	84,6%	Sangat Layak
5.	Uji Coba Perorangan	84%	Sangat Layak
6.	Uji Coba Kelompok Kecil	89,3%	Sangat Layak
7.	Uji Coba Lapangan	82,3%	Sangat Layak

Hasil uji validitas ahli materi 85%, ahli media 85,3%, ahli desain pembelajaran 84,6%, dan hasil uji coba perorangan 84%, uji coba kelompok kecil 89,3%, uji coba kelompok besar 82,3%. Hasil validasi dan uji coba tersebut termasuk dalam kategori sangat layak karena berada pada rentang 81%-100%.

Selain uji validitas, dilakukan uji keefektifan menggunakan pretest posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum instrumen digunakan, dilakukan uji validitas dan reliabilitas untuk mengetahui apakah instrument angket dan soal valid dan reliabel untuk digunakan.

Uji validitas instrument angket dan soal dilakukan pada peserta didik yang berjumlah 18 siswa dan diperoleh korelasi sebesar 0,468. Uji validitas dilakukan menggunakan SPSS 29 for windows, dengan hasil 15 item instrumen angket dan 11 butir soal layak digunakan. Pada uji reliabilitas instrument angket diperoleh cronbach alpha sebesar 0,838  $> 0,6$  dan pada instrument butir soal diperoleh cronbach alpha sebesar 0,695  $> 0,6$  yang berarti instrument angket dan butir soal tersebut dapat dinyatakan reliabel.

Selanjutnya, instrumen digunakan untuk uji keefektifan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 3. Rekap Hasil Belajar Siswa**

No.	Kriteria	Posttest	
		Eksperimen	Kontrol
1.	Nilai tertinggi	99	93
2.	Nilai terendah	69	64
3.	Jumlah	1.610	1.475
4.	Rata-rata	89,44	81,94

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa rata-rata posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan. Pada kelas eksperimen terdapat rata-rata yang lebih tinggi yaitu 89,44 dibandingkan rata-rata kelas kontrol yaitu 81,94.

Selanjutnya data diuji menggunakan uji independent sample t test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan. Adapun hasil dari uji t yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Uji t  
Independent sample t test**

		Hasil_belajar	
		Equal variance assumed	Equal variance not assumed
Levene's Test for Equality of Variances	F	1.014	
	Sig.	.321	
t-test for Equality of Means	T	2.955	2.955
	Df	34	32.912
	Sig. (One-Sided p)	.003	.003
		(Two-Sided p)	.006
	Mean Difference	7.500	7.500
	Std. Error Difference	2.538	2.538
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	2.342
		Upper	12.658

Pada tabel hasil Uji t Posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh hasil  $0,006 < 0,05$  yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai posttest kelas eksperimen. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media video tutorial yang dikembangkan memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

### Pembahasan

Produk dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran video tutorial. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Baureno dengan sasaran peserta didik kelas XI menggunakan model pengembangan ADDIE.

Setelah melakukan analisis kebutuhan peserta didik, situasi dan kondisi di sekolah maka ditentukan media yang akan dikembangkan yaitu media video tutorial pada materi pembuatan pola busana kemeja. Materi pembuatan pola busana kemeja memiliki karakteristik materi bersifat procedural yaitu berisikan

langkah – langkah yang harus dilakukan siswa sesuai prosedur pembuatan pola busana kemeja. Maka dari itu peneliti memilih mengembangkan media video tutorial sesuai karakteristik materi serta peserta didik itu sendiri.

Video tutorial yang akan dikembangkan ini memiliki karakteristik yaitu video bersifat visual, menyajikan tahapan, serta video dapat diputar ulang sekiranya ada materi yang perlu pengulangan. Munir (2012) Computer technology research menjelaskan bahwa orang dapat mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar tetapi orang mampu mengingat 50% dari yang dilihat serta didengar, dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan. Sesuai dengan Tiwan dalam Novitasari (2016) Teori Koehnert menyatakan, “proses belajar akan lebih efektif bila ada lebih banyak indera yang terlibat.”

Memproduksi video tutorial ini yaitu mengacu pada naskah yang telah dikembangkan. Pengembangan media ini memerlukan tim produksi. Peneliti membentuk tim produksi berjumlah 5 orang yang meliputi 2 talent, 2 kameraman, dan 1 orang yaitu peneliti sendiri sebagai sutradara dan editor. Dalam proses editing pengembang menggunakan tiga aplikasi software editing yaitu Aplikasi CapCut, Adobe Podcast, dan Canva. Adobe Podcast digunakan untuk mengedit suara dan menghilangkan noise rekaman video, Canva digunakan untuk mendesain background, dan CapCut digunakan untuk mengedit keseluruhan video.

Tujuan dikembangkannya video yaitu agar mempermudah peserta didik dalam memahami materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Video tutorial ini digunakan dalam proses pembelajaran materi pembuatan pola busana kemeja. Sebelumnya, video yang dikembangkan telah melalui uji kelayakan dan keefektifan, dan hasilnya menunjukkan bahwa video tersebut layak digunakan dalam pembelajaran. Berikut adalah pembahasan yang disesuaikan dengan rumusan masalah :

1. Pada tahap pengembangan dilakukan validasi dan uji coba untuk mengetahui kelayakan media. Pada validasi materi mendapat skor 85%, validasi media 85,3%, validasi desain pembelajaran 84,6%, uji coba perorangan 84%, uji coba kelompok kecil 89,3%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media video tutorial yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE Sangat Layak digunakan dalam pembelajaran, yaitu setelah dilakukan perbaikan pada validasi media yaitu menghapus scene pengenalan talent tutor, mempertegas warna hitam pada gambar kemeja, serta mengganti warna tanda panah putih menjadi hitam.
2. Pada tahap implementasi dilakukan uji coba lapangan serta uji keefektifan media dengan memberikan soal pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji t. Data nilai yang akan di uji

t, telah bedistribusi normal dan homogen. Pada posttest kelas eksperimen mendapat hasil  $0,006 < 0,05$  yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan. Pada kelas eksperimen mendapat nilai rata-rata sebesar 89,44 nilai rata-rata tersebut lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata posttest kelas kontrol yaitu sebesar 81,94. Berdasarkan hasil tersebut terdapat peningkatan nilai terhadap kelas yang diterapkan media, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan video tutorial efektif digunakan dalam pembelajaran.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran video tutorial materi pembuatan pola busana kemeja untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran pembuatan busana industri kelas XI SMK Negeri 1 Baureno diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil Penelitian Kelayakan Media Video Tutorial Pembuatan Pola Busana Kemeja

Penelitian pengembangan media video tutorial ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil pengembangan kelayakan pada media video tutorial pembuatan pola busana kemeja telah dilakukan penilaian kelayakan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Dengan menggunakan skala likert pada instrumen angket yang disediakan menyatakan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi, dan media yang dikembangkan sudah Sangat Layak digunakan dalam pembelajaran.

Selain penilaian kelayakan, dilakukan uji coba peserta didik yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar yang juga mendapat kategori Sangat Layak. Berdasarkan analisis data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video tutorial materi pembuatan pola busana kemeja untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran pembuatan busana industri kelas XI SMK Negeri 1 Baureno layak digunakan dalam pembelajaran.

2. Hasil Penelitian Keefektifan Media Video Tutorial Pembuatan Pola Busana Kemeja

Dalam menentukan keefektifan media video, dilakukan uji t untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapat hasil  $0,006 < 0,05$  yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video tutorial materi pembuatan pola busana kemeja Efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran pembuatan busana industri kelas XI SMK Negeri 1 Baureno.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan video tutorial yang dikembangkan peneliti layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran materi

pola busana kemeja kelas XI SMK Negeri 1 Baureno, sehingga mampu menjawab rumusan masalah pada BAB 1.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan video yang dilakukan, terdapat beberapa saran yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media video ini.

1. Saran Pemanfaatan

Peserta didik perlu mengetahui terlebih dahulu penggunaan media video tutorial yang dapat dilihat pada bahan penyerta. Bagi guru, pembelajaran menggunakan media video tutorial ini guru tidak lagi menjadi sumber informasi tunggal melainkan sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Bagi peserta didik, dilain waktu media video dapat dipelajari secara mandiri. Dalam pembelajaran agar pemanfaatan media video bisa optimal, disarankan peserta didik fokus memperhatikan video yang sedang ditampilkan serta sambil menyimak handout materi sebagai acuan rumus. Dengan demikian mereka dapat memahami langkah-langkah pembuatan pola busana kemeja secara sistematis dan terus-menerus serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Saran Disemenasi (Penyebaran)

Penyebaran media video tutorial pada sekolah yang sama dapat dilakukan dengan mendistribusikan bahan penyerta kepada guru mata pelajaran pembuatan busana industri sehingga media tidak hanya digunakan pada satu kelas saja melainkan kelas lain bisa menggunakannya dalam pembelajaran. Didalam bahan penyerta terdapat link, barcaode, petunjuk dan langkah pembelajaran.

Media pembelajaran video tutorial dikembangkan khusus bagi peserta didik SMK Negeri 1 Baureno untuk mendukung pembelajaran pada materi pembuatan pola busana kemeja mata pelajaran pembuatan busana industri. Apabila digunakan di lembaga pendidikan lain disarankan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik, kondisi dan keadaan pada sekolah tersebut. Namun jika memungkinkan, video tutorial dapat diintegrasikan dalam pembelajaran materi yang relevan sesuai dengan kebutuhan setempat.

3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Saran pengembangan lebih lanjut, pengembang memperhatikan durasi video yang akan dikembangkan. Durasi video materi "pola busana kemeja" yaitu 20 menit pada setiap videonya (terdapat dua bagian video), sebaiknya durasi dipersingkat dengan memastikan fokus isi konten pada materi tutorialnya. Hal tersebut penting agar produk yang dihasilkan memenuhi standar kualitas yang lebih baik lagi sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan media video.



## DAFTAR PUSTAKA

- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). Model Penelitian Pengembangan (Cetakan pe). Yogyakarta: GRAHA ILMU.  
<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1177997>
- Walter, S. (n.d.). 濟無 No Title No Title No Title. RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN DRILL AND PRACTICE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN.  
[http://repository.upi.edu/24193/4/S\\_KOM\\_1006441\\_Chapter1.pdf](http://repository.upi.edu/24193/4/S_KOM_1006441_Chapter1.pdf)
- Darlis, Neneng., F. Farida., Miaz, Yalvema (2021). Pengembangan Desain Pembelajaran Model Assure Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Komik di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu. Vol. 5 (1): hal. 334-342  
<http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp>. (2016). 3(2), 237–248.
- Drs. Susilana Rudi, M. Si., dan Cepi Riyana, M. Pd. 2009. Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian. Bandung: CV WACANA PRIMA.
- Izzaty, R. E., Astuti, B., & Cholimah, N. (2017). Konsep Teknologi Pendidikan. Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952., 5–24.
- Situmorang, R., & Prawiradilanga, D. S. (2004). Cakupan, Konsep, Kawasan Teknologi Pendidikan, dan Perkembangan Kekinian (2004). TPEN4207/Modul1, 1–90.
- Januszewski, A and Molenda, M. (2008). Educational Technology. Lawrence Erlbaum Associates.
- mustiari. (1385). Pengembangan Bahan Ajar Ilmu Pengetahuan Alam. Pendidikan, 3, 10–26.
- Rahmadi, B. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Inteaktif Berbasis Android Pada Program Studi Keahlian Teknik Sepeda Motor di SMK Muhammadiyah Prambanan. Skripsi.
- (Kosanke, 2019)Kosanke, R. M. (2019). 濟無 No Title No Title No Title. 34–53.
- Arsyad, A. (2006). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Rohani, S.Ag., M. P. (n.d.). media pembelajaran.  
[http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat Media Pembelajaran RH 2019.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat%20Media%20Pembelajaran%20RH%202019.pdf)
- Nursalim, Mochamad, dkk. (2007). Psikologi Pendidikan. Surabaya: UnesaUniversity Press.
- Sardiman. (2011). Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar.
- Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN), 9(1), 1118–1124.
- Sukardi. (2009). Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan. 1–134.
- Mustaji dan rusijono. (2008). penelitian teknologi pembelajaran. Surabaya: Unesa University Press.
- Purwosiwi Pandansari, A. G. (2016).  
<http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp>. 3(2), 237–248.
- Lestari, P. (2021). Pola Dasar Kemeja Pria Dari Awal, Lengkap Dengan Cara Mengukur Badan.  
<https://jarumjahit.com/pola-dasar-kemeja-pria/>
- Muthiah. (n.d.). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PEMBUATAN ROK SUAI KELAS XI TATA BUSANA DI SMK NEGERI 1 NGAWEN.  
[https://eprints.uny.ac.id/60066/1/SKRIPSI MUTHIAH GABUNGAN.pdf](https://eprints.uny.ac.id/60066/1/SKRIPSI%20MUTHIAH%20GABUNGAN.pdf)