

PENGEMBANGAN VIDEO PENDEK TUTORIAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI POLA KERAH REBAH KELAS X DI SMKN 1 BUDURAN

Nuresa Eryana

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

nuresa.22049@mhs.unesa.ac.id

Andi Kristanto

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

andikristanto@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman peserta didik kelas X Tata Busana SMKN 1 Buduran terhadap materi pola kerah rebah yang bersifat prosedural dan membutuhkan visualisasi konkret. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Dengan tujuan penelitian mengetahui layak dan efektif media video pendek tutorial kerah rebah. Subjek penelitian siswa kelas X Keahlian Busana dengan jumlah siswa 24 orang. Instrumen penelitian menggunakan angket validasi ahli, angket respon peserta didik, dan rubrik penilaian unjuk kerja yang dianalisis dengan N-Gain dan ketuntasan klasikal. Hasil validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa media video tutorial dinyatakan sangat layak dengan penilaian ahli instrumen, ahli desain pembelajaran, ahli materi dan hasil belajar, serta ahli media yang masuk dalam kategori layak. Serta terdapat uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil keduanya mendapatkan nilai kategori sangat layak. Pada segi keefektifan dengan uji N-Gain yaitu mendapatkan 62% dengan persentase ketuntasan klasikal 100%, melampaui batas ketuntasan minimal klasikal 75%. Dengan demikian, media video tutorial pola kerah rebah yang diunggah melalui Instagram dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran pola kerah rebah pada peserta didik kelas X Tata Busana SMKN 1 Buduran.

Kata Kunci: Video Pendek Tutorial, Pola Kerah Rebah, ADDIE, Hasil Belajar.

Abstract

This research was motivated by the low comprehension of Grade X Fashion Design students at SMKN 1 Buduran regarding flat collar pattern material, which is procedural in nature and requires concrete visualization. The method employed was Research and Development (R&D) using the ADDIE development model, consisting of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The purpose of this research was to determine the feasibility and effectiveness of the short video tutorial media on flat collar pattern material. The research subjects were 24 Grade X Fashion Design students. The research instruments used were expert validation questionnaires, student response questionnaires, and a performance assessment rubric, which were analyzed using N-Gain and classical completeness. The results of expert validation indicated that the video tutorial media was declared feasible, with assessments from the instrument expert, instructional design expert, material and learning outcomes expert, and media expert, all falling within the feasible category. Individual trials and small group trials were also conducted, both yielding scores in the highly feasible category. In terms of effectiveness, the N-Gain test obtained a result of 62%, with a classical completeness percentage of 100%, surpassing the minimum classical completeness threshold of 75%. Therefore, the flat collar pattern video tutorial media uploaded via Instagram is declared feasible and effective for use in flat collar pattern learning among Grade X Fashion Design students at SMKN 1 Buduran.

Keywords: Short Video Tutorial, Flat Collar Pattern, ADDIE Model, Psychomotor Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pada masa perkembangan teknologi yang begitu pesat banyak hal sudah berkembang bertujuan untuk kemudahan manusia salah satunya dalam hal komunikasi tak hanya itu membuat perkembangan dalam bidang Pendidikan juga berkembang dalam pembelajaran. Pertumbuhan keilmuan dalam teknologi (IPTEK) serta desakan aktivitas masyarakat telah membawa peralihan bagi dunia pendidikan agar segera melakukan berbagai upaya penyesuaian untuk mampu menghadapi berbagai hambatan kehidupan yang cukup kompleks (Arigiyati et al., 2021; Kuncoro & Arigiyati, 2020; Kusumaningrum et al., 2021). Kini, pendidikan mengalami dorongan kenaikan pengetahuan yang begitu signifikan. Hal tersebut diperkuat adanya pelaksanaan media dan teknologi digital Bernama information superhighway. Pendidikan sumber dari muslihat dalam meningkatkan taraf kesejahteraan kehidupan manusia merupakan bagian dari ekspansi nasional (Wijaya, 2016: 266).

Teknologi gawai yang berkembang pesat seperti *smartphone* membuat pengalihan kebiasaan penggunaan alat komunikasi menjadi lebih sederhana, cepat, dan mudah. *smartphone* adalah benda dengan elektronik kecil yang terdapat fungsi khusus. *smartphone* merupakan serangkaian perangkat elektronik yang bertujuan mempermudah pekerjaan atau kegiatan manusia atau dengan kata lain fungsi khusus yang dimiliki oleh perangkat elektronik termasuk diantaranya *smartphone* dan *notebook* (Yannuansa et al., 2020).

Perjalanan Pendidikan di Indonesia memiliki tiga tingkatan dan pada tingkat akhir sebelum menuju ke jenjang yang lebih tinggi yaitu perkuliahan peserta didik menjalani Sekolah Menengah Atas dan Sekolah Menengah Kejuruan, dalam sekolah kejuruan terkandung jurusan tata busana yang akan melaksanakan banyak pelaksanaan untuk pembelajaran, ketika pembelajaran teori diharapkan tidak adanya salah persepsi dari yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik, dalam menghindari hal tersebut pendidik dapat membuat media pembelajaran dengan melalui video tutorial, video yang berisi langkah – langkah dipilih karena adanya keunggulan yaitu menciptakan pemahaman materi lebih cepat, dapat memperagakan kegiatan tertentu, penggunaan dapat berkali-kali sesuai kepentingan, dapat menciptakan pengajaran yang efektif dan efisien, menjadikan alat pembelajaran secara mandiri serta menumbuhkan kualitas pembelajaran (Supiani & Supriyatno, 2021).

Media video tutorial pola kerah rebah digunakan dengan tujuan dapat menarik perhatian, motivasi, meningkatkan keterampilan menjahit, dan membantu memudahkan tersampainya materi serta juga pada pembelajaran praktik. Dengan perkembangan teknologi video tutorial dengan mudah dapat diakses salah satunya melalui aplikasi Instagram. Aplikasi Instagram salah satu aplikasi yang menurut web dari tagar.co mengungkapkan “bahwa Instagram menjadi platform media sosial digemari di dunia. Sebanyak 16,6 persen pengguna media sosial aktif berusia 16 tahun ke atas

menyebut Instagram sebagai platform pilihan mereka” digemari oleh pelajar karena banyak hal yang dapat mereka eksplor dan juga video yang singkat dan menarik menjadikan para pelajar lebih sering dalam menggunakan aplikasi tersebut. Pada platform Instagram mempunyai adanya sebuah *tools* atau fitur berupa Instagram *Reels*. Ini diluncurkan pertama kali oleh Instagram pada 5 Agustus 2020 lalu dan mulai dimunculkan pada aplikasi pengguna di seluruh dunia secara bertahap. Fitur ini hampir sama dengan media sosial TikTok yang memperlihatkan video singkat yang berdurasi 15 detik. Tetapi untuk Instagram *Reels* video singkat yang ditampilkan berdurasi 1 menit (Wulandari et al., 2022).

Dalam hal tersebut peneliti ingin membuat dan menguji kelayakan media pembelajaran dari hasil analisis kebutuhan yang telah didapatkan melalui pertanyaan pada g-form pada tanggal 23 April 2025 terdapat 66 dari kelas X Tata Busana 2 dan Tata Busana 4. Dengan hasil 72% materi pola kerah rebah dipahami dari buku atau penjelasan lisan dan 84,8% mudah memahami melalui video, serta 100% siswa mempunyai akun Instagram dan juga hampir 70% siswa kerap membuka *reels* Instagram untuk itu peneliti akan membuat pengembangan berupa Video Pembelajaran Teknik Pola Kerah Rebah Jurusan Tata Busana kelas X SMKN 1 Buduran yang berasal dari sumber terpercaya dan mendapatkan validasi ahli. Bentuk pengembangan media video tutorial ini akan menampilkan membuat pola kerah rebah secara detail dan jelas serta disusun secara runtut. Media ini diharapkan mampu mengatasi kesulitan dan hambatan pembuatan kerah dan dapat bermanfaat sebagai pedoman belajar secara mandiri maupun kelompok. Media video tutorial ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan menjahit peserta didik dapat digunakan secara fleksibel dimanapun dan kapanpun tanpa bergantung dengan Guru dan dapat membantu peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (research and development). Penelitian ini menghasilkan produk tertentu yang kemudian nantinya melakukan uji coba mengetahui kelayakan dan efektif produk tersebut.

Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut, Sugiyono dalam (Listyaningrum et al., 2020) dalam penelitian ini yaitu penelitian pengembangan dengan pendekatan *ADDIE model*. *model ADDIE* yang terdiri dari 5 tahap yaitu: (1) *Analysis*; (2) *Design*; (3) *Development*; (4) *Implementation*; (5) *Evaluation*.

Penelitian ini menggunakan rincian pada setiap tahapan operasional model *ADDIE* sebagai berikut: (1) Tahap Analisis analisis kesenjangan ketrampilan, analisis kinerja, analisis kebutuhan peserta didik, analisis materi pembelajaran, analisis tujuan pembelajaran, serta menyusun rencana manajemen proyek. (2) Tahap ke dua Desain yaitu merumuskan tujuan pembelajaran khusus, mengembangkan tes atau instrumen penilaian, menentukan strategi pembelajaran (metode), dan memilih media dan format

materi. (3) Tahap Pengembangan meliputi mengembangkan bahan ajar atau isi materi, memproduksi media pembelajaran, mengembangkan panduan untuk pendidik, melakukan revisi produk berdasarkan masukan ahli validasi. (4) Tahap Penerapan meliputi persiapan Instruktur atau Fasilitator, persiapan peserta didik. (5) Tahap Evaluasi menentukan kriteria evaluasi, memilih alat untuk evaluasi, dan melaksanakan proses evaluasi.

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Buduran dengan subjek uji coba lapangan dibatasi secara terbatas pada peserta didik kelas X Keahlian Busana 3 yang berjumlah 24 peserta didik. Jenis data yang dihimpun mencakup data kualitatif berupa draf kritik saran validator serta data kuantitatif berupa skor angka skala Likert. Teknik pengumpulan data memanfaatkan instrumen non-tes (angket/kuesioner) dalam pengujian kelayakan produk menggunakan tes kinerja, penelitian ini eksperimen One-Group Pretest-Posttest Design. Analisis data kelayakan dihitung melalui persentase deskriptif kuantitatif, sedangkan pengujian hipotesis keefektifan dianalisis menggunakan perhitungan nilai N-Gain Score berbantuan software IBM SPSS dan juga menggunakan ketuntasan klasikal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa produk akhir media video pendek tutorial Pola Kerah Rebah ekstensi file .mp4 dapat diakses pada aplikasi instgram dengan melalui gawai maupun komputer peserta didik. Saat produksi media ahap pengembangan visualisasi taktis demonstrasi alat nyata di lapangan (kamera gawai dan tripod fluid head) bersama penyisipan teks petunjuk materi, penataan suara narator (voice over), dan instrumen musik latar (background) menggunakan aplikasi CapCut Desktop dan Canva. Konten video berdurasi total 2 menit.

Analisis Kelayakan Media Video Tutorial

Pengujian derajat kelayakan produk secara teoretis dilakukan segera setelah proses produksi selesai melalui proses telaah pakar (expert appraisal) dan kuesioner respons siswa. Hasil analisis deskriptif persentase dari lembar instrumen angket kelayakan dirangkum secara komprehensif pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Persentase Kelayakan Media Video Tutorial

No	Aspek Evaluator / Subjek Uji	Persentase (%)	Kriteria Kelayakan
1	Validasi Ahli Instrumen	96%	Sangat Layak
2	Validasi Ahli Materi dan hasil belajar	83%	Sangat Layak
3	Validasi Ahli Media	78,8%	Layak
4	Validasi Ahli Desain Pembelajaran	97,5%	Sangat Layak
6	Uji Coba Perorangan	88%	Sangat Layak
7	Uji Coba Kelompok Kecil	94%	Sangat Layak

Dengan data yang tertera Tabel 1, akumulasi persentase kelayakan dari keempat rumpun validator ahli berada pada rentang skor 61% - 80% dan 81% - 100%, yang menurut pembagian skala interval kualitatif merepresentasikan kualifikasi predikat baik dan juga sangat baik atau sangat layak.. Respons positif dari uji coba perorangan (88%) dan kelompok kecil (94%) juga mengonfirmasi tingkat akseptabilitas kegunaan (usability) media video tutorial sangat tinggi, di mana aspek kebahasaan instruksi sederhana dan kemudahan akses file .mp4 dinilai sangat membantu peserta didik melakukan proses simulasi praktik mandiri di lapangan.

Analisis Keefektifan Peningkatan Hasil Belajar

Analisis keefektifan diukur berdasarkan pencapaian hasil belajar peserta didik pada uji lapangan kelas X Keahlian Busana 3 yang melibatkan 24 responden anak.

Pada mengukur kadar efektivitas peningkatan tersebut secara kuantitatif, peneliti menerapkan analisis perhitungan N-Gain Score menggunakan bantuan program SPSS. Hasil output statistik deskriptif menunjukkan perolehan nilai rata-rata (Mean) N-Gain Score dalam bentuk satuan persen sebesar 62%. Merujuk pada standarisasi indeks efektivitas menurut Hake, perolehan rata-rata nilai yang berada di atas rentang secara mutlak dapat diklasifikasikan ke dalam rentang tafsiran kategori Cukup Efektif.

Guna memenuhi tuntutan karakteristik pendidikan kejuruan yang menitikberatkan penguasaan unjuk kerja psikomotorik, 100% ranah keterampilan psikomotorik (rubrik lembar observasi membuat pola kerah rebah rata-rata penilaian kelas sebesar 93). Jika dikomparasikan dengan nilai batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah sebesar 75, maka seluruh peserta didik kelas X Keahlian Busana dengan jumlah peserta didik 24 anak dapat dikatakan resmi Tuntas 100% secara klasikal. Ketuntasan dengan bukti yang solid media video pendek tutorial ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil temuan analitis serta pembahasan yang telah dijabarkan, penelitian pengembangan ini menghasilkan simpulan sebagai berikut: (1) Kelayakan Media Video Pendek Tutorial Media pembelajaran video pendek tutorial pada mata pelajaran Dasar Busana, materi pola kerah rebah kelas X Busana pada SMKN 1 Buduran dengan model pengembangan ADDIE memenuhi kriteria layak digunakan pada pembelajaran dengan hasil penilaian dan validasi oleh para ahli, ahli materi dan hasil belajar, ahli media, ahli desain pembelajaran serta ahli instrumen materi yang digunakan relevan dan sangat mendukung kegiatan belajar mengajar secara teoritis maupun praktis. Dengan demikian, media video pendek tutorial yang dikembangkan dapat dinyatakan layak digunakan sebagai sarana pembelajaran pada materi pola kerah rebah dalam mata pelajaran Dasar Busana di kelas X Keahlian Busana SMKN 1 Buduran.

(2) Keefektifan Media Pembelajaran Video Pendek. Media pembelajaran video pendek Tutorial menunjukkan efektif dalam meningkatkan ketrampilan peserta didik. Penialain ini didukung dengan hasil analisis N-Gain dengan persentase 62% tergolong sedang adanya kontribusi pada penggunaan media video terhadap peningkatan ketrampilan pembuatan pola kerah rebah, diperkuat dengan ketuntasan klasikal yang mencapai 100% menandakan peserta didik sudah bisa untuk memenuhi standart yang telah ditetapkan, dengan demikian media video pendek tutorial efektif dalam pembelajaran Dasar Busana kelas X.

Saran

Berdasarkan dari hasil pada pannelitian ini, terdapat saran yang diberikan sebagai berikut: (1) Guru mata pelajaran pilihan dasar busana diharapkan dapat menggunakan media video pendek tutorial secara taktis sebagai pelengkap instrument pembelajaran praktik lapangan guna mengeliminasi verbalisme teoritis di kelas. (2) Sebelum dilakukanya proses pembelajaran praktik dimulai, pendidil perlu memastikan peserta didik memahami petunjuk dasar instruksi serta urutan kegiatan yang terdapat pada video agar durasi paktik dilapangan dapat efisien (3) Harus disesuaikan Kembali dengan kondisi sarana prasaran dan alokasi waktu serta kurikulum agar efektivitas media tetap optimal (4) Dalam pengambilan gambar diharapkan untuk lebih detail pada pengambilan footage langkah serta teks semakin jelas. (5) Peneliti selajutnya disarankan mengintergrasikan media video pendek tutorial pada setaiap aplikasi atau web sekolah yang dilengkapi dengan instrument evaluasi kognitif digital langsung, guna mempermudah kontrol pelacakan perkembangan belajar peserta didik secara real-time.

Media Pembelajaran Buku Fabel Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Materi Adaptasi Hewan Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas VI MI Bahrul Ulum Semen Kediri.

Anis Fitria, & Dewi Utari. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Materi Pembuatan Pola Busana Kemeja Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada.*

Arifin Zain, A., Pratiwi Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, W., & Majenang, S. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan media powerpoint interaktif sebagai media pembelajaran tematik kelas v sd. In *elementary school* (vol. 8).

Nisa, Z., Kunci, K., Tari, D., Selatan, S., & Author, C. (n.d.). *Penerapan media instagram reels dalam pembelajaran praktek tari untuk meningkatkan keterampilan menari pada siswa kelas X SMAN 5 sidrap.*

Pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunakan fitur "reels instagram" pada pembelajaran bahasa dan sastra indonesia di masa pandemi covid-19. (n.d.). <https://sites.google.com/a/students.unnes.ac.id/pus/page-1/>,

Priscila Ritonga, A., Putri Andini, N., Ikhlamah, L., & Pendidikan Guru, J. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(3), 343–348.

Januszewski, A., & Molenda, M. (2008). *Educational Technology: A Definition with Commentary*. New York: Routledge.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

DAFTAR PUSTAKA

Adinda Salsabila Cantika. (2022). *Efektifitas penggunaan video tutorial sebagai media pembelajaran tari di sanggar bhagaskara Mojokerto.*

Adisasongko, N. (2020). Pemanfaatan Media Video Tutorial Sebagai Alternatif Pembelajaran di Masa Pandemi pada Peserta Didik Kompetensi Keahlian TKR SMK. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*. Nur Adisasongko. <http://m.andrafarm.com>,

Akbar, S., Salminawati, S., & Rakhmawati, F. (2023a). Pengembangan media pembelajaran pai berbasis reels instagram untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), 733. <https://doi.org/10.29210/1202323204>

Akbar, S., Salminawati, S., & Rakhmawati, F. (2023b). Pengembangan media pembelajaran pai berbasis reels instagram untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), 733. <https://doi.org/10.29210/1202323204>

ALNASIKHA NURUL IZZATI. (2023). *Pengembangan*



UNESA

Universitas Negeri Surabaya