

PENERAPAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN KOMPETENSI DASAR MEMBUAT POLA BLUS SESUAI DESAIN

Mufidatul Maslifah

S1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya (mufidatulmaslifahhh@gmail.com)

Urip Wahyuningsih

Dosen Tata Busana, Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya, (uripwahyuningsih@unesa.ac.id)

Abstrak

Video pembelajaran merupakan salah satu media yang dapat digunakan guru untuk membantu mencapai efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh penerapan media video pembelajaran pada kompetensi dasar membuat pola blus sesuai desain serta keterlaksanaan proses pembelajaran dalam penerapan media video pembelajaran meliputi aktivitas guru dan siswa di kelas X Busana Butik 3 SMK Negeri 6 Surabaya.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan jenis penelitian *Pre Experimental Design*. Desain penelitian adalah *One-Shot Case Study*. Penelitian dilaksanakan pada bulan November sampai Desember di SMK Negeri 6 Surabaya kelas X Busana Butik 3 tahun pelajaran 2019/2020. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain metode observasi dan tes hasil belajar siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yakni lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, serta lembar tes, yakni tes tertulis untuk mengukur aspek kognitif dan tes kinerja untuk mengukur aspek psikomotor. Teknik analisis data yakni meliputi analisis data tes hasil belajar yang digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media video pembelajaran, serta analisis data deskriptif yang digunakan untuk menganalisis data keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan media video.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) terdapat pengaruh penerapan media video pembelajaran kompetensi dasar membuat pola blus sesuai desain terhadap hasil belajar siswa dengan ketuntasan hasil belajar sebesar 88%. 2) proses pembelajaran dalam penerapan media video pembelajaran kompetensi dasar membuat pola blus sesuai desain dapat terlaksana dengan sangat baik dengan total skor yang diperoleh untuk aktivitas guru sebesar 95% dan aktivitas siswa sebesar 86%.

Kata kunci: Media video pembelajaran, pola blus, membuat pola blus sesuai desain.

Abstract

Learning videos are one of the media that teachers can use to help achieve effectiveness and efficiency in learning. The purpose of this study was to determine the effect of the application of instructional video media on the basic competencies of making blouse patterns in accordance with the design and implementation of the learning process in the application of instructional video media including the activities of teachers and students in class X Fashion Boutique 3 of SMK Negeri 6 Surabaya.

This research is an experimental study with a type of Pre Experimental Design research. The study design was a One-Shot Case Study. The study was conducted in November to December at SMK Negeri 6 Surabaya Class X Boutique Clothing 3 in the academic year 2019/2020. Data collection methods in this study include the method of observation and student learning outcomes tests. Data collection instruments used were observation sheets to observe teacher and student activities during the learning process, and test sheets, namely written tests to measure cognitive aspects and performance tests to measure psychomotor aspects. Data analysis techniques which include analysis of learning outcomes test data used to determine the effect of the use of instructional video media, as well as descriptive data analysis used to analyze data on the implementation of the learning process using video media.

The results showed that 1) there was an effect of the application of the basic competency learning video media to make blouse patterns according to the design of student learning outcomes with mastery learning outcomes of 88%. 2) the learning process in the application of basic competency learning video media makes blouse patterns in accordance with the design can be done very well with a total score obtained for teacher activity by 95% and student activity by 86%.

Keywords: instructional video media, blouse patterns, make a blouse patterns based on design.

PENDAHULUAN

SMK merupakan salah satu lembaga pendidikan formal pada jenjang menengah yang

membekali peserta didiknya agar memiliki pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan kompetensi dan program keahlian yang dipilihnya

sehingga mampu mempersiapkan peserta didik agar memiliki daya saing yang tinggi untuk memasuki lapangan kerja (Handaru Utomo: 2012).

Salah satu program studi keahlian di SMK adalah Tata Busana, yakni memiliki tujuan untuk menyiapkan peserta didik agar memiliki pengetahuan, keterampilan serta kompeten di bidang busana. Salah satu SMK yang bergerak di bidang keahlian Tata Busana adalah SMK Negeri 6 Surabaya. Jenjang di jurusan Tata Busana SMK Negeri 6 Surabaya memiliki jumlah kelas paralel yang berbeda, diantaranya kelas X dan XI memiliki 5 kelas paralel, sedangkan kelas XII memiliki 4 kelas paralel. Jumlah siswa per kelas ialah 32 – 36 siswa. Berdasarkan kurikulum SMK Negeri 6 Surabaya Tahun Pelajaran 2019/2020 Program Studi Keahlian Tata Busana, salah satu kelompok dasar program keahlian yang harus ditempuh siswa adalah mata pelajaran Pembuatan Pola pada kelas X dengan 3 jam pelajaran untuk sekali tatap muka.

Mata pelajaran pembuatan pola memiliki dua belas kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa selama dua semester. Dari banyaknya kompetensi dasar tersebut, pembuatan pola blus sesuai desain merupakan salah satu kompetensi dengan materi lebih rumit karena pembuatan pecah pola blus melibatkan pola dasar badan, kerah, lengan, dan rok. Busana wanita memerlukan teknik pecah pola yang lebih cermat dibandingkan pakaian pria dan anak-anak (Ernawati, dkk: 2008).

Berdasarkan wawancara pada tanggal 18 Mei 2019 di SMK Negeri 6 Surabaya dengan guru pengajar kompetensi dasar membuat pola blus sesuai desain, pembelajaran yang selama ini diterapkan menggunakan media *powerpoint* dengan Strategi pembelajaran *Direct Instruction*. Alokasi waktu untuk mempelajari materi membuat pola blus sesuai desain adalah 3 (3x45 menit). Banyaknya jumlah siswa dalam satu kelas besar menyulitkan seorang guru dalam menjangkau seluruh siswa dalam satu kelas sehingga guru harus menjelaskan materi secara berulang-ulang yang mengakibatkan tidak terjadinya efektifitas dan efisiensi dalam pembelajaran di sekolah. Akibatnya beberapa siswa yang telah menyelesaikan pekerjaannya diharuskan untuk menunggu temannya yang belum selesai sehingga kondisi kelas menjadi tidak kondusif.

Data hasil belajar pada tahun sebelumnya menunjukkan bahwa sebanyak 30% siswa dinyatakan belum tuntas belajar pada kompetensi dasar membuat pola blus sesuai desain, dengan KKM sebesar 75. Salah satu upaya dalam mengatasi permasalahan

tersebut ialah dengan menerapkan media pembelajaran yang dapat mengatasi terbatasnya waktu pembelajaran di sekolah, ruangan di dalam kelas, dan daya indera pendidik maupun peserta didik, serta media yang mampu menyampaikan pesan agar tidak terlalu verbalistis sehingga dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Salah satu media yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut ialah media video pembelajaran. Pemilihan media video pembelajaran sebagai upaya dalam mengatasi permasalahan dirasa tepat karena media video dapat dimiliki oleh setiap siswa generasi milenial pada era digital dan dapat digunakan berulang-ulang sehingga guru tidak perlu menjelaskan materi berkali-kali. Selain itu, media video pembelajaran dapat digunakan di luar jam sekolah sehingga siswa dan guru tidak terikat pada waktu pembelajaran di sekolah yang sangat terbatas.

Pembelajaran menggunakan media video dilaksanakan dengan cara dibagikan kepada siswa untuk diputar secara berkelompok kemudian setiap siswa mempraktikkan membuat pola blus sesuai desain berdasarkan kelompok masing-masing. Setelah itu media video dapat digunakan sebagai panduan untuk siswa melanjutkan pekerjaannya di rumah sesuai dengan prosedur yang telah dijelaskan di dalam video. Penggunaan media video diharapkan mampu meningkatkan semangat dan kualitas pembelajaran sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa pada kompetensi dasar membuat pola blus sesuai desain.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti pada penelitian ini akan menerapkan media video pembelajaran pada kompetensi dasar membuat pola blus sesuai desain.

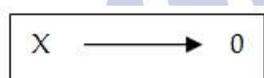
METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan jenis penelitian *Pre Experimental Design*. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh penerapan media video pembelajaran pada kompetensi dasar membuat pola blus sesuai desain serta keterlaksanaan proses pembelajaran dalam penerapan media video pembelajaran meliputi aktivitas guru dan siswa di kelas X Busana Butik 3 SMK Negeri 6 Surabaya.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain metode observasi dan tes hasil belajar siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yakni lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, serta lembar tes, yakni tes tertulis untuk mengukur aspek

kognitif dan tes kinerja untuk mengukur aspek psikomotor. Validitas yang digunakan yakni validitas isi yang secara logis ditelaah oleh para ahli untuk melihat kesesuaian instrumen dengan kurikulum pendidikan yang digunakan. Realibilitas tes untuk menguji kelayakan tes tertulis pilihan ganda yakni dengan ujicoba terlebih dahulu terhadap sepuluh siswa dan dianalisis menggunakan *software AnatesV4*. Teknik analisis data yakni meliputi analisis data tes hasil belajar yang digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media video pembelajaran, serta analisis data deskriptif yang digunakan untuk menganalisis data keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan media video.

Desain penelitian yang digunakan adalah *One-Shot Case Study*, yakni setelah adanya penerapan media video pembelajaran selanjutnya diobservasi hasilnya untuk mengetahui hasil belajar siswa.



Gambar 1. Desain *One-Shot Case Study*

Keterangan:

X = Penerapan media video pembelajaran

0 = Hasil belajar siswa

Pelaksanaan penelitian terbagi menjadi tiga tahap yakni tahap perencanaan (membuat proposal penelitian, pengajuan surat permohonan izin penelitian, melakukan observasi awal ke sekolah, membuat kesepakatan dengan guru pengajar di sekolah, menyusun perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian, serta memvalidasikannya kepada para ahli), tahap pelaksanaan (proses belajar mengajar menggunakan media video dengan pendekatan pembelajaran *Project Based Learning*), dan tahap pengamatan (mengamati aktivitas guru dan siswa pada saat kegiatan pembelajaran dengan penerapan media video pembelajaran).

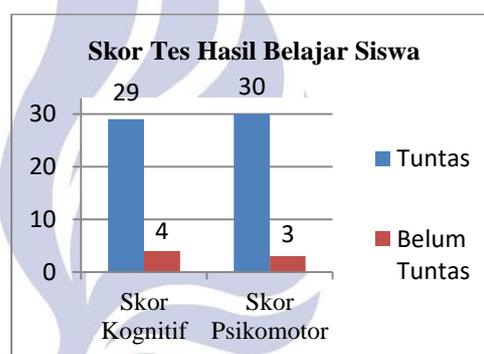
HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SMK Negeri 6 Surabaya terhadap 33 siswa di kelas X Busana Butik 3 dalam penerapan media video pembelajaran kompetensi dasar membuat pola blus sesuai desain, diperoleh hasil meliputi: 1) pengaruh penerapan media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa, 2) keterlaksanaan proses pembelajaran membuat pola blus sesuai desain dengan media video pembelajaran.

1. Pengaruh penerapan media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa

Hasil belajar siswa dinilai melalui tes tertulis (kognitif) dan tes kinerja (psikomotor) yang dilaksanakan setelah diberikannya perlakuan berupa penerapan media video pembelajaran. Pada aspek kognitif maupun psikomotor, siswa dinyatakan tuntas belajar apabila mencapai nilai KKM yaitu di atas atau setara dengan 75, dan dinyatakan belum tuntas apabila belum mencapai nilai tersebut. Pada aspek kognitif sebanyak 29 siswa telah tuntas belajar dan sebanyak 4 siswa belum tuntas belajar. Sedangkan pada aspek psikomotor sebanyak 30 siswa telah tuntas belajar dan 3 siswa belum tuntas belajar. Berikut skor tes hasil belajar siswa pada masing-masing aspek disajikan dalam bentuk diagram:



Gambar 2. Diagram skor tes hasil belajar siswa

Skor akhir yang dicapai masing-masing siswa dapat diketahui dengan cara mencari rerata pada kedua aspek tersebut. Hasil yang diperoleh pada skor akhir ialah sebanyak 29 siswa telah tuntas belajar sedangkan 4 siswa belum tuntas belajar. Siswa yang dinyatakan tuntas belajar dikarenakan memiliki skor akhir mencapai KKM yaitu di atas atau setara 75, sedangkan siswa yang dinyatakan belum tuntas dikarenakan skor akhir yang dimilikinya belum mencapai nilai tersebut.

Persentase ketuntasan hasil belajar siswa:

$$p = \frac{29}{33} \times 100\% = 88\%$$

Berdasarkan perhitungan persentase ketuntasan hasil belajar siswa di atas diperoleh 88% ketuntasan hasil belajar mencapai KKM. Berikut disajikan dalam bentuk diagram:

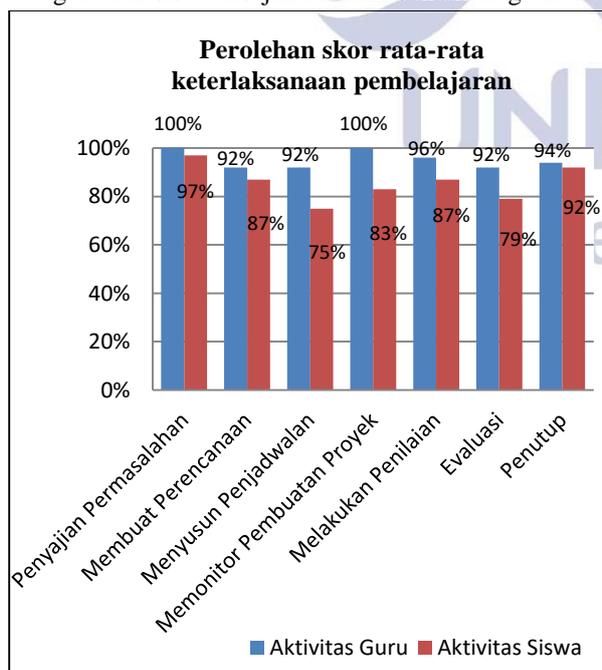


Gambar 3. Diagram persentase ketuntasan hasil belajar siswa

Skor yang diperoleh dalam ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 88% sehingga pembelajaran dinyatakan berhasil setelah adanya perlakuan berupa penerapan media video pembelajaran pada kompetensi dasar membuat pola blus sesuai desain.

2. Keterlaksanaan proses pembelajaran membuat pola blus sesuai desain dengan media video pembelajaran

Strategi pembelajaran yang diterapkan guru dalam penerapan media video pembelajaran kompetensi dasar membuat pola blus sesuai desain adalah pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning*. Data yang diperoleh merupakan hasil observasi yang dilaksanakan selama dua kali pertemuan dengan aspek yang diamati adalah aktivitas guru dan siswa selama proses kegiatan pembelajaran. Berikut adalah hasil pengamatan proses pembelajaran aktivitas guru dan siswa disajikan dalam bentuk diagram:



Gambar 4. Diagram perolehan skor rata-rata

keterlaksanaan pembelajaran

Keterlaksanaan proses pembelajaran aktivitas guru dan siswa dalam penerapan media video pembelajaran, meliputi:

1. Penyajian permasalahan: guru mendapat skor 100% dengan aktivitas membuka pelajaran dengan salam, mengaitkan pelajaran yang akan dibahas dengan pelajaran sebelumnya, serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sedangkan siswa mendapat skor 97% dengan aktivitas menjawab salam guru dengan senyum dan semangat, memperhatikan pelajaran yang dikaitkan dengan pelajaran sebelumnya, serta mendengarkan dan memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.
2. Membuat perencanaan: guru mendapat skor 92% dengan aktivitas mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok yang terdiri dari 5-6 siswa, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk merencanakan proyek yang akan dibuat. Sedangkan siswa mendapat skor 87% dengan aktivitas membentuk kelompok sesuai instruksi guru dengan tertib, serta membuat perencanaan proyek yang akan dibuat.
3. Menyusun penjadwalan: guru mendapat skor 92% dengan aktivitas menetapkan alokasi waktu pembuatan proyek sesuai dengan kesepakatan bersama siswa. Sedangkan siswa mendapat skor 75% dengan aktivitas beberapa siswa tidak menyetujui alokasi waktu dengan tertib.
4. Memonitor pembuatan proyek: guru mendapat skor 100% dengan aktivitas memonitor pelaksanaan praktik pembuatan pola blus siswa secara merata dan menyeluruh. Sedangkan siswa mendapat skor 83% dengan aktivitas melaksanakan praktik pembuatan pola blus sesuai desain dengan media video pembelajaran secara tertib.
5. Melakukan penilaian: guru mendapat skor sebesar 96% dengan aktivitas menegur siswa yang gaduh dan memastikan siswa lain melaksanakan pembelajaran dengan baik dan tertib serta guru melakukan penilaian terhadap seluruh hasil pembuatan pecah pola blus siswa secara objektif. Sedangkan siswa mendapat skor 87% dengan aktivitas melaksanakan praktik

pembuatan pecah pola blus dengan media video pembelajaran secara tertib serta terdapat perwakilan dari setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil pembuatan pecah polanya di depan kelas

6. Evaluasi: guru mendapat skor 92% dengan aktivitas melakukan evaluasi terhadap hasil pembuatan pecah pola blus siswa dengan memberikan saran, kritik, masukan yang membangun dan solutif, serta guru melakukan umpan balik secara merata dan menyeluruh. Sedangkan siswa mendapat skor 79% dengan aktivitas beberapa siswa yang tidak menyimak dan mencatat penjelasan guru serta terdapat beberapa pertanyaan yang tidak terjawab oleh siswa
7. Penutup: guru mendapat skor 94% dengan aktivitas membuat kesimpulan tentang materi yang telah disampaikan, menyampaikan materi untuk pertemuan selanjutnya dengan penuh motivasi, serta menutup pelajaran dengan mengucapkan salam dengan senyum dan semangat. Sedangkan siswa mendapat skor 92% dengan aktivitas mendengarkan, memperhatikan, dan mencatat penjelasan dan instruksi guru dengan tertib, serta menjawab salam guru dengan senyum dan semangat.

PEMBAHASAN

1. Pengaruh penerapan media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa

Berdasarkan data hasil penelitian, terdapat pengaruh penerapan media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada kompetensi dasar membuat pola blus sesuai desain di kelas X Busana Butik 3 SMK Negeri 6 Surabaya. Penerapan media video memengaruhi hasil belajar siswa baik pada aspek kognitif maupun psikomotor. Meski demikian, data hasil penelitian menunjukkan bahwa besarnya pengaruh pada masing-masing aspek ialah berbeda. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada aspek psikomotor lebih besar daripada aspek kognitif. Hal tersebut membuktikan bahwa media video mampu memberikan pemahaman yang lebih baik khususnya pada aspek keterampilan dengan menayangkan proses yang lebih terstruktur sehingga dapat memfokuskan daya nalar siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi untuk mempraktikkan latihan-latihan seperti yang ditampilkan pada media video pembelajaran.

Selain itu penerapan media video pembelajaran dapat merangsang minat siswa untuk belajar mandiri sehingga sangat membantu guru dalam mencapai efektivitas pembelajaran dan memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu yang singkat (Daryanto: 2010).

Media video pembelajaran memengaruhi hasil belajar siswa dikarenakan dalam penerapannya media video mampu merangsang motivasi siswa untuk berdiskusi secara berkelompok sehingga mengundang pemikiran dan pembahasan tentang materi yang terkandung di dalam media video pembelajaran tersebut (Kustandi: 2011).

Penerapan media video pembelajaran dapat merangsang minat belajar siswa untuk lebih mandiri dengan memutar kembali video tersebut sesuai kebutuhan dan keperluan mereka sehingga siswa lebih mudah dalam memahami langkah-langkah pembuatan pecah pola blus sesuai desain. Dengan demikian adanya penerapan media video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa sehingga hasil belajar siswa pun meningkat terutama pada aspek psikomotor.

2. Keterlaksanaan proses pembelajaran membuat pola blus sesuai desain dengan media video pembelajaran

Berdasarkan data hasil penelitian, diketahui bahwa proses pembelajaran dalam penerapan media video pembelajaran kompetensi dasar membuat pola blus sesuai desain di kelas X Busana Butik 3 SMK Negeri 6 Surabaya dapat dilaksanakan dengan sangat baik. Proses kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan maksimal. Hal tersebut sesuai dengan teori bahwa interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, masing-masing siswa memiliki kesempatan untuk melibatkan kemampuannya sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dengan demikian akan mengarahkan siswa pada hasil belajar yang lebih baik (Sardiman: 2011).

Penggunaan media video pada pembelajaran praktik dengan pengetahuan struktural dan konsep materi berupa langkah per langkah sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Nicholas dkk pada 2017 yang berjudul "Understanding Design Methods- Using Explanatory Videos for Knowledge Transfer in

Engineering Discipline”, yang menyatakan bahwa melalui media video penerima pesan dapat menerima pesan dan pemahaman secara singkat waktu sehingga media video dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran praktik.

Penerapan pembelajaran dengan media video dapat meningkatkan interaksi baik antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa, dikarenakan penggunaan media video dapat memicu diskusi di dalam kelas sehingga dapat menumbuhkan minat serta memotivasi siswa untuk selalu memperhatikan pelajaran. Penerapan media video pembelajaran yang didukung dengan fasilitas yang disediakan oleh sekolah saat ini telah memenuhi tuntutan zaman khususnya dalam bidang teknologi untuk generasi milenial di era digital sehingga dapat dengan mudah diterima oleh peserta didik dan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan sangat baik.

TEMUAN PENELITIAN

1. Penerapan pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* dapat menumbuhkan dan meningkatkan jiwa kepemimpinan pada siswa melalui pembentukan ketua pada masing-masing kelompok. Selain itu setiap siswa dapat mengembangkan keterampilan komunikasinya, melalui berdiskusi dalam kelompok atau bertukar pikiran, menyampaikan pendapat, saling menghargai, serta memecahkan masalah melalui proyek yang diberikan oleh guru.

PENUTUP

SIMPULAN

1. Terdapat pengaruh penerapan media video pembelajaran kompetensi dasar membuat pola blus sesuai desain terhadap hasil belajar siswa.
2. Proses pembelajaran dalam penerapan media video pembelajaran kompetensi dasar membuat pola blus sesuai desain dapat terlaksana dengan sangat baik.

SARAN

1. Guru dapat menerapkan media video sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa khususnya pada aspek keterampilan dengan konsep materi langkah per langkah.
2. Sekolah dapat menjadikan media video sebagai alternatif media pembelajaran era digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ernawati, dkk. 2008. *Tata Busana Jilid 3 Untuk Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Handaru Utomo. 2012. *Kesiapan Kerja Siswa SMKN 2 Yogyakarta Program Keahlian Teknik Listrik Dalam Menghadapi Globalisasi Dunia Kerja*. Skripsi. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kustandi, dkk. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nicholas Reiss, dkk. 2017. *Understanding Design Methods- Using Explanatory Videos for Knowledge Transfer in Engineering Discipline*. Germany. Karlsruhe Institute of Technology.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo.