

PENERAPAN MEDIA VIDEO PADA KOMPETENSI MEMBUAT GAMBAR BAGIAN DAN BENTUK BUSANA DI KELAS X TATA BUSANA 1 SMK NEGERI 6 SURABAYA

Rini Indriyani

Mahasiswa S1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
rinindriyani20@gmail.com

Dr. Marniati, S.E., MM.

Dosem Pembimbing S1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
marniati@unesa.ac.id

Abstrak

Sekolah merupakan lembaga pendidikan untuk belajar, tempat menerima dan memberi ilmu pengetahuan. SMK Negeri 6 Surabaya memiliki visi yang berbunyi “menjadikan SMK yang unggul, menghasilkan lulusan profesional, mandiri, berbudi luhur, berwawasan lingkungan serta mampu berkompetensi di era global”. Namun dari hasil wawancara dengan guru SMK Negeri 6 Surabaya menyatakan jika siswa kurang bersemangat, kurang aktif dalam pembelajaran, serta guru merasa kesulitan untuk memahami para siswa. Meskipun era digital juga telah berkembang sangat pesat guru belum memanfaatkan media video. Maka dari itu upaya untuk mengatasi masalah tersebut akan diterapkannya media video pada kompetensi membuat gambar bagian dan bentuk busana di SMK Negeri 6 Surabaya kelas X Tata Busana 1. Tujuan penelitian ini meliputi: 1) mengetahui hasil keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media video, 2) mengetahui hasil belajar siswa yang dipengaruhi dengan menerapkan media video. Proses penelitian dilaksanakan pada tahun pelajaran 2019/2020 semester genap dengan subjek kelas X Tata Busana 1 yang berjumlah 32 siswa. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data berupa pengamatan atau observasi, wawancara, dokumentasi dan tes dengan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) hasil keterlaksanaan pembelajaran pada kompetensi membuat gambar bagian dan bentuk busana dapat terlaksana dengan sangat baik dengan skor rata-rata untuk aktivitas guru 98% dan aktivitas siswa 89%, dan 2) penerapan media video memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan ketuntasan 100% dari total 32 siswa, tigapuluh satu siswa dinyatakan tuntas karena memperoleh nilai antara ≥ 75 - ≤ 90 , serta seorang siswa dinyatakan terlampaui karena memperoleh nilai ≥ 91 . Sehingga dapat disimpulkan bahwa menerapkan media video pada kompetensi membuat gambar bagian dan bentuk busana di kelas X Tata Busana 1 SMKN 6 Surabaya dapat mempengaruhi hasil belajar karena siswa lebih memahami materi, semakin bersemangat, dan aktif dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Penerapan media, video, bagian dan bentuk busana.

Abstract

The school is an educational institution for learning, a place to receive and provide knowledge. SMK Negeri 6 Surabaya has a vision that "making SMK superior, producing professional graduates, independent, virtuous, environmentally sound and capable of global competence". However, the results of interviews with teachers of SMK Negeri 6 Surabaya stated that if students are less enthusiastic, less active in learning, and teachers find it difficult to understand students. Although the digital age has also been growing very rapidly the teacher has not utilized video media. Therefore efforts to overcome this problem will be the application of video media to the competence of making drawing parts and fashion forms in SMK Negeri 6 Surabaya Class X Fashion 1. The objectives of this study include: 1) knowing the results of learning using video media, 2) knowing the learning outcomes of students who influenced by applying video media. The research process was carried out in the 2019/2020 school year even semester with 32 class X fashion 1 subjects. This study uses data collection methods in the form of observations or observations, interviews, documentation and tests with quantitative descriptive data analysis techniques. The results of this study indicate that: 1) the results of the implementation of learning on the competence of making part drawings and fashion forms can be carried out very well with an average score for 98% teacher activity and 89% student activity, and 2) the application of video media has an influence on the results student learning with 100% completeness out of a total of 32 students, thirty-one students were declared complete because they scored between ≥ 75 - ≤ 90 , and a student was declared exceeded because he scored ≥ 91 . So it can be concluded that applying video media to the competence of drawing parts and fashion forms in class X Fashion 1 of SMKN 6 Surabaya can influence learning outcomes because students understand the material more, are more excited, and are active in learning..

Keywords: Application of media, video, parts and fashion forms.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kegiatan yang dilakukan masyarakat, keluarga, dan pemerintah melalui pelatihan atau bimbingan belajar yang berlangsung di sekolah maupun diluar sekolah untuk mempersiapkan peserta didik dimasa mendatang agar mendapat peran di berbagai lingkungan hidup secara tepat dan layak (Edgar dalam Neolaka dan Grace, 2017: 11). Pentingnya pendidikan bagi suatu bangsa karena pendidikan adalah proses tersktruktur yang dapat meningkatkan martabat manusia (Tjalla, 2010).

Sekolah merupakan lembaga pendidikan untuk belajar, tempat menerima dan memberi ilmu pengetahuan (KBBI, 2008: 1286). Pendidikan memiliki beberapa tingkatan yang meliputi pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pendidikan tingkat menengah kejuruan terbagi menjadi SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) & MAK (Madarasah Aliyah Kejuruan).

Pendidikan bertujuan menyiapkan sumber daya manusia sebagai pendorong perekonomian suatu negara. Pendidikan kejuruan dapat meningkatkan perekonomian melalui sumber daya manusia yang unggul, menjadi kreator produk atau jasa yang berkualitas dan kompeten sehingga menambah nilai guna bagi masyarakat (Fitrihana, 2017). Dijelaskan dalam Undang-Undang Sisdiknas No.20 Th. 2003 pasal 15, bahwa pendidikan menengah kejuruan bertujuan menyiapkan siswa yang siap bekerja dalam bidang tertentu.

Kesiapan kerja seorang siswa dipengaruhi oleh aspek psikomotor dan aspek kognitif (Marniati & S. C. Wibawa, 2018). SMK Negeri 6 Surabaya memiliki berbagai program keahlian, meliputi: Tata Busana, Tata Boga, Tata Kecantikan Rambut dan Kulit, Perhotelan, Multimedia, Usaha Perjalanan Wisata, serta Akuntansi. Pada program keahlian Tata Busana terdapat kelas paralel, yaitu: kelas X & kelas XI terdapat lima kelas, sedangkan kelas XII terdapat empat kelas. Jurusan ini mengajarkan mata pelajaran produktif yang akan membekali siswa dengan sikap, pengetahuan, dan ketrampilan di bidang *fashion*.

Dasar desain adalah salah satu mata pelajaran tata busana yang meliputi proporsi tubuh, bagian-bagian tubuh, bagian dan bentuk busana, konsep desain, desain sketsa dan lain-lain (Tripudji, 2019). Untuk merancang sebuah busana secara utuh siswa harus mengetahui terlebih dahulu apa saja macam bagian dan bentuk busana serta teknik menggambar. Hal ini merupakan materi dasar untuk membuat rancangan sebuah busana.

SMK Negeri 6 Surabaya memiliki visi yang berbunyi “menjadikan SMK yang unggul, menghasilkan lulusan profesional, mandiri, berbudi luhur, berwawasan lingkungan serta mampu berkompetensi di era global”.

Untuk menciptakan lulusan sesuai visi SMK Negeri 6 Surabaya siswa harus memiliki daya saing di bidang *fashion*, mengerti bagaimana cara mendesain dengan baik dan benar sebelum diwujudkan pola yang kemudian menjadi busana sebenarnya. Oleh sebab itu guru harus menjadi pengajar yang menyenangkan, memberikan siswa inovasi disetiap pembelajaran agar termotivasi, dan dapat memahami materi kepada siswa, sehingga meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru kelas X Tata Busana SMK Negeri 6 Surabaya, yaitu Ibu Hana dan Ibu Gati pada tanggal 21 November 2019 dikatakan bahwa siswa kurang bersemangat, kurang aktif dalam pembelajaran, dan guru merasa kesulitan untuk memahami para siswa. Bahkan di mata para guru kelas X Tata Busana 1 dikenal dengan kelas yang sering tertinggal di antara kelas lainnya. Hal ini diakui dan dibenarkan oleh beberapa siswa, diantaranya Farah, Vara dan Safa (diwawancarai pada tanggal 21 November 2019), bahwa kelas X Tata Busana 1 merupakan kelas yang sulit dikontrol dan tertinggal dengan kelas yang lain. Mereka juga menyatakan bahwa guru menyampaikan materi terlalu cepat, jika pelajaran menggambar mereka sulit memahami materi yang dijelaskan melalui *power point* dan *handout*. Akibatnya siswa sulit memahami dan menguasai materi yang diajarkan guru, yang pada akhirnya berpengaruh pula terhadap hasil belajarnya.

Di era digital yang sudah berkembang sangat pesat guru hanya menggunakan media *power point* serta *handout* dalam pembelajaran. Makadari itu salah satu upaya untuk mengatasi masalah tersebut akan diterapkannya media video dalam mata pelajaran dasar desain pada kompetensi membuat gambar bagian dan bentuk busana. Pada proses pembelajaran akan menerapkan model pembelajaran langsung (*direct instruction*) karena dalam fase 2 guru mendemonstrasikan pengetahuan dan ketrampilan. *Direct instruction* sangat sesuai untuk mengajarkan materi tingkat dasar sebagai penunjang pembelajaran yang berhubungan dengan pengetahuan deklaratif dan bersifat prosedural atau bertahap, langkah demi langkah (Anori, dkk, 2013).

Dipilihnya media video karena bahan ajar berbasis *audiovisual* atau video merupakan media pembelajaran yang telah terbukti efektif meningkatkan pemahaman dalam belajar & minat belajar siswa maupun mahasiswa (Hari Nugroho, 2018: 1). Media video juga dapat membantu untuk menampilkan suatu kegiatan atau proses sebenarnya (Susantini dkk, 2018). Kelebihan media video yaitu dapat menyampaikan pesan lebih merata kepada, sangat cocok untuk menjelaskan suatu yang bersifat prosedural, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, video dapat diulangi-ulang sesuai kebutuhan, serta dapat mempengaruhi sikap siswa (Rusman, 2012: 220).

Hasil penelitian sebelumnya oleh Oktapiani (2014) mengemukakan bahwa kelas X Busana Butik 2 di SMK Negeri 2 Surabaya pada mata pelajaran membuat pola *drapping* badan atas telah mencapai kriteria tuntas 92,6% dan 7,40 belum tuntas, dan respon siswa sebanyak 99,2% dengan diterapkannya pembelajaran langsung yang ditunjang dengan media video.

Arfika dan Sumiaty (2017) mengemukakan kelas X di SMKN 1 Stabat pada mata pelajaran membuat macam-macam kampuh nilai rata-rata meningkat menjadi 85,96. Siswa yang mencapai kriteria tuntas 94,29%, tidak tuntas 5,71% dan nilai tertinggi 96,75 dengan diterapkannya video tutorial membuat macam-macam kampuh. Edna, Simo & Amante (2011) mengemukakan, penggunaan media video memiliki efek positif dalam meningkatkan motivasi belajar. Data ini didasarkan pada hasil kuesioner yang dibagikan kepada 487 siswa yang mengikuti berbagai mata pelajaran di Sekolah Teknik Industri dan Penerbangan di Terrassa (ETSEIAT) dari Technical University of Catalonia. Dan didukung oleh hasil interview semi-terstruktur yang dilakukan dengan dosen yang mengajar di ETSEIAT menggunakan bahan ajar video sebagai pelengkap pembelajaran di kelas.

Media video akan diterapkan dengan cara diputar di depan kelas agar siswa menyimak bersama-sama kemudian jika masih belum jelas guru akan mendemonstrasikan di papan tulis. Jika siswa ingin mengulas materinya kembali siswa dapat memutar ulang video dari *smartphone* masing-masing. Penggunaan media video diterapkan dalam mata pelajaran kompetensi membuat gambar bagian dan bentuk busana, dengan tujuan agar siswa termotivasi, lebih bersemangat dalam belajar, memudahkan siswa untuk memahami materi dan agar siswa lebih mandiri.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian mengenai media pembelajaran dengan judul "Penerapan Media Video Pada Kompetensi Membuat Gambar Bagian Dan Bentuk Busana di Kelas X Tata Busana 1 SMKN 6 Surabaya".

METODE

A. Jenis Penelitian

Pre-eksperiment (*Pre Experimental Design*) adalah jenis penelitian yang digunakan dimana peneliti melalui satu kali *treatment* yang diperkirakan sudah memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa (Handayani, 2018).

B. Tempat dan Waktu Pelaksanaan Penelitian

1. Tempat

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 6 Surabaya kelas X Tata Busana yang beralamat jl.

Margorejo Nomer 76, Wonocolo-Surabaya, Jawa Timur. Kode pos 60238, Telepon (031) 8438267, e-mail: smkn6sby@yahoo.com dan kampus UNESA yang beralamat jl. Ketintang, Gayungan-Surabaya, Jawa Timur.

2. Waktu

Penelitian dilaksanakan pada bulan Juli 2019- Juni 2020 tahun pelajaran 2019/2020.

C. Subjek dan Obyek Penelitian

1. Subjek

Jumlah subjek penelitian adalah 32 siswa kelas X Tata Busana 1 SMKN 6 Surabaya.

2. Objek Penelitian

Hasil belajar dan keterlaksanaan pembelajaran adalah objek penelitian. Pada mata pelajaran dasar desain kompetensi membuat gambar bagian dan bentuk busana di kelas X Tata Busana 1 SMKN 6 Surabaya

D. Rancangan Pelaksanaan Penelitian

One Shot Case Study adalah rancangan penelitian yang digunakan, dimana hanya melakukan *treatment* satu kali dalam penelitian dengan rumus sebagai berikut:

$$X \longrightarrow O$$

(Sumber: Mentens, 2010: 132)

Keterangan:

X = *treatment*

O = hasil belajar siswa

E. Tahapan Penelitian

1. Persiapan

- a. Membuat proposal yang akan diajukan.
- b. Membuat surat pengantar dari fakultas Teknik UNESA.
- c. Peneliti membuat surat pengantar ke Bakesbangpol dan ke Dinas Pendidikan.
- d. Pengajuan proposal ke sekolah yang dilengkapi surat pengantar dari Dinas Pendidikan.
- e. Peneliti mendapat surat panggilan atas ketersediaan dan melakukan wawancara untuk observasi dengan guru Tata Busana.
- f. Pembuatan kesepakatan antara guru dan peneliti mengenai mata pelajaran dan pelaksanaan penelitian, serta alokasi waktu.
- g. Pembuatan proposal yang baru sesuai masalah yang ada disekolah yang dijadikan tempat penelitian, dilengkapi dengan perangkat dan media pembelajaran
- h. Peneliti membuat instrumen penelitian.
- i. Peneliti memvalidasi perangkat pembelajaran.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian disekolah menerapkan pembelajaran langsung (*direct inatruction*) dimana guru mendemonstrasikan materi berupa keterampilan dan pengetahuan secara bertahap (Juliandri, 2016). Ada lima sintaks dari pembelajaran langsung, yaitu sebagai berikut:

- a. Fase pertama, guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberi motivasi siswa agar bersemangat.
- b. Fase kedua, mendemonstrasikan pengetahuan maupun ketrampilan.
- c. Fase ketiga, memberikan latihan terbimbing kepada siswa.
- d. Fase keempat, guru mengecek kepehaman siswa dan memberi umpan balik dengan pertanyaan dan penguatan.
- e. Fase kelima, guru memberi kesempatan siswa untuk latihan lanjutan dan penerapan.

Pelaksanaan disesuaikan dengan jadwal yang ditentukan. Pembelajaran diadakan sebanyak tiga kali pertemuan yang tiap minggunya memerlukan 3x45 menit sesuai dengan standart kompetensi membuat gambar bagian dan bentuk busana. Pelaksanaan pembelajaran meliputi:

- a. Proses pembelajaran
Proses pembelajaran yang dilakukan sebagai berikut:
 - 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa.
 - 2) Guru mendemonstrasikan materi dengan didukung *media power point* dan video.
 - 3) Memberikan kesempatan siswa bertanya.
 - 4) Membimbing siswa praktik.
 - 5) Memberikan tugas lanjutan.
- b. Pemberian tes
Tes dilaksanakan setelah pemberian materi membuat gambar bagian dan bentuk busana. Tujuan pemberian tes yaitu mengetahui ketercapaian belajar siswa yang terdiri dari tes pengetahuan dan keterampilan.

3. Pengamatan

Tahap ini dilakukan dengan cara mengamati proses pelaksanaan pembelajaran sesuai sintak pembelajaran langsung pada kompetensi membuat gambar bagian dan bentuk busana.

F. Metode Pelaksanaan Penelitian

Metode merupakan cara yang dipergunakan untuk memperoleh data yang diperlukan, yaitu sebagai berikut:

1. Observasi
Kegiatan dilakukan dengan mengamati kegiatan pembelajaran antara guru dan siswa pada kompetensi membuat gambar bagian dan bentuk busana dengan menggunakan media video .
2. Wawancara
Wawancara dilakukan untuk memperoleh data mengenai latar belakang masalah dari penelitian yang akan dilakukan SMKN 6 Surabaya kelas X Tata Busana 1.
3. Dokumentasi
Dokumentasi dilakukan ketika aktivitas antara guru dan siswa yang sedang berlangsung.
4. Tes
Tes dalam peneltian ini digunakan untuk mengukur kemampuan pengetahuan dan keterampilan siswa pada kompetensi membat gambar bagian dan bentuk busana.

G. Instrumen Penelitian

Intrumen penelitian adalah alat untuk mengumpulkan data yang terdiri dari:

1. Lembar Observasi (Pengamatan)
Lembar ini digunakan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran yang sedang berlangsung. Sasarannya adalah aktivitas guru dan siswa pada kompetensi membuat gambar bagian dan bentuk busana dengan menerapkan media video.
2. Lembar Tes
Ketercapaian belajar siswa diukur dengan lembar tes yang digunakan setelah pemberian materi membuat gambar bagian dan bentuk busana dengan mereapkan media video. Lembar tes terdiri dari dua macam, yaitu:
 - a) Tek kognitif berupa tes pilihan ganda dan esai.
 - b) Tes ketrampilan atau tek kinerja.
3. Lembar Kunci Jawaban
Lembar ini berisikan jawaban dari soal yang diberikan siswa berupa huruf-huruf atau kalimat yang sesuai dengan pertanyaan.
4. Pedoman Penilaian
Pedoman berisikan keterangan angka dari suatu tes yang diberikan guru kepada siswanya.
5. Validasi Perangkat Pembelajaran
Perangkat yang dibuat berupa silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, media video, *power point*, *handout* dan lain-lain. Kemudian divalidasi terlebih dahulu untuk mengetahui kelayakannya. Data validasi dihitung dengan rumus:

$$\text{Skor rerata} = \frac{\sum \text{jawaban kuisisioner}}{\sum \text{pernyataan} \times \sum \text{validator}}$$

(Sumber: Umar, 2002: 98)

Kategori Penilaian Validasi Instrumen

Rentang Skor	Kategori
1.00 - 1.80	Sangat Kurang Baik
1.81 - 2.60	Kurang Baik
2.61 - 3.40	Cukup Baik
3.41 - 4.20	Baik
4.21 - 5.00	Sangat Baik

H. Teknik Analisis Data

Teknik adalah suatu cara pengolahan data untuk membuktikan kebenaran dari hasil penelitian yang telah didapat sebelumnya, meliputi :

1. Analisis Data Keterlaksanaan Pembelajaran

Data keterlaksanaan diperoleh dari pengamatan dari aktivitas guru dan siswa yang terdiri dari lima fase, kemudian data dihitung dengan rumus berikut ini:

$$\bar{X} = \frac{\sum x_i}{N}$$

(Eko, 2009: 238)

Keterangan rumus:

\bar{X} = Rata-rata

$\sum x_i$ = Total nilai

N = Jumlah pengamat

Kategori penilaian sintaks dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel Nilai Keterlaksanaan Sintaks

Nilai Sintaks	Penilaian
Sangat baik	1
Baik	2
Cukup baik	3
Kurang baik	4

(Sumber: Riduwan, 2012: 17)

2. Analisis Data Tes Hasil Belajar

a. Tes Kognitif

Untuk menghitung tes ranah kognitif soal pilihan ganda dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor} = \frac{B}{N} \times 100$$

(Sumber: Kemendikbud, 2016)

Keterangan:

B = jumlah jawaban benar

N = jumlah soal

Tabel Tes Ranah Kognitif

No	Jenis Tes	Jumlah soal	Bobot soal	Skor setiap butir soal
1.	Tes pilihan ganda	10 soal	50%	5
2.	Essay	5 soal	50%	10
Jumlah skor				100

b. Tes psiko motor

Untuk penilaian ranah psikomotor yaitu tes keterampilan yang dapat dilihat pada rubrik penilaian keterampilan.

c. Presentase ketuntasan belajar siswa

Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas belajar}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

(Sumber: Aqib dkk, 2009)

Ketentuan Ketuntasan Minimum (KKM) di SMKN 6 Surabaya dapat tercapai jika siswa mencapai nilai 75.

Tabel kategori penilaian hasil belajar siswa

No.	Penilaian (%)	Kategori
1.	91 – 100 %	Terlampau
2.	75 – 90 %	Tuntas
3.	0 – 74 %	Belum Terlampau

(Sumber: SMKN 6 Surabaya)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Data hasil penelitian penerapan media video pada kompetensi membuat gambar bagian dan bentuk busana yang telah dilakukan di SMK Negeri 6 Surabaya, tanggal 13-27 Februari 2020 di kelas X Tata Busana 1 yang berjumlah 32 siswa. Diamati oleh tiga observer yaitu satu guru yang bernama Ibu Hana, dua mahasiswa bernama Monica dan Nurul, data berupa hasil pengaruh penerapan media video dan hasil keterlaksanaan pembelajar yang akan diuraikan sebagai berikut:

1. Hasil pengaruh dari penerapan media video pembelajaran

Data ini berasal dari hasil tes siswa aspek kognitif dan psiko motor pada kompetensi membuat gambar bagian dan bentuk busana dengan menerapkan media video. Berikut ini adalah data hasil ketercapaian siswa yang disajikan dalam bentuk diagram batang:

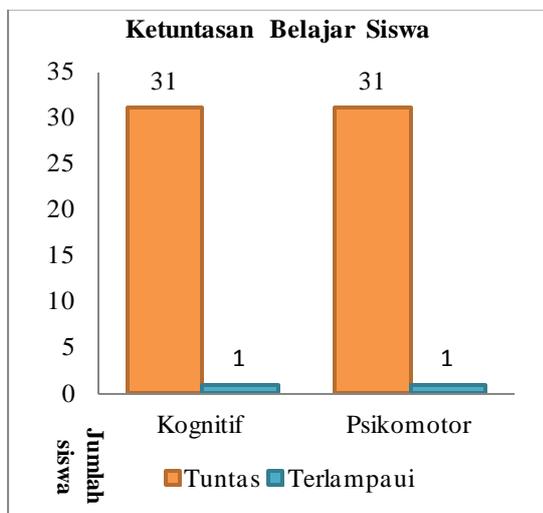


Diagram ketuntasan belajar

Diagram batang diatas menunjukkan bahwa penerapan media video pada kompetensi membuat gambar bagian dan bentuk busana berjumlah 32 siswa. Pada aspek kognitif dan psikomotor 31 siswa dinyatakan tuntas & 1 siswa dinyatakan. Berikut ini adalah presentase ketercapaian belajar siswa :

$$P = \frac{32}{32} \times 100\% = 100\%$$

Menurut perhitungan ketuntasan hasil belajar siswa diperoleh 100% dengan perolehan nilai antara $\geq 75 - \leq 90$ sebanyak 97% dan perolehan nilai ≥ 91 sebanyak 3%.

2. Data hasil keterlaksanaan pembelajaran membuat gambar bagian dan bentuk busana dengan menggunakan media video

Data hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa menggunakan pembelajaran langsung yang dilaksanakan selama tiga kali pertemuan dengan didampingi tiga observer yakni satu SMK dan dua mahasiswa. Berikut ini presentase data yang disajikan dengan diagram batang:

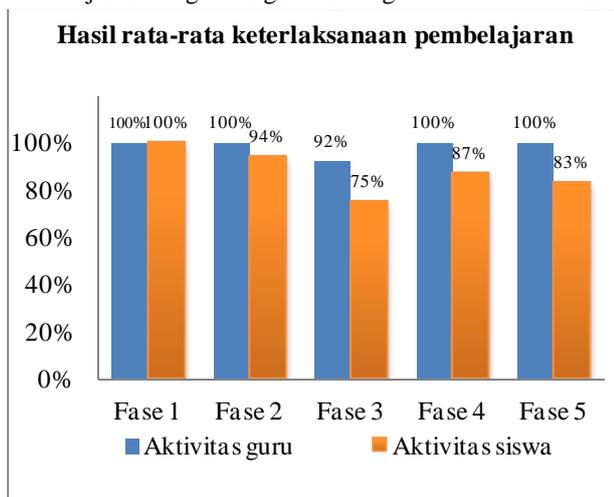


Diagram rata-rata keterlaksanaan pembelajaran

Berdasarkan diagram diatas hasil rata-rata keterlaksanaan pembelajaran pada kompetensi membuat gambar bagian dan bentuk busana di SMKN 6 Surabaya kelas X Tata Busana 1 menggunakan media video sebagai berikut:

a. Kegiatan pendahuluan

Kegiatan pendahuluan terdapat fase pertama, yakni guru tujuan pembelajar dan memotivasi siswa untuk meningkatkan semangat belajar. Guru dan siswa mendapatkan skor 100%. Aktivitas yang dilakukan guru meliputi, mengucapkan salam sebelum memulai pembelajaran, meminta siswa mengecek kebersihan kelas, membimbing berdoa, menyampaikan tujuan pembelajaran, garis besar materi dan memotivasi siswa. Siswa menjawab dengan senyum dan sopan, melaksanakan perintah dan memperhatikan guru.

b. Kegiatan Inti

- 1) Fase kedua, guru menyampaikan materi dan mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan. Guru mendapatkan skor 100%, tahap ini yang dilakukan guru adalah meminta siswa untuk membagikan *handout*, menyampaikan materi kemudian mendemonstrasikan langkah demi langkah lewat video atau papan tulis. Dan siswa mendapat skor 94% dengan melakukan aktivitas membantu membagikan *handout*, mendengarkan dan menyimak saat guru menjelaskan, memperhatikan dan terlihat sangat tertarik saat video diputar di depan kelas.
- 2) Fase ketiga, memberi latihan terbimbing. Guru mendapatkan skor 92%, tahap ini yang dilakukan guru adalah mengarahkan dalam mempersiapkan peralatan menggambar, menampilkan kembali video/membagikan video digrup whatsapp kelas, dan kemudian guru memeriksa pekerjaan siswa yang telah dibuat. Sedangkan siswa mendapatkan skor 75% karena terdapat siswa yang tidak membawa peralatan gambar yang lengkap dan saat diperiksa ada pekerjaan siswa yang belum terselesaikan .
- 3) Fase keempat, guru mengecek pemahaman dan memberi umpan balik dengan kepada siswa memberikan pertanyaan dan penguatan. Guru mendapatkan skor 100%, fase ini yang dilakukan guru adalah memberikan pertanyaan kepada siswa, meluruskan jawaban yang belum tepat, dan menjawab pertanyaan siswa yang kurang dipahami, memberikan penguatan serta menyimpulkan materi. Sedangkan siswa mendapatkan skor 87% karena tidak ada siswa yang menjawab pertanyaan dengan tepat.

c. Kegiatan Penutupan

Aktivitas pembelajaran pada fase kelima guru mendapatkan skor 100%, tahap ini yang dilakukan guru adalah menyampaikan kegiatan pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya, memberikan pekerjaan rumah, dan menutup pembelajaran dengan senyum dan penuh motivasi. Sedangkan siswa mendapatkan skor 83% karena siswa sudah memperhatikan, mendengarkan dengan baik, menjawab salam dengan senyum dan sopan tetapi terdapat siswa yang tidak memperhatikan guru saat diberikan tugas untuk dikerjakan di rumah.

Berdasarkan hasil yang telah diuraikan diatas, total skor keterlaksanaan proses pembelajaran aktivitas guru yaitu 98,4%, sedangkan aktivitas siswa mendapat skor 89%. Skor tertinggi aktivitas guru 100% yang terdapat pada empat fase kecuali fase 3 dan skor tertinggi untuk aktivitas siswa yaitu 100% yang terdapat pada fase 1. Maka dari itu kesimpulan keterlaksanaan pembelajaran pada kompetensi membuat bagian dan bentuk busana yang menerapkan media video di kelas X Tata Busana 1 SMKN 6 Surabaya telah terlaksana dengan sangat baik.

B. Pembahasan

Penelitian dengan menerapkan media video pada kompetensi membuat gambar bagian dan bentuk busana akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Keterlaksanaan proses pembelajaran terhadap hasil belajar siswa menggunakan *direct instructon*

Telah diketahui hasil data dari penelitian dengan menerapkan media video pada kompetensi membuat gambar bagian dan bentuk busana telah terlaksana dengan sangat baik. Data dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran pada kompetensi membuat gambar bagian dan bentuk busana dengan menerapkan media video yang prosedural (langkah demi langkah) sehingga dapat memotivasi siswa, menjelaskan langkah-langkah materi yang dijelaskan, dan memudahkan siswa untuk memahami materi sehingga tujuan belajar dapat tercapai.

Media video pembelajaran adalah media *audivisual* yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran meliputi prinsip, prosedur, konsep, teori aplikasi pengetahuan yang bertujuan untuk memahami siswa dalam pembelajaran terhadap materi yang disampaikan oleh pengajar Diani, Yuberti dan Shella (2016). Kemudian diperkuat Rusman (2012: 220) menyatakan terdapat beberapa kelebihan media

video seperti pesan yang disampaikan lebih merata, sangat cocok untuk menjelaskan suatu yang bersifat prosedural, dapat mengatasi keterbatasan ruang & waktu, dan dapat diulang kembali sesuai kebutuhan masing-masing siswa. Penelitian terdahulu dapat memperkuat penelitian ini oleh Nila Oktapiani (2014) mengemukakan bahwa pembelajaran langsung yang ditunjang dengan media video di SMKN 6 Surabaya kelas X Tata Busana 1 yang terlaksana dengan baik, dapat meningkatkan kinerja maupun pemahaman siswa.

Pembelajaran langsung sesuai dengan aktivitas siswa dengan mata pelajaran dasar pada kompetensi membuat gambar bagian dan bentuk busana yang terdapat suatu proses. Sesuai dengan pendapat Wahyuningsih, Sri & Zetruslita (2013) menyatakan bahwa pembelajaran langsung dirancang untuk menunjang pembelajaran yang berkaitan suatu proses prosedural dengan pola kegiatan bertahap.

Hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media video dalam kompetensi membuat gambar bagian dan bentuk busana dapat dilihat dari hasil rata-rata skor keterlaksanaan pembelajaran, yaitu: fase pertama guru dan siswa mendapat skor 100%, fase kedua guru mendapat skor 100% dan siswa mendapat skor 94%, fase ketiga guru mendapat skor 92% dan siswa mendapat 75%, fase keempat guru mendapat skor 100% dan siswa mendapat skor 87% , fase kelima guru mendapat skor 100% sedangkan siswa mendapat skor 83% .

2. Pengaruh diterak pannya media video terhadap hasil belajar

Hasil data menunjukkan bahwa penerapan media video dapat mempengaruhi hasil belajar atau ketercapaian siswa di SMKN 6 Surabaya kelas X Tata Busana 1 pada kompetensi membuat gambar bagian dan bentuk busana. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Didiek Hari Nugroho (2018: 1) *audiovisual* atau video merupakan media pembelajaran yang telah terbukti efektif dapat meningkatkan pemahaman dalam belajar dan dapat minat belajar siswa maupun mahasiswa. Analisis data yang diperoleh menyatakan ketuntasan belajar siswa adalah 100% dari 32 jumlah siswa.

Ketuntasan belajar dapat dicapai karena siswa dapat mengerjakan tes tulis dan tes kinerja dengan baik. Sesuai pendapat Yusuf (2009) menyatakan hasil belajar adalah kemampuan

siswa setelah menerima materi atau pengalaman belajar sehingga siswa mengalami perubahan tingkah laku dan semakin percaya diri.

Maka dengan adanya penelitian dengan menerapkan media video pada kompetensi membuat gambar bagian dan bentuk busana dapat mempengaruhi hasil belajar siswa karena mempermudah proses belajar, memotivasi, dan meningkatkan minat ataupun kemandirian siswa dalam belajar. Hal ini didukung dengan penelitian Sipayung dan Darwin (2016) menyatakan bahwa media video dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran menggambar teknik dasar di Kelas X SMK Negeri 2 Pematangsiantar yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

C. Temuan Penelitian

Temuan penelitian penerapan media video pada kompetensi membuat gambar bagian dan bentuk busana, meliputi:

1. Temuan dari keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan *direct instructon*.

Berdasarkan data yang telah dijelaskan, pembelajaran langsung sangatlah sesuai dengan mata pelajaran dasar desain pada kompetensi membuat gambar bagian dan bentuk busana. Hal ini disebabkan karena yang diajarkan merupakan materi dasar sebelum membuat desain secara utuh. Siswa memerlukan penjelasan yang bersifat prosedural dengan langkah demi langkah. Adanya fase dua dari model pembelajaran langsung juga sangat mempengaruhi pemahaman siswa, ketika guru menjelaskan & mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan membuat gambar bagian dan bentuk busana.

2. Temuan dari pengaruh diterapkannya media video.

Berdasarkan data yang didapat oleh peneliti, menerapkan media video pada kompetensi membuat gambar bagian dan bentuk busana sangatlah sesuai dengan materi yang diajarkan. Hal ini disebabkan karena media video dapat menyajikan suatu kegiatan atau proses yang sebenarnya, dapat diulang-

ulang sesuai dengan kebutuhan, dapat dibuat semenarik mungkin untuk meningkatkan semangat belajar, meningkatkan motivasi, dan keaktifan siswa sehingga meningkat pula hasil belajarnya.

PENUTUP

A. Simpulan

Hasil penelitian penerapan media video pada kompetensi membuat gambar bagian dan bentuk busana yang telah terlaksana di SMKN 6 Surabaya kelas X Tata Busana 1 telah disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran kompetensi membuat gambar bagian dan bentuk busana dengan menerapkan media video mencapai skor 98% pada aktivitas guru dan skor 89% pada aktivitas siswa.
2. Penerapan media video dapat meningkatkan semangat, motivasi, dan minat belajar siswa dengan ketuntasan 100% dari total 32 siswa, tigapuluh satu siswa dinyatakan tuntas dengan nilai antara ≥ 75 - ≤ 90 , dan seorang siswa dinyatakan terlampaui karena memperoleh nilai ≥ 91 .

B. Saran

Penelitian penerapan media video pada kompetensi membuat gambar bagian dan bentuk busana di kelas X Tata Busana 1 SMKN 6 Surabaya agar hasil penelitian mendapat hasil yang lebih baik, maka disarankan sebagai berikut:

1. Guru
 - a. Pemilihan media pembelajaran agar lebih beragam dan inovatif.
 - b. Pembelajaran yang didukung dengan media video dapat digunakan guru untuk meningkatkan semangat, motivasi, maupun minat belajar siswa yang akan berpengaruh pula pada hasil belajar siswa.
2. Siswa
 - a. Menjadi lebih termotivasi dan bersemangat pada proses pembelajaran.
 - b. Lebih terampil dan mandiri saat belajar di rumah maupun di sekolah.
3. Sekolah

Media video dapat dijadikan alternatif sebagai penunjang pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan hasil ketercapaian belajar siswa sehingga meningkat pula kualitas siswanya.

DAFTAR PUSTAKA

Anori, S., Amalia, & Asrizal. 2013. "Pengaruh Penggunaan Buku Ajar Elektronik Dalam Model Pembelajaran Langsung Terhadap

Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Lubuk Alung". *Journal Pillar of Physics Education*, Vol. 1. April 2013, 104-111. E-jurnal Universitas Negeri Padang

- Aqib, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru*. Bandung: Yrama Widya
- Arfika, F., dan Sumiaty Clalid. 2017. "Penerapan Media Berbasis Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membuat Kampuh Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Stabat". *Jurnal Tata Busana*. e-Jurnal Tata Busana Universitas Negeri Padang.
- Diani, R., Yuberti, Shella S. 2016. "Uji Effect Size Model Pembelajaran Scramble Dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X MAN 1 Pesisir Barat". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiru.ni.v5i2.126>
- Edna, B., Simo P., Amante B., Enache M. 2011. "Video As A New Teaching Tool To Increase Student Motivation". *Global Engineering Education Conference*. DOI: 10.1109/EDUCON.2011.5773205
- Eko, S. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Fitrihana, Noor. 2017. "Model Bisnis Kanvas Untuk Mengembangkan Teaching Factory Di Smk Tata Busana Guna Mendukung Tumbuhnya Industri Kreatif". *Jurnal Taman Vokasi*. E-jurnal Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
- Hari, N, Didiek. 2018. *Panduan Praktis Membuat Dan Mempublikasi Video Bahan Ajar*, Yogyakarta: Budi Utama
- Marniati & S. C. Wibawa. 2018. "The Impact of Fashion Competence And Achievement Motivation Toward College Student's Working Readiness on "Cipta Karya" Subject". *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*. Volume 296, The Consortium of Asia-Pacific Education Universities (CAPEU) 22-23 May 2017, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia
- Mentens. 2010. *Research An Evaluation In Education An Psychology*. California: SAGE Publication, Inc
- Neolaka, Amos dan Grace Amalia. 2017. *Landasan Pendidikan*. Depok: Kencana
- Oktapiani, Nila. 2014. "Pembelajaran Langsung Ditunjang Media Video Pada Kompetensi Membuat Pola Dasar Badan Atas Teknik Draping di Kelas X Busana Butik 2 SMKN 6 Surabaya". *Jurnal Tata Busana*. Volume 03, Nomor 0. E-journal UNESA
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung:Alfabeta
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesional Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta
- Sipayung, Oriza dan Darwin. 2016. "Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Menggambar Teknik Dasar Kelas X Program Keahlian Konstruksi Batu Dan Beton SMK Negeri 2 Pematangsiantar". *Jurnal Teknik Bangunan Dan Sipil*. Volume 2, Nomer 1. E-journal Universitas Negeri Medan
- Susantini E., I Kumiasari, A.N.M Fauziah, T. Prastowo, A. Kholiq and L. Rosdiana. 2018. "Engaging Pre-Service Teachers To Teach Science Contextually With Scientific Approach Instructional Video". *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, Volume 296, The Consortium of Asia-Pacific Education Universities (CAPEU) 22-23 May 2017, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia
- Tjalla, A waluddin. 2010. "Potret Mutu Pendidikan Indonesia Ditinjau dari Hasil-hasil Studi Internasional". Makalah disajikan dalam makalah *Ilmiah Nasional Guru II: Membangun Profesionalitas Insan Pendidikan Yang Berkarakter dan Berbasis Budaya*, Tangerang Selatan, 24-25 November
- Tim Penyusun. 2014. *Pedoman Skripsi UNESA*. Universitas Negeri Surabaya
- Tim Pusdiklat Pegawai. 2016. *Penilaian Hasil Belajar*. Depok: Pusdiklat Pegawai Kemendikbud
- Tripuji A., Rini. 2019. *Dasar Desain*. Yogyakarta: Penerbit ANDI
- Umar, Husein. 2002. *Metode Riset Komunikasi Organisasi Sebuah Pendekatan Kuantitatif Dilengkapi Dengan Contoh Proposal Dan Hasil Riset Komunikasi Organisasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 tentang. 2011. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wahyuningsih, T., Sri & Zetruslita. 2013. "Perbandingan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Langsung Dengan Pembelajaran Kooperatif". *Jurnal Matematika*. E-journal Universitas Udayana Riau
- www.smkn6sby.sch.id
- Yusuf, Muhammad. 2009. "Pengaruh Cara Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Programmable Logic Controller (Plc) Siswa Kelas X Jurusan Listrik SMK Negeri 5 Makassar". *Jurnal Medtek*. Volume 1, nomer 2.