

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO MEMBUAT SAKU VEST DI KELAS XI TATA BUSANA 2 SMKN 8 SURABAYA

Timur Wedaring Wacana¹⁾, Lutfiyah Hidayati²⁾

^{1) 2)} Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Kampus Ketintang, Jl. Ketintang, kec. Gayungan, Surabaya 60231
e-mail: timur.17050404058@mhs.unesa.ac.id¹⁾, lutfiyahhidayati@unesa.ac.id²⁾

ABSTRAK— Video pembelajaran merupakan media yang disusun secara sistematis dengan mengacu dan berpedoman pada kurikulum serta materi yang berlaku dan dalam pengembangannya, video pembelajaran mengaplikasikan prinsip pembelajaran sehingga hal tersebut dapat menarik minat belajar peserta didik dan peserta didik dapat memahami materi secara lebih mudah. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat validitas media video pembelajaran ditinjau dari aspek materi dan media serta mengetahui hasil belajar siswa di kelas XI Tata Busana 2 SMKN 8 Surabaya setelah diterapkannya media video pembelajaran membuat saku vest. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Model pengembangan media pembelajaran ADDIE yang telah dikembangkan oleh Dick and Carry dipilih untuk menjadi acuan pelaksanaan penelitian pengembangan ini. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan metode angket yang untuk mengukur tingkat validitas dan metode tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dalam ranah psikomotor. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan lembar tes kinerja siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif digunakan untuk mengolah dan menganalisis hasil angket validasi dan hasil tes kinerja siswa dalam membuat saku vest. Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan hasil sebagai berikut, 1) media video pembelajaran yang dikembangkan telah divalidasi dengan tingkat validitas materi sebesar 4,38 termasuk kategori layak diujicobakan dan tingkat validitas media sebesar 4,43 termasuk kategori layak diuji cobakan, 2) hasil belajar siswa dalam kompetensi membuat saku vest setelah diterapkan media video pembelajaran menunjukkan ketuntasan klasikal sebesar 87,5% yang mana telah melampaui ketuntasan klasikal minimal yang diterapkan di SMKN 8 Surabaya yaitu sebesar 76%.

Kata Kunci: saku-vest, video-pembelajaran

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan aktifitas mengatur, mengorganisasi, dan menyusun lingkungan belajar sebaik-baiknya serta menghubungkannya dengan anak

didik sehingga terjadi aktifitas yang disebut proses belajar[1]. Pembelajaran adalah proses interaksi yang terjadi antara pendidik, peserta didik, serta sumber belajar pada suatu lingkungan yang disebut dengan lingkungan belajar[2]. Sumber belajar merupakan hal fungsional yang terdapat di sekitar lingkungan belajar dan dapat ditujukan untuk membantu proses optimalisasi hasil belajar[3]. Optimalisasi yang dimaksud bukan hanya mengacu pada hasil belajar siswa, namun proses interaksi yang terjadi antara siswa dengan sumber belajar juga merupakan tolok ukur optimalisasi apakah sumber belajar tersebut dapat membantu siswa dalam penguasaan materi di bidang ilmu yang dipelajarinya.

Proses interaksi yang terjadi antara siswa dengan sumber belajar menghasilkan *output* berbeda-beda, mulai dari siswa dapat menyerap materi dengan maksimal sampai siswa tidak dapat memahami materi yang disajikan oleh sumber belajar[4]. Proses interaksi siswa dengan sumber belajar dikatakan berhasil jika terjadi perubahan perilaku belajar pada siswa secara positif yang berkaitan dengan pengetahuan, sikap dan ketrampilan. Sebaliknya, jika perubahan perilaku siswa cenderung mengarah ke negatif seperti siswa tidak dapat menyerap dan merepresentasikan kembali sumber belajar yang ada maka hal tersebut dapat terjadi karena didasari oleh beberapa faktor diantaranya adalah kurangnya kesiapan guru dalam mengajar, kurang jelasnya penyampaian materi oleh guru saat di kelas, maupun kurangnya media pendukung yang dapat membantu guru untuk menjelaskan informasi saat di kelas[5].

Setelah dilakukan wawancara dengan salah satu guru di SMKN 8 Surabaya, guru mengatakan bahwa saat proses pembelajaran di kelas XI Tata Busana khususnya pada mata pelajaran Pembuatan Busana *Custom Made* khususnya pada KD Membuat Saku Vest, guru melakukan pembelajaran mengacu pada model pembelajaran langsung dimana guru telah memotivasi, menjelaskan materi, serta mendemonstrasikan materi keterampilan. Pada saat melakukan demonstrasi secara

langsung dihadapan siswa, guru hanya menunjukkan *step* pembuatan saku vest menggunakan fragmen yang dibuat tahap demi tahap. Pada proses ini, guru melakukan demonstrasi hanya 1 kali dan siswa mencatat apa yang telah didemonstrasikan oleh guru. Setelah demonstrasi, guru mengarahkan siswa untuk melakukan praktek terhadap materi yang telah diajarkan. Pada saat praktek berlangsung dengan bimbingan guru, guru mendapati sebagian siswa cenderung melakukan praktek tidak sesuai dengan yang telah diajarkan melalui demonstrasi oleh guru. Selain itu, siswa juga kerap menanyakan kembali materi yang telah guru jelaskan di kelas.

Guru mencoba mencari sebab mengapa siswa tidak melakukan praktek dengan urutan yang sesuai seperti yang telah dijelaskan oleh guru. Diperoleh keterangan dari siswa bahwa siswa lupa dan kurang paham terhadap urutan yang diajarkan oleh guru pada saat demonstrasi. Terkait sumber belajar yang digunakan di kelas, siswa mengandalkan guru sebagai sumber belajar utama dengan dibantu oleh sumber belajar lain yaitu berupa *hand out*. *Hand out* yang digunakan saat proses pembelajaran merupakan *hand out* sederhana yang memuat materi secara singkat dan menjelaskan tahap-tahap yang ada dalam materi hanya menggunakan tulisan tanpa gambar yang menyebabkan siswa kurang bisa memahami isi *hand out* tersebut. Hal ini tentu saja berpengaruh kepada proses dan hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Proses belajar yang kurang maksimal ditandai dengan siswa yang terlalu banyak bertanya terkait materi yang telah diajarkan dan tentu saja berpengaruh pada proses belajar mengajar yang memakan banyak waktu. Hasil jadi produk tidak sesuai dengan yang diajarkan oleh guru, hasil tes formatif siswa pada semester sebelumnya menunjukkan bahwa 55,3% siswa mendapatkan nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dimana pada angka ini masih belum melampaui presentase ketuntasan klasikal minimal sekolah. Pada proses pembelajaran daring yang dilakukan oleh sekolah selama pandemi, guru dituntut untuk tetap mengajar dengan media pembelajaran yang minim yaitu berupa *hand out*. Kurang maksimalnya interaksi saat pembelajaran daring antara guru dan siswa kerap kali membuat siswa kebingungan untuk menyerap materi yang telah disampaikan oleh guru. Selain itu, saat proses pembelajaran berlangsung, guru kurang bisa menyampaikan sistematika materi secara jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Masalah lain adalah kurang terperinci materi di dalam *hand out* sehingga siswa kurang dapat menerapkan materi tersebut untuk membantu dalam proses pembelajaran dan pada

akhirnya penggunaan *hand out* tersebut kurang optimal sehingga siswa hanya mengandalkan guru saat proses pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dengan guru diatas, tampak bahwa terjadi beberapa kendala di dalam pembelajaran yang diselenggarakan. Masalah-masalah yang terjadi dalam proses belajar mengajar harus diatasi dan distabilkan dengan tujuan terciptanya kondisi belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan diperoleh hasil belajar dengan lebih optimal. Kondisi ini bisa diselesaikan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang telah disesuaikan dan diselaraskan dengan kondisi dan materi yang akan diajarkan di kelas. Guru sebagai sumber belajar siswa sudah seharusnya dapat memanfaatkan media yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan belajar, maka guru harus meningkatkan kualitas media agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Selama masa pandemi sekolah melakukan pembelajaran secara daring sehingga materi yang disajikan melalui *hand out* perlu diganti dengan media pembelajaran lain yang dapat menampilkan audio dan visual secara bersamaan sehingga siswa lebih mudah menyerap materi belajar. Penggunaan media pembelajaran yang dirasa akan lebih membantu siswa belajar secara *audio* dan *visual* dengan sajian media yang lebih mudah digunakan dan diakses salah satunya adalah media pembelajaran berbasis video pembelajaran.

Video adalah rangkaian gambar gerak yang digabungkan dengan suara/*audio* sehingga membentuk kesatuan yang jika dirangkai akan menjadi sebuah alur, dimana terdapat pesan-pesan di dalamnya yang ditujukan untuk ketercapaian tujuan pembelajaran serta dapat disimpan melalui proses penyimpanan media pita/*disk*[6]. Video pembelajaran dapat diartikan sebagai media yang sengaja dirancang serta disusun secara sistematis dan berurutan dengan kurikulum sebagai pedoman, dalam pengembangan dan pengaplikasiannya diterapkan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian peserta didik untuk mencermati media yang telah disediakan dengan lebih mudah.

Pembuatan video pembelajaran memiliki tujuan diantaranya guna memperjelas dan mempermudah guru saat menyajikan materi yang disediakan secara audio dan visual; mempermudah siswa dalam pemahaman materi; mengatasi keterbatasan yang dimiliki guru dan siswa baik dalam hal waktu, ruang, dan daya indera; dapat merangsang gairah belajar siswa dan memotivasi siswa agar belajar lebih giat; interaksi antara siswa dan sumber belajar dapat meningkatkan kemampuan siswa; siswa

dapat belajar secara mandiri dan berulang-ulang jika menggunakan media video pembelajaran[7].

Penggunaan video sebagai media pembelajaran telah terbukti melalui beberapa penelitian. Hutapea dan Purba[15] menyatakan bahwa media video pembelajaran memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa dalam KD mengait di kelas X Tata Busana SMKN 8 Medan yang ditunjukkan pada taraf signifikansi 5% antara *pre-test* dan *post-test*. Penelitian yang dilakukan oleh Maslifah[16] menyatakan bahwa video pembelajaran yang diterapkan di kelas X Busana Butik SMK Negeri 6 Surabaya khususnya pada kompetensi membuat pola blus dapat meningkatkan hasil test yang dilakukan siswa dalam kelas hingga mencapai ketuntasan 88%. Parastiwi[20] melakukan penerapan video pembelajaran membuat pola sistem drapping di kelas X Busana SMK PSM Randublatung-Blora dan menyatakan bahwa hasil belajar siswa dapat meningkat dari rata-rata *pre-test* kelas 71,33 hingga rata-rata kelas naik menjadi 79,07 pada *post-test*. Sementara Handayani[17], yang melakukan penelitian dengan menerapkan video pembelajaran membuat pola rok secara konstruksi di kelas X Tata Busana SMK Negeri 6 Surabaya menyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa antara *pre-test* dan *post-test* dengan nilai signifikansi sebesar 5%

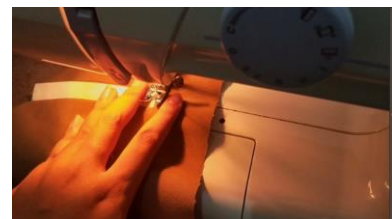
Berdasarkan uraian di atas yang telah dijelaskan, peneliti berupaya memberikan solusi melalui penelitian mengenai pengembangan media video pembelajaran membuat saku vest ditinjau dari tingkat validitasnya serta pengaruh penerapan media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa di kelas XI Tata Busana 2 SMKN 8 Surabaya.

II. METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) tingkat validitas media video pembelajaran, 2) hasil belajar siswa setelah diterapkan media video pembelajaran membuat saku vest. Subyek uji coba penelitian ini adalah 24 siswa dan jumlah validator 2 orang meliputi validator materi dan validator media. Penelitian dilakukan di kelas XI Tata Busana 2 SMKN 8 Surabaya, yang beralamatkan di Jl. Kamboja No.18, Ketabang, Kecamatan Gubeng, Kota Surabaya. Waktu penelitian dilakukan pada bulan September-Oktober tahun 2020.

Model pengembangan media pembelajaran ADDIE yang telah dikembangkan oleh Dick and Carry dipilih sebagai acuan dalam pelaksanaan penelitian pengembangan ini, karena dapat menjadi pedoman

dalam menyusun media pembelajaran yang efektif, dinamis, dan mendukung kinerja siswa juga guru. Penelitian ini dilaksanakan melalui 5 tahap sesuai model pengembangan ADDIE, yang diuraikan sebagai berikut ini: 1) *Analysis*, pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan untuk menentukan masalah yang terjadi saat proses pembelajaran di kelas dan menentukan solusi yang tepat serta menentukan kompetensi siswa, 2) *Design*, pada tahapan ini peneliti menentukan metode pembelajaran yang cocok dan tepat untuk digunakan, menentukan instrumen, serta desain media pembelajaran yang dirasa sesuai dengan KD yang dipilih, 3) *Development*, pada tahap ini peneliti menyusun RPP, lembar penilaian tes, lembar kerja siswa, media video pembelajaran, membuat angket validasi untuk mengukur tingkat validitas media, serta merevisi media video pembelajaran sesuai dengan saran dan perbaikan dari validator 4) *Implementation*, tahap penerapan media video pembelajaran di dalam kelas disesuaikan dengan metode dan RPP yang telah dibuat, peneliti sekaligus sebagai guru pada tahap ini melakukan pembelajaran dalam kelas melalui daring via *Google Meet*. Pada tahap ini, siswa mengikuti pembelajaran dan guru menyampaikan materi dengan menampilkan video pembelajaran yang telah dibuat. Setelah pembelajaran berakhir, siswa diarahkan untuk membuka *Google Classroom*, guru telah meng-*upload* video pembelajaran yang dapat diakses oleh siswa sehingga siswa dapat mempelajarinya secara berulang-ulang dan siswa dapat mengerjakan tugas membuat saku vest dengan lebih mudah, 5) *Evaluation*, tahap melakukan evaluasi terhadap hasil belajar atau hasil produk saku vest siswa setelah diterapkannya media video pembelajaran.



Gambar 1. Tahap *development* (pengembangan video pembelajaran)

Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini ialah metode angket dan metode tes. Metode angket digunakan oleh peneliti untuk mengukur tingkat validitas media video pembelajaran yang dibuat. Angket yang disediakan diisi oleh 2 validator yaitu validator materi yang berprofesi sebagai guru khususnya pada mata pelajaran membuat busana *custom made* di SMKN 8 Surabaya dan validator media yang berprofesi

sebagai mahasiswa tingkat akhir seni rupa konsentrasi desain di UNESA serta sebagai *photographer* serta *videographer*. Metode tes (tes kinerja) digunakan untuk mengukur dan mengetahui hasil kinerja siswa dalam ranah psikomotor yaitu kompetensi membuat saku vest melalui penggunaan media video pembelajaran sebagai tolok ukur keberhasilan penerapan media video pembelajaran.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan lembar tes kinerja siswa. Instrumen angket validasi menggunakan instrumen yang telah dikembangkan oleh Muthiah[18] sedangkan instrumen lembar tes kinerja akan divalidasi melalui metode *expert judgement* oleh ahli materi yaitu guru mata pelajaran membuat busana *custom made*.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif digunakan untuk mengolah dan menganalisis hasil angket validasi dan hasil tes kinerja siswa dalam membuat saku vest. Kriteria penilaian aspek-aspek angket validasi disediakan dalam tabel I.

TABEL I
KRITERIA PENILAIAN ASPEK VALIDASI[8]

Nilai	Keterangan
5	sangat valid
4	valid
3	cukup valid
2	kurang valid
1	tidak valid

Skor isian validator materi dan media, selanjutnya dihitung rata-ratanya dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Skor} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah total skor validasi}}$$

Setelah menghitung rata rata skor hasil validasi, selanjutnya hasil tersebut dapat dikelompokkan menjadi 5 kategori sesuai yang tertera pada tabel II.

TABEL II
KATEGORI HASIL VALIDASI[9]

Nilai	Kategori
4,1-5	layak diuji cobakan
3,1-4	layak diuji cobakan dengan revisi
2,1-3	cukup layak diuji cobakan dengan revisi
1,1-2	tidak layak diuji

0,1-1	cobakan sangat tidak layak diuji cobakan
-------	--

Hasil tes kinerja siswa diolah secara deskriptif, langkah pertama adalah mengelompokkan nilai hasil tes siswa menjadi 5 kategori sesuai yang tertera pada tabel III.

TABEL III
KATEGORI HASIL BELAJAR[8]

Nilai	Keterangan
81-100	sangat baik
61-80	baik
41-60	cukup
21-40	jelek
1-20	sangat jelek

Berdasarkan kategorisasi nilai tersebut dan standar ketuntasan minimal yang berlaku di SMKN 8 Surabaya, selanjutnya digunakan untuk menentukan level ketuntasan yang dicapai dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{(\text{jumlah siswa yang tuntas} \div \text{jumlah siswa keseluruhan}) \times 100\%}{}$$

Hasil persentase memenuhi KKM yang berlaku di SMKN 8 Surabaya jika $\geq 76\%$.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

Penelitian yang telah dilaksanakan dengan menggunakan 24 siswa dari kelas XI Tata Busana 2 sebagai subjek uji coba di SMKN 8 Surabaya dalam penelitian pengembangan dan penerapan media video pembelajaran membuat saku vest, diperoleh hasil meliputi: 1) tingkat validitas media video pembelajaran membuat saku vest, 2) pengaruh dari diterapkannya media video pembelajaran terhadap hasil kinerja siswa.

1. Tingkat Validitas Media Video Pembelajaran

Proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan media dalam memvalidasi media video pembelajaran membuat saku vest melalui 2 tahap. Tahap 1 merupakan tahap pengembangan dan tahap 2 merupakan tahap revisi. Hasil validasi pada tahap

pengembangan tampak pada diagram 1 sebagai berikut.

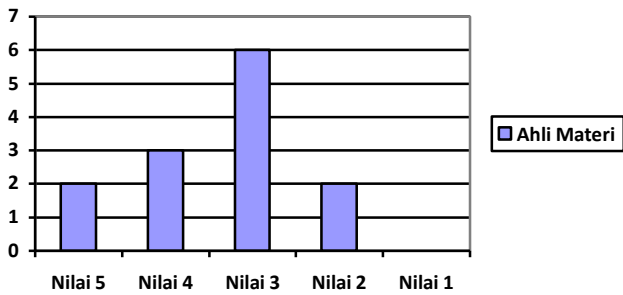


Diagram 1. Hasil validasi materi tahap 1 media video pembelajaran

Berdasarkan diagram 1, dapat diketahui hasil validasi dari ahli materi menunjukkan terdapat 2 aspek yang mendapat nilai 5 yang berarti sangat valid, 3 aspek mendapat nilai 4 yang berarti valid, 6 aspek mendapat nilai 3 yang berarti cukup valid, dan 2 aspek mendapat nilai 2 yang berarti kurang valid. Berdasarkan hasil tersebut, ahli materi memberikan beberapa saran dan perbaikan untuk media video pembelajaran. Saran perbaikan dari ahli materi yaitu untuk mengganti beberapa step dalam video karena tidak sesuai dengan step yang diajarkan di SMKN 8 Surabaya, dalam media video pembelajaran disertakan ukuran yang jelas pada bahan yang digunakan untuk membuat saku vest, serta menampilkan hasil jadi saku vest di awal video agar siswa dapat memahami proses pembuatan saku vest dengan mudah. Berdasarkan hasil penilaian tahap 1, nilai total yang didapat dari ahli materi adalah 44 dan jika diambil rata-ratanya adalah sebagai berikut.

$$\begin{aligned}\text{Skor} &= 44 \div 13 \\ &= 3,38 \text{ (layak diuji cobakan dengan revisi)}\end{aligned}$$

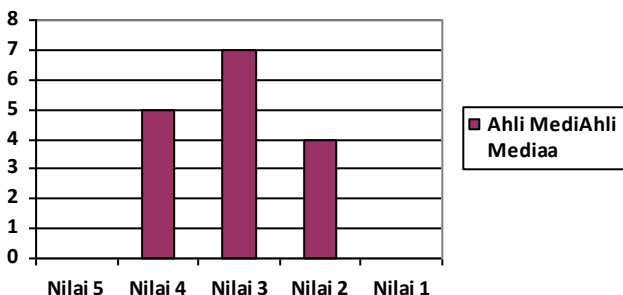


Diagram 2. Hasil validasi media tahap 1 media video pembelajaran

Berdasarkan diagram 2 yang merupakan hasil validasi yang diperoleh dari ahli media, hasil validasi dari ahli media menunjukkan bahwa terdapat 5 aspek mendapat nilai 4 yang berarti valid, 7 aspek mendapat nilai 3 yang berarti cukup valid, dan 4 aspek mendapat nilai 2 yang berarti kurang valid. Berdasarkan hasil tersebut, ahli media memberikan beberapa saran dan perbaikan untuk media video pembelajaran. Saran perbaikan dari ahli media adalah media video pembelajaran memuat informasi yang mudah dipahami dan menggunakan bahasa yang jelas, menggunakan *tripod* pada saat pengambilan video agar hasil jadi video tidak goyang serta menjelaskan tahap menjahit secara rinci. Berdasarkan hasil penilaian tahap 1, nilai total yang didapat dari ahli media adalah 49 dan jika diambil rata-ratanya adalah sebagai berikut.

$$\begin{aligned}\text{Skor} &= 49 \div 16 \\ &= 3,06 \text{ (cukup layak diuji cobakan dengan revisi)}\end{aligned}$$

Setelah mendapatkan hasil validasi tahap 1 dan saran perbaikan dari validator, peneliti melakukan revisi media video pembelajaran. Setelah melakukan revisi pada media video pembelajaran, peneliti sekali lagi melakukan proses validasi media video pembelajaran kepada 2 validator ahli tersebut. Validasi tahap 2 yang telah dilakukan oleh validator materi dan validator media hasilnya tampak pada diagram 2 berikut.

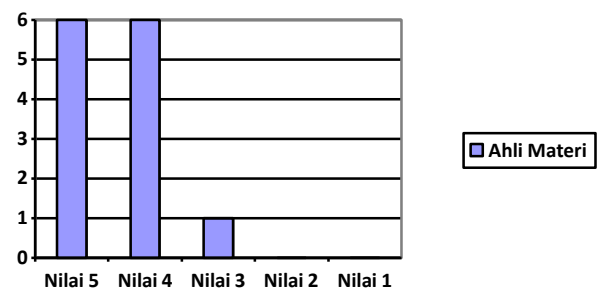


Diagram 3. Hasil validasi materi tahap 2 media video pembelajaran

Berdasarkan diagram 2 diatas, nilai yang didapatkan dari ahli materi pada tahap ini adalah 6 aspek mendapat nilai 5 yang berarti sangat valid, 6 aspek diberikan nilai 4 yang berarti valid, dan 1 aspek diberikan nilai 3 yang berarti cukup valid. Pada

validasi tahap 2 ini, validator materi mengungkapkan bahwa materi yang step membuat saku *vest* yang disediakan dalam video telah sesuai dengan *step* yang diterapkan di SMKN 8 Surabaya, telah disediakan hasil jadi saku *vest* di awal video serta telah menjelaskan ukuran bahan sehingga video dapat lebih mudah dipahami oleh siswa. Dari hasil validasi ahli materi tersebut, jumlah nilai yang yang didapatkan dari validasi 2 berjumlah 57, maka jika skor rata-rata validasi 2 oleh ahli materi adalah

$$\begin{aligned}\text{Skor} &= 57 \div 13 \\ &= 4,38 \text{ (layak diuji cobakan)}\end{aligned}$$

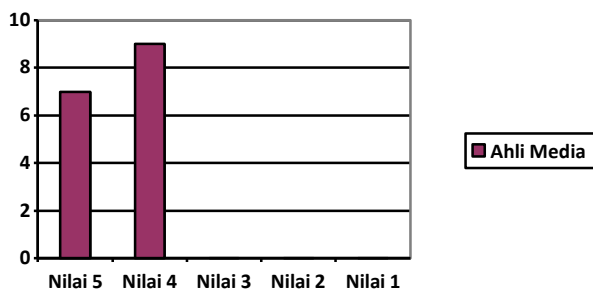


Diagram 4. Hasil validasi media tahap 2 media video pembelajaran

Berdasarkan diagram 4 yang merupakan hasil validasi tahap 2 oleh ahli media, nilai 5 yang berarti sangat valid diberikan untuk 7 aspek dalam angket validasi dan 9 aspek mendapatkan nilai 4 yang berarti valid. pada tahap 2, ahli materi tidak lagi memberikan revisi pada media video pembelajaran. Pada tahap 2 ini, ahli media menyatakan bahwa media video pembelajaran telah dibuat menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dimengerti, tampilan video tidak goyang karena saat pengambilan video menggunakan *tripod*, serta telah menjelaskan tahap-tahap menjahit secara sistematis dan terperinci. Jumlah nilai yang didapatkan dari validasi 2 oleh ahli media berjumlah 71, maka jika skor rata-rata validasi 2 oleh ahli media adalah

$$\begin{aligned}\text{Skor} &= 71 \div 16 \\ &= 4,43 \text{ (layak diuji cobakan)}\end{aligned}$$

2. Hasil Tes Kinerja

Hasil belajar siswa dinilai melalui tes kinerja (psikomotor) yang dilaksanakan setelah diterapkan media video pembelajaran membuat saku *vest*. Nilai hasil tes kinerja siswa akan dikategorikan menjadi 5

kriteria. Berikut hasil belajar siswa dapat dilihat dalam tabel IV.

TABEL IV
HASIL BELAJAR SISWA

No.	Kategori	Interval Skor	Frekuensi
1.	Sangat baik	81-100	21
2.	Baik	61-80	3
3.	Cukup	41-60	0
4.	Jelek	21-40	0
5.	Sangat jelek	1-20	0
TOTAL			24 siswa

Pada penerapan video pembelajaran membuat saku *vest* mata pelajaran membuat busana *custom made* di SMKN 8 Surabaya, jika mengacu Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang berlaku maka hasil belajar siswa diperoleh skor akhir ialah sebanyak 21 siswa dinyatakan tuntas atau mencapai nilai diatas KKM dengan nilai 76 keatas sedangkan ada 3 siswa yang dinyatakan tidak tuntas karena mendapatkan nilai dibawah KKM. Presentase ketuntasan klasikal pada tes kinerja siswa adalah:

$$\begin{aligned}\text{Presentase (\%)} &= (21 \div 24) \times 100\% \\ &= 87,5\%\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, maka ketuntasan klasikal pada kelas XI Tata Busana 2 di SMKN 8 Surabaya dalam tes kinerja membuat saku *vest* adalah sebesar 87,5 %. Berikut disajikan dalam diagram 3.

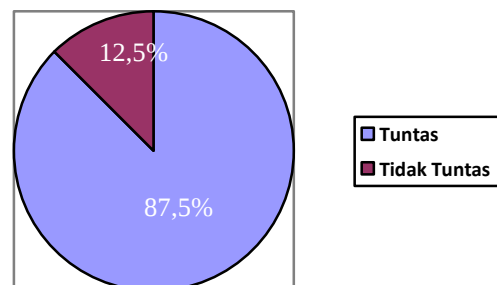


Diagram 3. Ketuntasan Klasikal

Berdasarkan ketuntasan klasikal minimal yang ada di SMKN 8 Surabaya menunjukkan pada taraf 76% sehingga hasil belajar siswa setelah diterapkannya media video pembelajaran yang menunjukkan taraf 87,5% diatas telah melampaui batas minimal ketuntasan klasikal yang berlaku.

B. PEMBAHASAN

1. *Tingkat Validitas Media Video Pembelajaran Membuat Saku Vest*

Media video pembelajaran membuat saku vest dalam penelitian ini telah dikembangkan hingga tingkat validitasnya menunjukkan bahwa video layak untuk diujicobakan. Hal tersebut telah sesuai dengan kriteria media yang baik khususnya media video pembelajaran yang merupakan media yang dianggap mampu menjelaskan suatu proses dengan terperinci, media yang dapat memperkaya penjelasan yang diserap siswa jika dikolaborasikan dengan media yang lainnya contohnya media teks atau gambar, media video pembelajaran juga dapat diulang-ulang pada bagian tertentu jika siswa merasa kurang memahami materi tersebut sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah, membantu dalam ranah perilaku siswa dalam mengerjakan materi, media video pembelajaran lebih mudah dipahami dan dirasa lebih efektif jika dibandingkan dengan penggunaan media berbasis teks/gambar, media video pembelajaran juga mampu mengarahkan belajar siswa dengan lebih sistematis dan berurutan sesuai dengan prosedural suatu proses atau sesuai dengan langkah-langkah [10].

Penelitian pengembangan yang dilakukan untuk mengembangkan media video pembelajaran ini hasilnya telah sesuai dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Muthiah[18] yang telah berhasil mengembangkan media video pembelajaran pembuatan rok suai dengan tingkat validitas sebesar 4,23 dan penelitian pengembangan media video pembelajaran ini juga hasilnya sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Agustini dan Ngarti[19] yang mengembangkan media pembelajaran berbasis video membuat pola dasar wanita dengan sistem pola drapping tingkat validitas sebesar 4,5.

Dengan media video pembelajaran yang baik dan telah sesuai dari segi materi dan media, maka media video pembelajaran tersebut merupakan media alternatif selain teks dan gambar untuk diterapkan guna meningkatkan kreativitas belajar dan hasil

kinerja siswa dalam proses penyampaian isi pembelajaran dan termasuk media yang sesuai untuk diterapkan di berbagai mata pelajaran baik dalam kelompok maupun individu[11]. Proses pembelajaran yang menerapkan media video pembelajaran sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran berbasis praktek dapat membuat kegiatan praktikum siswa menjadi lebih terarah[12].

2. *Pengaruh Penerapan Media Video Pembelajaran Membuat Saku Vest terhadap Hasil Belajar Siswa*

Berdasar pada hasil penerapan media pembelajaran berbasis video membuat saku vest yang telah dilakukan pada kelas XI Tata Busana 2 di SMKN 8 Surabaya, menunjukkan pencapaian nilai yang baik yaitu mencapai ketuntasan 87,5% di atas standar ketuntasan minimal yang berlaku di sekolah tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan juga hasil belajar siswa pada kompetensi dasar membuat saku vest, media video pembelajaran yang diterapkan dikelas mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar sehingga hasil belajar siswa di SMKN 8 Surabaya dapat meningkat jika dibandingkan dengan media yang diterapkan oleh guru sebelumnya. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media video pembelajaran mampu memberikan siswa kemudahan dalam menyerap materi. Melalui *audio* dan *visual* yang ditampilkan secara bersamaan, media pembelajaran berbasis video dianggap mampu memberikan pemahaman secara lebih baik dibandingkan dengan media yang hanya mengandalkan visual. Media video pembelajaran juga dapat mendistribusikan pemahaman yang lebih baik kepada siswa. Aspek ketrampilan yang didapat siswa merupakan aspek yang paling berdampak dalam penerapan media ini dikarenakan media video menyajikan proses secara sistematis sehingga daya nalar siswa dapat lebih aktif dan siswa menjadi termotivasi untuk mengikuti latihan-latihan yang disajikan dalam video pembelajaran[13].

Media pembelajaran berbasis video pembelajaran yang diterapkan dapat merangsang siswa untuk belajar secara mandiri dan memiliki minat belajar yang besar sehingga hal ini juga berdampak pada lebih mudahnya guru dalam mengorganisasi kelas sehingga kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dalam waktu yang singkat[14]. Penerapan media pembelajaran berbasis video pembelajaran dinilai dapat merangsang minat belajar dan memotivasi siswa, siswa dapat memutar ulang media video pembelajaran kapan dan dimana saja yang mana hal

ini dapat menjadi kemudahan siswa dalam proses belajar, serta siswa dapat lebih mudah dalam proses pemahaman materi yang disajikan dalam video pembelajaran dengan muatan materi yang lengkap, terperinci, dan tidak bertele-tele. Berdasarkan ketuntasan klasikal yang mencapai 87,5% setelah diterapkan media video pembelajaran, maka media ini dapat merangsang serta memotivasi siswa dalam belajar sehingga hasil belajar yang didapatkan siswa dapat meningkat.

IV. KESIMPULAN

Proses belajar siswa didalam kelas dirasa kurang maksimal khususnya pada kompetensi dasar membuat saku vest dikarenakan media *hand out* yang digunakan oleh guru memuat materi secara singkat yang menyebabkan siswa kurang dapat memahami materi tersebut sehingga pembelajaran dalam kelas menjadi kurang efektif. Dampaknya, siswa menanyakan kembali materi yang telah dijelaskan, hasil jadi produk saku vest tidak sesuai dengan yang dijelaskan oleh guru, dan nilai yang didapat siswa masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Permasalahan ini dapat diselesaikan dengan penggunaan media yang tepat, dalam hal ini digunakan media video pembelajaran untuk menjawab permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran antara guru dan siswa di kelas.

Media video pembelajaran membuat saku vest dikembangkan melalui 2 tahap, yaitu tahap pertama yang telah divalidasi oleh ahli materi dan mendapat skor sebesar 3,38 dan oleh ahli media 3,06. Setelah melalui tahap validasi pertama, peneliti melakukan revisi media serta melakukan validasi ulang dan hasil validasi tersebut telah mencapai tingkat layak untuk diujicobakan menurut validator materi dengan skor sebesar 4,38 dan ahli media memberikan skor 4,43 maka video pembelajaran ini bisa diujicobakan secara empiris di kelas.

Menjawab tujuan penelitian kedua yaitu mengetahui hasil tes kinerja siswa, maka setelah dilakukan uji coba secara empiris di kelas menunjukkan hasil tes kinerja siswa kelas XI Tata Busana 2 SMKN 8 Surabaya mencapai ketuntasan sebesar 87,5% setelah menggunakan media video pembelajaran membuat saku vest sebagai bahan ajar dikelas.

Penggunaan media video pembelajaran sebagai bahan ajar dikelas dapat merangsang minat belajar siswa sehingga siswa dapat belajar lebih mandiri dengan memanfaatkan media video pembelajaran yang disediakan oleh guru sehingga hasil kinerja siswa meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- [1] Nasution. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Cetakan kedua belas. Jakarta : Bumi Aksara, 2008, hal. 80
- [2] Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003
- [3] Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media Group, 2010, hal. 228
- [4] Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta, 2015, hal. 176
- [5] Asmani, J. M. *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan (1st ed.)*. DIVA Press, 2011, hal. 19
- [6] Rusman. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi & Komunikasi : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Rajawali Pers. PT. Raja Grafindo Persada, 2011, hal. 36
- [7] Riyana, Cheppy. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI. 2007, hal. 4
- [8] Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta, 2013, hal. 146&161
- [9] Mardapi, Djemari. *Pengukuran Penilaian & Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta : Nuha Medika, 2012, hal. 163
- [10] Munir. *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta, 2012, hal. 104
- [11] Smaldino, E. Sharon. *Instructional Technology and Media for Learning*. Upper Saddle River, New Jersey Columbus, Ohio. Ninth Edition, 2008, hal. 310
- [12] Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta, 2006, hal.9
- [13] Aqib, Zainal. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontektual (Inovatif)*. Bandung : Penerbit Yrama Widya, 2013, hal. 51
- [14] Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Graha Media, 2010, hal. 65

Terbitan Berkala:

- [15] Hutapea, Flora dan Purba, Nur Asmah. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Mengait pada Siswa Tata Busana SMK Negeri 8 Medan*. Jurnal PTK. Vol. 17, No. 1, hal. 58-66, Ap. 2015.
- [16] Maslifah, Mufidatul. *Penerapan Media Video Pembelajaran Kompetensi Dasar Membuat Pola Blus Sesuai Desain*. Jurnal Mahasiswa UNESA. Vol. 9, No. 2, hal. 1-6, Agt. 2020.

- [17] Handayani, Siska. *Penerapan Media Video Pembelajaran pada Kompetensi Dasar Membuat Pola Dasar Rok Secara Konstruksi di Kelas X Tata Busana 3 SMK Negeri 6 Surabaya*. Jurnal Mahasiswa UNESA. Vol. 7, No.2, hal. 18-21, Mei. 2018
- [18] Muthiah. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pembuatan Rok Suai Kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 1 Ngawen*. Jurnal UNY. Vol. 7, No. 5, hal. 1-10, Agt. 2018
- [19] Agustini, Ketut dan Ngarti, Jero Gede. *Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D*. Jurnal UNDIKSHA. Vol. 4, No. 62-78, Mar. 2020
- Laporan:
- [20] Parastiwi, Tiara Ayu. 2015. *Pengaruh Penggunaan Video Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pola Draping di SMK PSM Randublatung-Blora*. Universitas Negeri Semarang, 2015, Semarang. [Online] Tersedia: http://lib.unnes.ac.id/vie/crfeators/Tiara_Ayu_Parastiwi=3A5401409071=3A=3A.ht