

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBUATAN POLA KERAH UNTUK KELAS X TATA BUSANA SMK DHARMA WANITA GRESIK

Yumita Maulidian¹⁾, dan Lutfiyah Hidayati²⁾

¹⁾²⁾Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Kampus Unesa, Jl. Ketintang, Ketintang, Kec Gayungan, Kota Surabaya, Jawa Timur 60231
e-mail: yumita.18044@mhs.unesa.ac.id¹⁾, lutfiyahhidayati@unesa.ac.id²⁾

ABSTRAK— *Video merupakan salah satu media yang tepat yang dapat menyampaikan informasi/pesan pembelajaran berupa rangkaian gambar hidup untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi pembelajaran sebagai bimbingan atau bahan ajar. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) tingkat kelayakan video pembuatan macam-macam pola kerah, dan (2) hasil belajar siswa menggunakan video pembuatan macam-macam pola kerah pada siswa kelas X Tata Busana SMK Dharma Wanita Gresik. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan pendekatan ADDIE model. Subjek penelitian ini adalah dua orang validator yang terdiri dari ahli materi serta ahli media dan 11 (sebelas) siswa kelas X Tata Busana SMK Dharma Wanita Gresik. Teknik sampling menggunakan sampling jenuh. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah: (1) penilaian kelayakan video, dan (2) tes hasil belajar. Instrumen penelitian berupa: (1) lembar penilaian kelayakan video, dan (2) lembar tes hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan berupa teknik analisis deskriptif. Hasil Penelitian menyatakan bahwa: 1) tingkat kelayakan video pembuatan macam-macam pola kerah mencapai kriteria layak diujicobakan dan 2) hasil belajar siswa pada materi pembuatan macam-macam pola kerah dengan video pembelajaran macam-macam pola kerah mencapai ketuntasan belajar 91% melebihi batas standar ketuntasan klasikal.*

Kata Kunci: pola kerah, video, tingkat kelayakan, hasil belajar.

I. PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan menjadi salah satu lembaga tingkat satuan pendidikan yang bertanggungjawab melahirkan sumber daya manusia dengan kemampuan, keterampilan, serta keahlian dibidangnya [1]. Jurusan tata busana (*fashion design*) merupakan salah satu bagian dari bidang keahlian di Sekolah Menengah Kejuruan. Tata busana merupakan suatu disiplin ilmu yang memberikan peserta didik berbagai pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai sikap positif agar kompeten dalam hal-hal yang terkait dalam bidang busana atau *fashion*, khususnya terkait proses mencipta suatu busana.

Proses menciptakan busana memiliki berbagai macam pokok materi yang wajib dimengerti siswa, salah satu materi tersebut adalah pembuatan pola busana.

Proses pembelajaran pembuatan pola busana yang dilaksanakan di sekolah memiliki berbagai komponen kegiatan pembelajaran. Komponen-komponen pembelajaran merupakan hal penting yang tidak bisa dipisahkan dan bahkan saling menopang dalam upaya pembentukan peserta didik yang berkualitas dimana komponen-komponen pembelajaran tersebut meliputi tujuan, bahan ajar, kurikulum, peserta didik, guru, metode, evaluasi, media dan lingkungan pendidikan serta dana [2]. Kesatuan komponen tersebut merupakan hal yang menunjang berlangsungnya proses belajar dan mengajar di sekolah.

Hasil wawancara bersama guru mata pelajaran pembuatan pola di SMK Dharma Wanita Gresik, diketahui bahwa pembelajaran pembuatan macam-macam pola kerah merupakan salah satu materi pokok dalam mata pelajaran pembuatan pola busana, yang wajib dikuasai oleh siswa karena sebagai dasar untuk membuat suatu busana. Proses pembelajaran materi pembuatan pola selama ini masih menggunakan sistem klasikal yang dipandu oleh guru dengan sistem menggambar pola di *white board* (papan tulis) dengan menggunakan metode demonstrasi. Proses pembelajaran tersebut pada saat ini kurang efektif karena hanya beberapa siswa yang memperhatikan secara saksama penjelasan dari guru, serta akan memerlukan waktu yang lama dan siswa juga tidak akan cakap secara mandiri. Masalah tersebut sejalan dengan diwajibkannya siswa belajar secara mandiri dari rumah semasa pandemi virus *Covid-19*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan membuat kebijakan pokok tentang pembelajaran jarak jauh (PJJ) dengan tujuan untuk mencegah penyebaran *Covid-19* secara meluas [3]. Sehingga pembelajaran secara daring juga di terapkan di SMK Dharma Wanita Gresik selama PJJ diberlakukan.

Ketika pembelajaran jarak jauh (PJJ) diberlakukan, peneliti diberikan 3 kali kesempatan untuk mengajar mata pelajaran pembuatan pola secara daring pada saat program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMK Dharma Wanita Gresik. Peneliti menemukan beberapa fakta sebagai berikut: (1)

pembelajaran pertama, peneliti memberikan materi teori dengan media berupa PPT serta memberikan materi praktek dengan media *job sheet* melalui *google classroom*. Hasil dari pembelajaran tersebut adalah 6 siswa mengumpulkan tugas dan 5 siswa tidak mengumpulkan tugas. Fenomena tersebut terjadi karena siswa bingung tentang apa yang diajarkan dan tidak mengerti bagaimana mengerjakan tugas yang diberikan, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak mencapai ketuntasan belajar. Karakteristik siswa kelas X semester 1 yang masih awam dengan pembuatan pola dan belum bisa memahami langkah pembuatan pola jika hanya diberi materi dari buku juga harus diperhatikan, (2) pembelajaran kedua, peneliti memberikan materi teori dengan media PPT melalui *google classroom* dan memberikan materi praktek melalui *zoom*. Hasil dari pembelajaran tersebut adalah hanya 4 siswa yang bergabung dalam *zoom* dan dapat mengumpulkan tugas. Fenomena tersebut terjadi karena sebagian besar siswa mengalami keterbatasan kuota internet, (3) pembelajaran ketiga, peneliti memberikan materi dengan media pembelajaran video melalui *google classroom*. Hasil dari pembelajaran tersebut adalah seluruh siswa dapat mengumpulkan tugas.

Hasil pembelajaran diatas mendasari peneliti melakukan penelitian berupa pengembangan media pembelajaran yaitu video. Hasil dari beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan penggunaan media pembelajaran video dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Widiyasanti-2018[4], Syaparuddin-2019[5], Agustini-2020[6], Al Fath-2021[7]). Hasil penelitian yang telah membuktikan penggunaan media pembelajaran video dapat mempengaruhi minat belajar siswa (Pagarra-2018[8], Fitasari-2019[9], Juliartini-2020[10], Fisabilillah-2021[11]). Hasil penelitian yang telah membuktikan efektivitas penggunaan media pembelajaran video dalam meningkatkan hasil belajar praktik siswa SMK tata busana (Handayani-2018[12], Sundari-2019[13], Maslifah-2020[14], Erni-2021[15]).

Media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk memberikan pesan atau informasi pada proses pembelajaran agar dapat merangsang perhatian serta minat siswa saat belajar [16]. Kriteria media pembelajaran yang baik, yaitu: (1) tujuan pembelajaran, (2) karakteristik siswa, (3) gaya belajar siswa, (4) kesesuaian dengan materi, dan (5) ketersediaan fasilitas yang pendukung [17]. Bahan ajar berbasis audiovisual (video) dalam pembelajaran merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa, serta meningkatkan minat belajar siswa [18]. Video tutorial dipilih karena media tersebut merupakan susunan gambar bergerak yang digunakan guru sebagai bimbingan maupun bahan ajar, berisi informasi/pesan suatu

materi pembelajaran untuk mendukung meningkatkan pemahaman siswa [19].

Manfaat menggunakan media pembelajaran video (audio-visual), diantaranya yaitu: (1) memecahkan masalah keterbatasan waktu dan jarak, (2) untuk menambah kejelasan karena video dapat diputas berulang-ulang, (3) pesan/informasi yang disampaikan mudah diingat dan cepat, (4) menumbuhkan pikiran, imajinasi serta opini para siswa, (5) memberikan gambaran yang lebih realistik dan memperjelas hal-hal yang abstrak, (6) berguna untuk menjelaskan suatu ketrampilan maupun suatu proses, (7) seluruh siswa, baik yang pandai maupun yang kurang pandai dapat belajar menggunakan video, (8) memotivasi serta menumbuhkan minat siswa untuk belajar [20].

Media video tutorial sebagai bahan ajar memiliki keunggulan sebagai berikut: (1) memberikan pengalaman pada siswa untuk merasakan suatu keadaan tertentu, (2) memperlihatkan secara nyata sesuatu yang awalnya tidak mungkin bisa dilihat, (3) memperagakan keterampilan yang akan dipelajari, (4) dapat mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu, (5) dapat dipakai untuk analisis perubahan dalam periode waktu tertentu, (6) menunjukkan tahapan prosedur, (7) menunjukkan cara menggunakan perkakas atau alat, (8) memberi pengetahuan pada siswa dengan cara menunjukkan suatu proses tertentu [21].

Permasalahan yang ada mendorong peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Video Pembuatan Pola Kerah untuk kelas X tata busana SMK Dharma Wanita Gresik”. Hadirnya media pembelajaran video diharapkan dapat berkontribusi untuk memudahkan guru menyampaikan bahan ajar secara atraktif, efektif dan efisien, dengan melibatkan siswa dalam pengalaman belajar, memotivasi siswa dan menunjang keberhasilan belajar siswa di masa pandemi. Hadir sebagai usaha yang ditempuh tenaga pendidik dalam meningkatkan hasil belajar yaitu dengan membenahi strategi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi [18].

II. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan pendekatan *ADDIE model*. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 di SMK Dharma Wanita Gresik yang beralamat di Jl. Arif Rahman Hakim Gresik, Kramatandap, Gapurosukolilo, Kec. Gresik, Kab. Gresik, Jawa Timur 61111.

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) mengetahui tingkat kelayakan video pembuatan macam-macam pola kerah, (2) mengetahui hasil belajar siswa dari implementasi media pembelajaran video pembuatan macam-macam pola kerah untuk siswa kelas X Tata Busana SMK Dharma Wanita Gresik.

ADDIE model merupakan suatu pendekatan yang memfokuskan suatu analisa dimana pada tiap elemen yang ada saling berhubungan satu sama lainnya dengan berkoodinasi sesuai fase yang ada. Fase tersebut terdiri dari *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (evaluasi) [22]. Penelitian pengembangan ini memakai satu siklus, karena alur proses pengembangan *ADDIE model* merupakan sebuah siklus, sehingga dapat disajikan dalam bentuk bagan sebagai berikut:



Gambar 1. Tahap prosedur pengembangan model *ADDIE*

Tahap *analysis* bertujuan untuk mendapat gambaran nyata dan alternatif pemecahan masalah dasar pada proses pembelajaran pembuatan macam-macam pola kerah meliputi: (1) Analisis kurikulum, yaitu menelaah kurikulum yang digunakan SMK Dharma Wanita Gresik,

maka diketahui standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator dan diperoleh ketepatan materi yang akan dikembangkan. Sehingga media pembelajaran yang dibuat tidak melenceng dari tujuan pembelajaran. (2) Analisis materi, menelaah materi pokok macam-macam pola kerah yang terdapat pada silabus mata pelajaran pembuatan pola sesuai kurikulum 2013 revisi yang dipakai di SMK Dharama Wanita Gresik. Materi tersebut lalu dikembangkan dengan terstruktur pada video pembelajaran. (3) Analisis siswa, bertujuan untuk mengkaji karakteristik siswa dengan tujuan pembelajaran, keterampilan siswa dalam menggunakan media. (4) Analisis media pembelajaran, digunakan untuk melihat tipe media pembelajaran apa yang cocok untuk dapat dikembangkan.

Tahap *design* yaitu tahap mempersiapkan kerangka video pembelajaran yang hendak dikembangkan serta menentukan instrumen yang akan diterapkan untuk menguji media pembelajaran yang dibuat. Tahap desain terdiri dari: (1) Mendesain konsep video. (2) Menyusun materi video. (3) Menyusun *prototype* video. (3) Menyusun instrumen validasi ahli. (4) Menyusun instrumen evaluasi.

Tahap *development* terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut: (1) Pembuatan video, merealisasikan konsep, materi dan *prototype* menjadi suatu produk video pembelajaran, (2) validasi ahli. (3) revisi video, (4) muncul video layak untuk dapat diterapkan kepada siswa.

Tahap *implementation* merupakan tahap menerapkan video pembelajaran sebagai bahan ajar pada uji coba empiris. Proses penerapan ini dilakukan secara daring menggunakan media yang digunakan adalah *google classroom*. Penelitian ini menggunakan desain *pre-experimental designs* dengan bentuk *one-shot case study*.



Keterangan :

X = pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran

O = hasil belajar siswa

Paradigma tersebut dibaca sebagai berikut: diperoleh suatu kelompok yang telah diberikan perlakuan (*treatment*), yang kemudian diobservasi hasilnya [23].

Tahap *evaluation* merupakan tahap menilai hasil belajar siswa setelah menggunakan video pembelajaran pembuatan macam-macam pola kerah secara konstruksi dengan skala 1:4.

Subjek penelitian adalah dua validator yaitu seorang guru mata pelajaran pembuatan pola di SMK Dharma Wanita Gresik sebagai ahli materi serta seorang ahli dibidang Teknik Informatika sebagai ahli media dan 11 (sebelas) siswa kelas X Tata Busana tahun pelajaran 2020/2021 SMK Dharma Wanita Gresik. Teknik sampling menggunakan *sampling jenuh*, yaitu pemilihan sampel apabila seluruh anggota dari populasi yang ada berfungsi sebagai sampel. Keadaan ini dilakukan apabila jumlah populasi kurang dari 30 orang [23].

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah: (1) penilaian kelayakan video, dan (2) tes hasil belajar. Instrumen yang diterapkan pada pengumpulan data berupa: (1) lembar penilaian kelayakan video, dan (2) lembar tes hasil belajar.

Instrumen lembar penilaian kelayakan video dalam penelitian ini mengadopsi dari hasil penelitian Fahriana [24] yang terdiri atas instrumen kelayakan materi ajar maupun media video. Instrumen kelayakan materi mencakup 3 aspek utama yaitu kesesuaian materi, kebahasaan, dan sajian. Instrumen kelayakan media video mengacu pada aspek tampilan media yang selanjutnya dirinci dalam 10 sub aspek.

Instrumen lembar penilaian hasil belajar dititik beratkan pada ranah psikomotor siswa dalam membuat macam-macam pola kerah berupa tugas praktek individu. Instrumen berupa lembar soal, pedoman penskoran dan rubrik penilaian

Teknik analisis data dengan teknik analisis deskriptif. Untuk mengetahui kelayakan media diambil dari hasil validasi. Data hasil validasi dari para validator berpedoman pada tabel I, serta tabel II.

TABEL I
KATEGORI KELAYAKAN VIDEO OLEH PARA AHLI

Kategori Penilaian	Interval Nilai
Layak	$(S_{min} + P) \leq S \leq S_{maks}$
Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min} + P - 1)$

Keterangan :

S = nilai dari responden

S_{min} = nilai minimal

S_{maks} = nilai maksimal

P = panjang kelas interval [25].

TABEL II
INTERPRETASI HASIL KELAYAKAN VIDEO OLEH PARA AHLI

Kategori Penilaian	Interpretasi
Layak	Ahli media dan ahli materi menyatakan media pembelajaran video pembuatan macam-macam pola kerah skala 1:4 secara konstruksi layak digunakan sebagai bahan ajar.
Tidak Layak	Ahli media dan ahli materi menyatakan media pembelajaran video pembuatan macam-macam pola kerah skala 1:4 secara konstruksi tidak layak digunakan sebagai bahan ajar.

Analisis data hasil belajar individu berdasarkan pedoman penskoran mengacu pada Kurikulum SMK Dharma Wanita Gresik sesuai tabel III

TABEL III
INTERVAL DAN PREDIKAT UNTUK NILAI SISWA

Interval	Predikat	Keterangan
91-100	A	Sangat Baik
78-90	B	Baik
65-77	C	Cukup
< 65	D	Kurang

Standar ketuntasan minimal yang berlaku di SMK Dharma Wanita Gresik khususnya dalam mata pelajaran pembuatan pola yaitu 75. Tingkat ketuntasan klasikal dianalisis memakai rumus berikut:

$$\text{Tingkat ketuntasan klasikal} = \frac{\text{jumlah siswa yang mencapai nilai} \geq 75}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

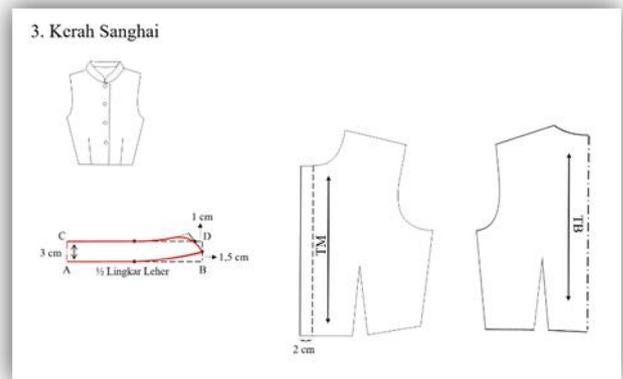
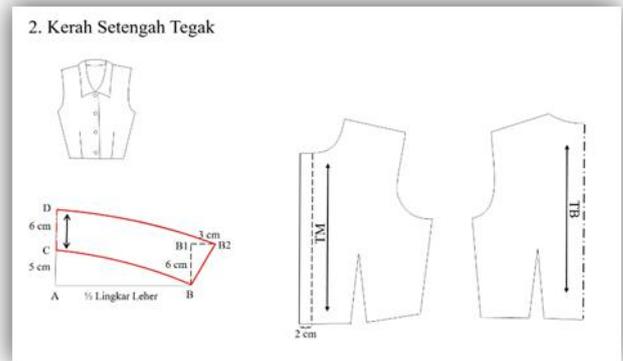
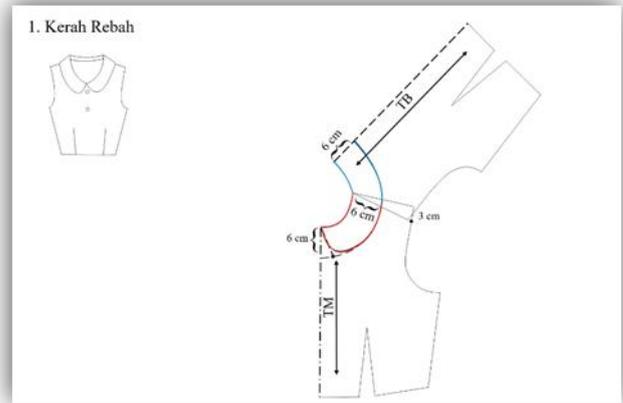
A. Hasil

Hasil penelitian disajikan melalui data hasil validasi ahli materi dan hasil validasi ahli media serta pencapaian hasil belajar siswa. Hasil validasi oleh ahli materi diperoleh hasil pada tabel IV.

TABEL IV
HASIL VALIDASI VIDEO OLEH AHLI MATERI

No.	Indikator yang Dinilai	Penilaian	
		Layak	Tidak Layak
A. Kesesuaian Materi			
1.	A1	√	-
2.	A2	√	-
3.	A3	√	-
4.	A4	√	-
5.	A5	√	-
B. Kebahasaan			
6.	B1	√	-
7.	B2	√	-
C. Sajian			
8.	C1	√	-
9.	C2	√	-
10.	C3	√	-
11.	C4	√	-
12.	C5	√	-

Hasil dari tabel IV diperoleh data bahwa 12 aspek dari sisi materi dinyatakan layak, tetapi terdapat kritik dan saran dari ahli materi untuk perbaikan video. Perbaikan yang diberikan adalah menambahkan keterangan pola karena tidak hanya pola kerah, pola badan bagian depan dan belakang juga harus dilengkapi dengan keterangan pola menggunakan warna merah dan biru. Berikut adalah dokumentasi hasil perbaikan yang telah dilakukan.

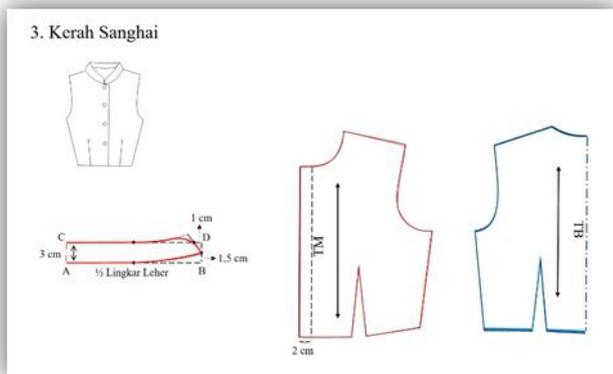
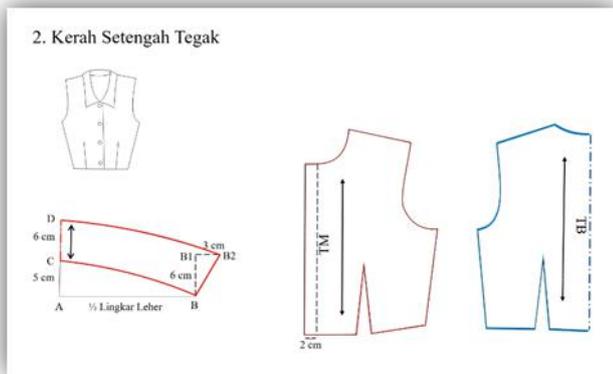
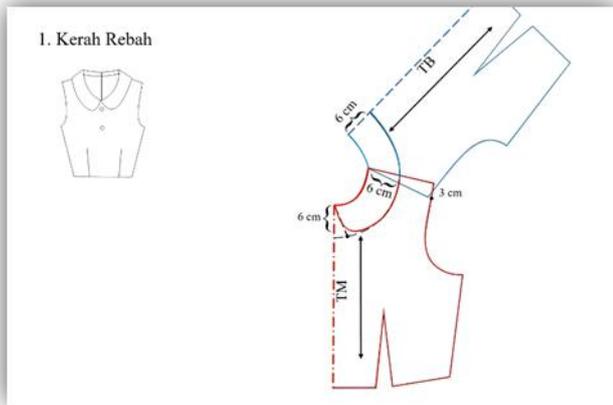


Gambar 2. Dokumentasi video sebelum perbaikan atas saran ahli materi.

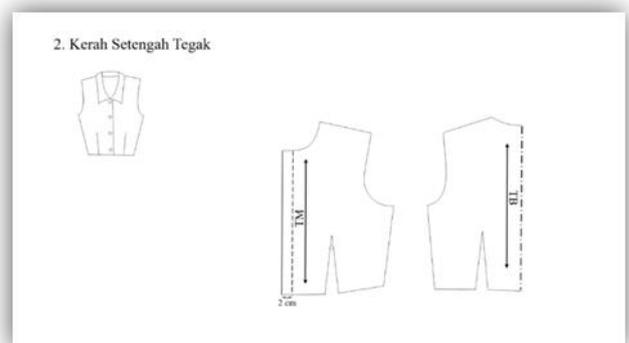
TABEL V
HASIL KELAYAKAN VIDEO OLEH AHLI MEDIA

No	Indikator yang Dinilai	Penilaian	
		Layak	Tidak Layak
1	Ketepatan pemilihan huruf	√	-
2	Ketepatan pemilihan jenis dan bentuk huruf	√	-
3	Komposisi warna yang digunakan	√	-
4	Kejelasan sajian gambar	√	-
5	Ketepatan tata letak (<i>layout</i>)	√	-
6	Pemilihan <i>background</i> yg tepat	√	-
7	Kejelasan video	√	-
8	Kejelasan suara	√	-
9	Keterbacaan teks yang baik	√	-
10	Kemudahan mengakses media	√	-

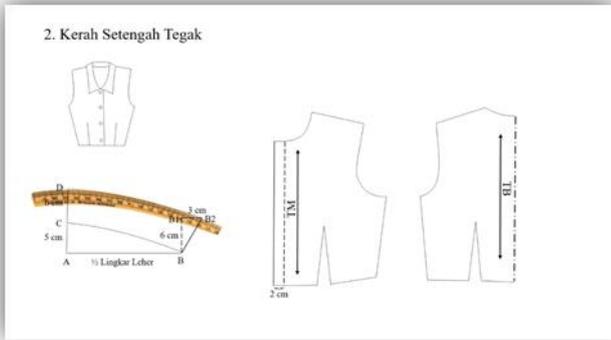
Hasil dari tabel V diperoleh data bahwa 10 aspek dari sisi materi dinyatakan layak, akan tetapi terdapat kritik dari ahli media untuk perbaikan video. Perbaikan yang diberikan yaitu: (1) memperbaiki tata letak gambar sehingga terdapat *space* antara gambar dan *subtitle* bila ada, (2) menambahkan *subtitle* untuk menghindari bila audio tidak terlalu jelas didengarkan.



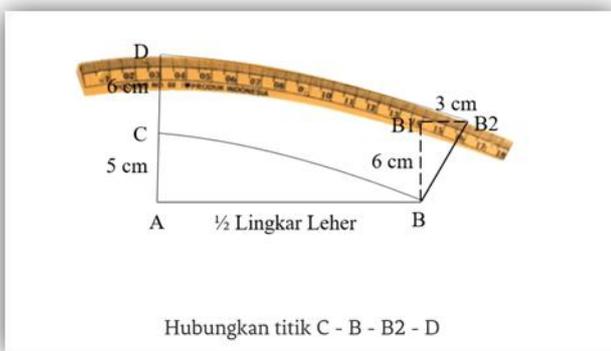
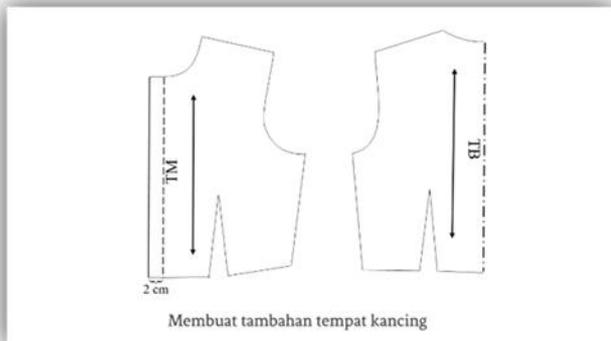
Gambar 3. Dokumentasi video sesudah perbaikan atas saran ahli materi.



Tahap selanjutnya, setelah video macam-macam pola kerah melalui tahap perbaikan maka peneliti menunjukkan kembali ke ahli materi, sehingga dari sisi materi media pembelajaran video pembuatan macam-macam pola kerah dinyatakan layak dengan perbaikan. Hasil validasi oleh ahli media diperoleh hasil dengan kriteria sebagai berikut:



Gambar 4. Dokumentasi video sebelum perbaikan atas saran ahli media.



Gambar 5. Dokumentasi video setelah perbaikan atas saran ahli media.

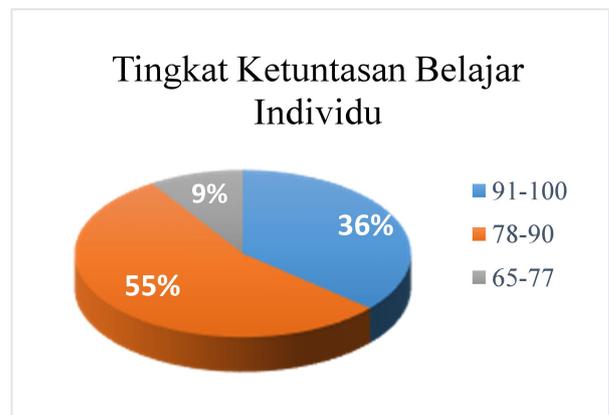
Tahap selanjutnya, setelah video macam-macam pola kerah melalui tahap perbaikan maka peneliti menunjukkan kembali ke ahli media, maka dari sisi media, video pembuatan macam-macam pola kerah dinyatakan layak dengan perbaikan dan dapat digunakan untuk penelitian.

Hasil belajar siswa merupakan nilai dari penilaian ranah psikomotor. Tingkat keberhasilan secara individu diketahui melalui tes yang diberikan setelah mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran video pembuatan macam-macam pola kerah yang dapat diakses secara *online* melalui *google classroom*. Penilaian didapat dari hasil praktik membuat macam-macam pola kerah dan ketepatan waktu pengumpulan. Hasil belajar siswa pada pembelajaran pembuatan pola kerah memperoleh nilai tertinggi sebesar 97 dan nilai terendah sebesar 73, dengan rata-rata sebesar 86. Nilai hasil belajar yang diperoleh siswa secara individu ditunjukkan pada tabel VI.

TABEL VI
TINGKAT KETUNTASAN BELAJAR INDIVIDU

No	Nilai Siswa	Jumlah Siswa	Predikat	Keterangan
1	91-100	4	A	Sangat Baik
2	78-90	6	B	Baik
3	65-77	1	C	Cukup

Tabel VI menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa pada materi pembuatan macam-macam pola kerah menunjukkan nilai rata-rata siswa pada rentang nilai 78-90 termasuk pada kategori nilai B. Tingkat ketuntasan belajar individu secara analitis dan terstruktur dapat dilihat pada histogram berikut:



Gambar 6. Tingkat ketuntasan belajar individu

Hasil perhitungan tingkat ketuntasan belajar klasikal dari seluruh siswa dengan batas kriteria ketuntasan minimal 75 diperoleh hasil pada tabel VII.

TABEL VII
TINGKAT KETUNTASAN BELAJAR KLASIKAL

No	Kategori	Jumlah Siswa	Prosentase
1	Tuntas	10	91 %
2	Tidak Tuntas	1	9 %
Jumlah		11	100 %

Tingkat ketuntasan belajar klasikal secara analitis dan terstruktur dapat dilihat pada histogram berikut:



Gambar 7. Tingkat ketuntasan belajar klasikal

B. Pembahasan

Media pembelajaran yang dikembangkan adalah video pembuatan macam-macam pola kerah secara teknik konstruksi dengan skala 1:4. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran dan hasil belajar siswa dari implementasi media pembelajaran tersebut.

Hasil validasi media video yang meliputi 4 aspek diperoleh jumlah skor 22 dengan persentase 100%, sehingga tingkat kelayakan media video dikategorikan layak [25]. Hasil penelitian ini sesuai dengan karakteristik media pembelajaran video yang baik, yaitu: (1) dapat menumbuhkan perhatian serta minat siswa, (2) kualitas teknik video, (3) terdapat kesempatan untuk latihan, (4) sesuai dengan kurikulum, (5) kebenaran informasi, (6) sesuai dengan lingkup isi materi pelajaran, (7) mudah digunakan serta dipahami siswa [16].

Hasil belajar siswa menggunakan video pembuatan pola kerah mencapai ketuntasan belajar klasikal sebesar 91%, di atas ketentuan ketuntasan belajar klasikal 80%.

Suatu pembelajaran dikatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar apabila tingkat ketuntasan hasil belajar klasikal siswa mencapai lebih dari 80% [26]. Sehingga media video tutorial membuat pola kerah dapat dinyatakan berhasil sebagai sumber belajar.

Hasil penelitian pengembangan ini sejalan dengan penelitian yang mendapatkan hasil bahwa penggunaan bahan ajar berupa video tutorial pada proses belajar mengajar secara mandiri dapat memberikan pengaruh meningkatkan hasil belajar siswa [27]. Sehingga penggunaan media pembelajaran yang adaptif dan berkualitas adalah salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan untuk siswa [28].

IV. PENUTUP

A. Kesimpulan

Keimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian serta pembahasan adalah sebagai berikut. Pertama, tingkat kelayakan video pembuatan macam-macam pola kerah mencapai kriteria layak diujicobakan untuk kelas X tata busana.

Kedua, hasil belajar siswa kelas X tata busana pada materi pembuatan macam-macam pola kerah dengan video pembelajaran macam-macam pola kerah mencapai ketuntasan belajar 91% melebihi batas standar ketuntasan klasikal. Hasil ini membuktikan bahwa video tutorial memberikan pengaruh pada hasil pembelajaran siswa.

B. Saran

Hasil penelitian pengembangan video pembuatan pola kerah memberikan dampak positif bagi proses pembelajaran, sehingga saran yang dapat diberikan adalah:

1) Bagi peneliti selanjutnya

Melakukan penelitian yang lebih luas lagi dengan media pembelajaran video tutorial pada kompetensi lain yang sesuai, sehingga dapat dihasilkan media pembelajaran baru sesuai dengan perkembangan teknologi, untuk dapat memberikan sumbangan positif bagi kemajuan dibidang pendidikan.

2) Bagi guru

Media pembelajaran video ini dapat digunakan dan diaplikasikan oleh guru untuk membantu proses

pembelajaran, dengan memadukannya bersama model pembelajaran yang aktif dan menyenangkan secara mandiri ataupun berkelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Firdausi dan Barnawi, *Profil Guru SMK Profesional*, Yogyakarta, Indonesia, 2012, hal. 13.
- [2] H. Hanafi, La Adu dan H. Muzakkir, "Teknik guru mengefektifkan metode pembelajaran upaya perwujudan peserta didik yang berkualitas," dalam *Profesionalisme Guru dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran di Sekolah*, Yogyakarta, Indonesai, 2018, bab 5, hal. 83.
- [3] M. Rifa'ie.(Desember 2020). Fleksibilitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. [Online]. Vol 5. No 2. Tersedia: <https://jurnaldikbud.kemdikbud.go.id/index.php/jpnk/article/view/1605/530>
- [4] M. Widiyasanti. (April 2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawaab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*. [Online]. Vol 9. No 1. Tersedia: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/21489>
- [5] Syaparuddin. (Juni 2019). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video pada Pembelajaran Pkn di Sekolah Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*. [Online]. Vol 1. No 1. Tersedia: <https://ummaspul.ejournal.id/JENFOL/article/view/318>
- [6] K. Agustini. (April 2020). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. [Online]. Vol 4. No 1. Tersedia: https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JI_PP/article/view/18403
- [7] A. M. Al Fath. (Juli 2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV melalui Media Video. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. [Online]. Vol 8. No 2. Tersedia: <https://journal.upy.ac.id/index.php/es/artic/e/view/1394>
- [8] H. Pagarra. (Februari 2018). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran IPA Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kecamatan Tamalanrea kota Makassar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*. [Online]. Vol 8. No 1. Tersedia: <https://ojs.unm.ac.id/index.php/pubpend/article/view/4362>
- [9] D. N. Fitasari. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Minat Belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Siswa kelas IX MTs NU Ungaran. *Jurnal Waspada UNDARIS*. [Online]. Vol 5. No 1. Tersedia: <https://ejournal.undaris.ac.id/index.php/waspada/article/view/118>
- [10] N. M. Juliartini. (November 2020). Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Tengah Pandemi Covid-19 melalui Media Pembelajaran Video Siswa kelas 8b SMP Negeri 9 Konawe Selatan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. [Online]. Vol 3. No 3Q. Tersedia: <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta/article/view/866>
- [11] F. F. N. Fisabilillah. (2021). Pengembangan Video Animasi Sebagai Upaya Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik materi Perpajakan di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. [Online]. Vol 3. No 4. Tersedia: <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/562>
- [12] S. Handayani. (Mei 2018). Penerapan Media Video Pembelajaran Pada Kompetensi Dasar Membuat Pola Dasar Rok Secara Konstruksi di Kelas X Tata Busana 3 SMK Negeri 6 Surabaya. *Jurnal Tata Busana*. [Online]. Vol 7. No 2. Tersedia: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-busana/article/view/23588>
- [13] N. Sundari. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Dasar Desain Siswa Kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Ampek Angkek. *E-Journal Universitas Negeri Medan*. [Online]. Vol 1. No 1. Tersedia: <http://ksgeo.ppj.unp.ac.id/index.php/ksgeo/article/download/335/217>
- [14] M. Maslifah. (April 2020). Penerapan Media Video Pembelajaran Kompetensi Dasar Membuat Pola Blus Sesuai Desain. *Jurnal Tata Busana*. [Online]. Vol 9. No 2. Tersedia: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-busana/article/view/32700>
- [15] Erni. (Januari 2021). Pengembangan media video tutorial pada mata kuliah teknologi menjahit dalam Mendukung Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid-19. *E-Journal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. [Online]. Vol 18. No 1. Tersedia: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/artic/e/view/30397/0>

- [16] A. Arsyad dan A. Rahman, *Media Pembelajaran*, Depok, Indonesia, 2019, hal. 10-225.
- [17] N. Jalinus dan Ambiyar, "Hakikat Media Pembelajaran," dalam *Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta, Indonesia, 2018, bab 1, hal. 18
- [18] D. H. Nugroho, *Panduan Praktis Membuat dan Memublikasikan Video Bahan Ajar*, Yogyakarta, Indonesia, 2018, hal. 1.
- [19] R. H. Wirasmita dan Y. K. Putra. (Desember 2017). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Dan Macromedia Flash. *Jurnal Pendidikan Informatika*. [Online]. Vol 1. No 2. Tersedia: <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/edumatic/article/view/944>
- [20] Y. Munadi, *Media Pembelajaran*, Jakarta, Indonesai, 2013, hal. 127.
- [21] A. Prastowo, *Sumber Belajar dan Pusat Sumber Belajar: Teori dan Aplikasinya di Sekolah/ Madrasah*. Jakarta, Indonesia, 2018, hal. 81-82.
- [22] Y. H. Rayanto dan Sugianti, "Penelitian Pengembangan Model ADDIE," dalam *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*, Pasuruan, Indonesia, 2020, bab 4, hal. 29.
- [23] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, Bandung, Indonesia, 2018, hal. 110-407.
- [24] A. Fahriana, "Pengembangan video pembelajaran pembuatan pola dasar badan wanita sistem praktis untuk siswa kelas X tata busana SMK Diponegoro Depok Yogyakarta", skripsi, Pendidikan Tata Busana, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia, 2018.
- [25] Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*, Jakarta, Indonesia, 2013, hal. 85.
- [26] D. Mardapi, *Teknik Penyusunan Instrument Tes dan Non Tes*, Yogyakarta, Indonesia, 2018, hal. 61.
- [27] K. Warno dan A. T. Widiastuti. (2020). Pengembangan Video Tutorial Teknologi Busana Terhadap hasil Belajar Mahasiswa D4 Tata Busana FT UNY. *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana FT UNY*. [Online]. Vol 15. No 1. Tersedia: <https://journal.uny.ac.id/index.php/ptbb/article/view/36480>
- [28] H. H. Batubara dan D. N. Ariani. (2019). Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif di Sekolah Dasar. *Muallimuna Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*. [Online]. Vol 5. No 1. Tersedia: <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna/article/view/2356>