

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL MEMBUAT SULAMAN APLIKASI DI KELAS XI TATA BUSANA 3 SMKN 8 SURABAYA

Sholiha Bin Usman¹⁾, dan Lutfiyah Hidayati²⁾

^{1, 2)} Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Kampus Ketintang, Jl. Ketintang, kec. Gayungan, Surabaya 60231

e-mail: sholiha.17050404041@mhs.unesa.ac.id¹⁾, lutfiyahhidayati@unesa.ac.id²⁾

ABSTRAK— Video tutorial merupakan perangkat yang dapat memperkenalkan informasi, menggambarkan proses, memahami ide-ide rumit, menunjukkan keterampilan, meningkatkan atau memutar kembali waktu dan memberikan pengaruh sikap yang merupakan variabel penentu bagi siswa untuk menumbuhkan minat terhadap materi yang akan diajarkan serta dapat menimbulkan pikiran, pendapat, perhatian, atau keinginan yang akan mendorong peserta didik untuk belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat validitas media video tutorial ditinjau dari materi dan unsur media, serta untuk mengidentifikasi hasil belajar siswa setelah menerapkan media video tutorial membuat sulaman aplikasi untuk siswa kelas XI Tata Busana 3 SMKN 8 Surabaya. R&D atau Research and Development dengan model pengembangan ADDIE adalah jenis penelitian yang digunakan.

Pada penelitian ini metode pengumpulan data yang diterapkan adalah kuisioner dan lembar observasi. Kuisioner diterapkan untuk mengetahui kevalidan video yang sudah dikembangkan dan lembar observasi diterapkan untuk menghitung hasil belajar peserta didik ranah psikomotor. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar kuisioner validasi dan lembar penilaian psikomotor. Berikut ini adalah hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, 1) menurut pendapat ahli materi pengembangan media video tutorial termasuk dalam kategori sangat valid dengan perolehan nilai rata-rata 4,5. Kemudian untuk aspek kualitas media mendapatkan nilai rata-rata 3,93 yang termasuk dalam kriteria valid, pada aspek penggunaan bahasa mendapat nilai kriteria valid dengan nilai rata-rata 3,97 dan aspek layout media termasuk dalam kategori valid dengan perolehan nilai rata-rata 4. 2) hasil belajar siswa dalam kompetensi membuat sulaman aplikasi setelah diterapkan media video tutorial menunjukkan ketuntasan klasikal sebesar 80% yang mana telah melampaui ketuntasan klasikal minimal yang diterapkan di SMKN 8 Surabaya yaitu sebesar 76%.

Kata Kunci: media, video tutorial, sulaman aplikasi

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Menengah Kejuruan merupakan pendidikan menengah yang peserta didiknya dipersiapkan untuk bekerja ke suatu bidang tertentu. Pendidikan Menengah Kejuruan atau SMK ditempuh setelah lulus dari sekolah menengah pertama atau

sederajat dalam waktu tiga sampai empat tahun [1]. Tujuan SMK yaitu untuk mempersiapkan para kaum muda secara umum agar bisa menjalani kehidupan dewasa yang produktif dan memuaskan sebagai pekerja dan warna negara [2]. Terdapat berbagai macam kompetensi keahlian di SMK, salah satu diantaranya yaitu tata busana. Tujuannya adalah untuk membekali dan mempersiapkan siswa dengan keterampilan dan ilmu pengetahuan pada bidang busana agar menjadi pribadi yang mandiri dan produktif serta siap untuk memasuki dunia kerja di bidang busana [3].

SMK Negeri 8 Surabaya adalah salah satu sekolah yang memiliki kompetensi keahlian tata busana. SMK ini berlokasi di Jl. Kamboja No 18 Kota Surabaya. Mata pelajaran pada penguasaan kejuruan tata busana sesuai kurikulum 2013 antara lain; pengetahuan tekstil dasar-dasar desain, kompetensi pembuatan pola dan teknologi menjahit. Kompetensi kejuruan terdiri atas mendesain baju, membuat pola dan kompetensi pembuatan busana (custom-mode), membuat hiasan dan busana industri, produk kreatif dan kewirausahaan [3].

Kehadiran COVID-19 memiliki pengaruh yang besar khususnya pada bidang pendidikan. Salah satunya yaitu tentang diberlakukannya Pembelajaran daring atau jarak jauh pada semua jenjang pendidikan termasuk SMK. Tujuannya adalah demi mengurangi penyebaran virus COVID-19 dan siswa memperoleh kesempatan dan pengalaman belajar yang baru. Maka dari itu guru dan peserta didik diharapkan untuk bisa mengambil manfaat dari teknologi demi menyelamatkan kecerdasan para peserta didik. Siklus pendidikan *new normal* terpaksa diterapkan supaya para peserta didik tetap bisa belajar walaupun tidak seperti biasanya.

Penerapan berbagai platform media aplikasi seperti: zoom, google classroom, whatsapp, video tutorial, maupun aplikasi lainnya adalah reaksi publik dan pembelajaran jarak jauh adalah solusi alternatif untuk negara-negara yang terkena dampak pandemi COVID-19[4]. Pemilihan metode yang tepat digunakan dalam proses belajar mengajar akan meningkatkan ketertarikan siswa dan mencegah kejenuhan selama mengikuti proses belajar mengajar [5].

Setelah wawancara yang dilakukan dengan guru di SMK Negeri 8 Surabaya, dikatakan bahwa pembelajaran jarak jauh yang diterapkan saat ini masih jauh dari efektif dan banyak peserta didik yang tidak mengumpulkan tugas sama sekali. Sebelum pandemi COVID-19 guru bisa mendemonstrasikan materi secara langsung dan menunjukan media realia dari materi yang diajarkan, tetapi saat ini hal tersebut tidak bisa dilakukan. Semua materi yang akan dijelaskan khususnya pada pelajaran pembuatan hiasan busana ditulis pada *google classroom* dan *whatsapp*. Apabila masih ada yang tidak dipahami, peserta didik bisa langsung bertanya kepada guru kemudian guru akan menjawab via tulisan. Tentunya hal tersebut membingungkan bagi beberapa peserta didik dan merupakan salah satu faktor hilangnya motivasi dan semangat peserta didik dalam belajar.

Guru memerlukan alternatif lain dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan yaitu penggunaan media video karena pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran sangat penting dan bisa sebagai sarana untuk menarik perhatian peserta didik [6]. Media dalam pembelajaran digambarkan sebagai sesuatu yang bisa memberikan informasi dan pengetahuan saat terjadi interaksi secara langsung antara guru dan peserta didik. Media pembelajaran merupakan sarana yang berfungsi bagi guru untuk memberikan atau mentransfer pengetahuan kepada peserta didik atau sebaliknya [7]. Media pembelajaran dapat dipakai untuk beberapa tujuan, antara lain : 1) Menjelaskan pesan secara non verbal 2) Menanggulangi adanya batas ruang, waktu, tenaga dan indera 3) Menciptakan semangat belajar, dengan membiarkan siswa berinteraksi secara langsung dengan sumber belajar 4) Memperkuat peserta didik untuk belajar secara mandiri berdasarkan kemampuan dan bakat visual, pendengaran, dan kinestetiknya 5) Memberikan dorongan, menyamakan pengalaman, dan menghasilkan pemahaman yang sama [8]. Terdapat empat kategori dasar media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Empat media tersebut meliputi media visual, *audio*, *audio visual* dan *multimedia*. Media *audio* merupakan media yang dalam proses pembelajaran penggunaannya mengoptimalkan indera pendengaran. Sedangkan, media *visual* merupakan media yang dalam proses pembelajaran penggunaannya mengoptimalkan indera penglihatan. Media *audiovisual* merupakan gabungan dari optimalisasi penggunaan indera penglihatan dan juga indera pendengaran dalam satu proses kegiatan pembelajaran. *Multimedia* mengacu pada media yang menggabungkan berbagai bentuk media [9].

Media pembelajaran memiliki banyak fungsi yang meliputi sebagai berikut : Fungsi Komunikatif yaitu memudahkan komunikasi agar informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan mudah, efektif, serta efisien. Fungsi motivasi, artinya pembelajaran yang dilakukan dapat lebih mudah karena semangat peserta didik meningkat dan hal ini berdampak pada peningkatan pemahaman peserta didik mengenai materi yang diajarkan. Fungsi Kebermaknaan yaitu untuk mendorong kapasitas peserta didik dalam mendeskripsikan dan menghasilkan sebagai elemen kognitif tingkat tinggi. Fungsi Penyamaan Persepsi mampu menyamakan paradigma informasi yang ada. Fungsi Individualis yaitu memperhatikan perbedaan minat dan metode belajar setiap siswa [10].

Video merupakan media *audio-visual* yang memvisualisasikan gambar dengan suara yang saling berhubungan. Pesan-pesannya bisa bersifat faktual (peristiwa penting, berita, atau cerita fiksi) atau bersifat informatif, edukatif, atau instruksional [11]. Video tutorial adalah rangkaian gambar hidup yang ditampilkan dan diberikan oleh seorang guru, serta berisi informasi pembelajaran yang membantu dan menuntun peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran sebagai bahan ajar [12]. Video tutorial merupakan perangkat yang dapat memperkenalkan informasi, menggambarkan proses, memahami ide-ide rumit, menunjukkan keterampilan, menyingkat atau memutar kembali waktu dan memberikan pengaruh sikap.

Media pembelajaran video tutorial memiliki kelebihan dan kekurangan. Video tutorial memiliki beberapa kelebihan dibandingkan media pembelajaran lainnya, antara lain kemampuan menyampaikan pesan secara lebih merata kepada peserta didik, kemampuan menjelaskan hal-hal prosedural, kemampuan mengatasi kendala ruang dan waktu, kemampuan mengulang video sesuai kebutuhan, dan kemampuan mempengaruhi sikap peserta didik [13]. Kelebihan video tutorial yang lain diantaranya 1) Video tutorial sangat jelas untuk memberi kemudahan dalam memahami suatu fenomena atau tata cara yang memerlukan gerakan. 2) Pemakai video tutorial dapat mengubah kecepatan dan kelambatan video tutorial agar materi yang disajikan lebih mudah dipahami. 3) Animasi bisa digunakan dalam video tutorial untuk menjelaskan materi yang disajikan bergerak dan abstrak. 4) Menggunakan media gambar bergerak, musik, dan teks, sehingga video tutorial dapat mempengaruhi minat dan perhatian peserta didik 5) Video tutorial mudah diterapkan bagi peserta didik yang memiliki *smartphone*. 6) Video tutorial dapat digunakan sebagai pengganti penelitian lapangan [14][15][16]. Video tutorial juga

memiliki beberapa kekurangan: a. Pengadaan video memerlukan peralatan yang rumit dan mahal; b. Menyusun skrip video, mengedit video, dan menunggu video layak dipamerkan membutuhkan waktu dan tenaga; dan tidak semua orang mampu melakukannya. c. Ketidakmampuan untuk menampilkan seluk-beluk objek yang disajikan dengan tepat d. Gambar yang terus bergerak selama pemutaran video membuat penonton tidak dapat menyerap semua informasi, dan komunikasi satu arah membuat penonton tidak dapat mengarahkan perhatiannya.

Sulaman aplikasi merupakan materi yang baru bagi siswa, membutuhkan penjelasan secara terperinci saat membuatnya. Sulaman aplikasi memiliki beberapa karakteristik yaitu menggunakan lekapan kain perca diatasnya. Pada umumnya sulaman aplikasi, mengunakan beberapa tusuk hias yaitu tusuk feston, tusuk balut atau tusuk jelujur. Kegunaan tusuk hias adalah untuk menempelkan kain berbentuk motif dan meningkatkan daya tarik serta menambah unsur estetika. motif sulaman aplikasi sebaiknya tidak memiliki banyak lekukan atau sudut yang meruncing agar mudah dalam pengerjaannya[17]. Berdasarkan karakteristik tersebut, maka penggunaan media pembelajaran berupa video tutorial sangat sesuai untuk digunakan karena mudah untuk diaplikasikan dalam menyampaikan materi. Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, serta perkembangan dan tumbuhnya minat mereka terhadap materi yang diajarkan tergantung dari media pembelajaran yang digunakan. Hal ini disebabkan kegunaan media pembelajaran mengirimkan pesan kepada penerima, dalam hal ini yaitu guru dan murid dapat merangsang ide, perasaan, perhatian atau kesiapannya untuk belajar [18].

Prosedur membuat sulaman aplikasi adalah sebagai berikut : 1) Menyiapkan alat dan bahan, 2) Desain diberi arah serat, kemudian mengutip motif sulaman aplikasi diatas produk dengan pensil, 3) Membuat motif sulaman aplikasi di atas kain perca, 4) Memberi viselin dibelakang motif sulaman aplikasi, 5) Memotong kain perca sesuai dengan motif, 6) Kain perca ditempelkan pada bagian baik kain kemudian dijelujur agar mudah dalam mengerjakan, 7) Menyelesaikan tepi motif kain yang telah dilekapkan dengan tusuk feston, 8) Untuk mengawali dan mengakhiri sulaman dengan cara ujung benang diselipkan, seperti pada saat mengerjakan tusuk dasar [17].

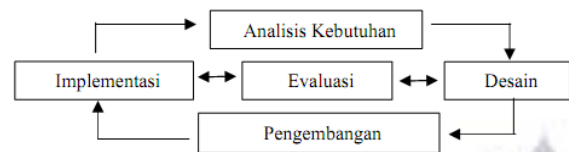
Penggunaan video tutorial sebagai media pembelajaran telah terbukti melalui beberapa penelitian terdahulu. Menurut Indriyani (2020) pada penelitiannya di kelas X SMKN 6 Surabaya menunjukkan hal bahwa penggunaan media video terbukti efektif dalam

meningkatkan kompetensi atau hasil belajar peserta didik[19]. Selain itu, Maslifah (2020) mengemukakan bahwa media pembelajaran video berpengaruh positif terhadap kompetensi membuat pola blus sesuai desain. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan hasil belajar peserta didik menunjukkan ketuntasan sebesar 88% [20]. Handayani (2018) juga telah membuktikan bahwa terdapat pengaruh signifikan terhadap penerapan media video pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik kelas X Tata Busana 3 SMK Negeri 6 Surabaya[21].

Tujuan dari penelitian ini berdasarkan latar belakang diatas yaitu untuk mengetahui validitas dari pakar media dan teori, dan mengetahui hasil belajar ranah psikomotor setelah diterapkan video tutorial sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran hiasan busana kompetensi dasar membuat sulaman aplikasi pada suatu produk di kelas XI Tata Busana 3 SMKN 8 Surabaya. Media pembelajaran video tutorial ini dipilih karena materi dapat dibahas dengan sangat detail kemudian instruksi dalam video tutorial dapat diulang beberapa kali untuk membantu peserta didik memahami materi keahlian yang dituangkan pada video tutorial tersebut.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode R&D atau *Research and Development*. Metode R&D merupakan metode pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan dan menguji produk. Prosedur penelitian ini memakai model pengembangan ADDIE. Tahapan model pengembangan ADDIE ada 5 yaitu (1) Analisis kebutuhan; (2) Desain; (3) Pengembangan; (4) Implementasi; (5) Evaluasi



Gambar 1.1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE

Tahap 1 : Analisis Kebutuhan. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu menganalisis kebutuhan tentang diperlukannya produk video tutorial pada kompetensi membuat sulaman aplikasi berdasarkan identifikasi masalah yang ada. Tahap 2 : Tahap Desain yaitu merancang video tutorial dalam bentuk *story board* mulai dari pembuka, isi sampai penutup. Menyiapkan referensi yang mendukung isi video. Melakukan penyusunan instrumen ahli media dan materi. Tahap 3 : yaitu Tahap pengembangan merupakan tahap proses pembuatan video tutorial sulaman aplikasi serta melakukan uji validitas kepada ahli materi dan media.

Tahap 4 : Implementasi adalah proses uji coba video yang telah direvisi dan divalidasi oleh para ahli sehingga layak digunakan. Tahap 5 : Evaluasi merupakan tahap evaluasi kepada peserta didik untuk mengetahui hasil akhir kompetensi siswa. Data hasil pada tahap evaluasi digunakan untuk mengambil keputusan atas pembuatan video tutorial pembuatan sulaman aplikasi pada suatu produk yang telah dikembangkan.

Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI Tata Busana 3 SMK Negeri 8 Surabaya tahun ajaran 2020/2021 sebanyak 15 orang. Penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober – November 2020. Metode Pengumpulan data menggunakan kuisioner dan lembar observasi. Kuisioner digunakan untuk mengetahui kevalidan video yang sudah dikembangkan. Validator yang dilibatkan sebanyak dua orang terdiri dari validator media yaitu seorang mahasiswa didik S1 Pendidikan Teknik Informatika tingkat akhir dan validator materi yaitu seorang *designer* bernama Aan Soekardi dan beliau ahli di bidang menyulam. Lembar observasi digunakan sebagai instrumen penilaian ranah psikomotor peserta didik. Lembar observasi berisi rubrik penilaian yang berguna sebagai pedoman dalam menilai produk yang telah jadi.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar penilaian psikomotor dan kuisioner validasi dan lembar penilaian psikomotor. Lembar kuisioner validasi terdiri dari instrumen ahli media dan instrumen ahli materi yang diberikan kepada 2 validator. Lembar penilaian psikomotor ditujukan untuk menilai hasil belajar peserta didik. Selain itu, sebagai pedoman penilaian produk yang dihasilkan, lembar penilaian juga dilengkapi dengan rubrik penilaian.

Hasil data yang diperoleh menunjukkan kriteria tingkat validitas video tutorial pada mata pelajaran hiasan busana kompetensi dasar membuat sulaman aplikasi pada suatu produk. Kriteria hasil penilaian kuisioner para ahli dikatakan tidak valid apabila hasil yang didapatkan ada pada rentang 0 s.d 1.80. Apabila hasil yang diperoleh ada pada rentang 1.81 s.d 2.60. termasuk kriteria kurang valid. Kemudian apabila ada pada rentang 2.61 s.d 3.40 termasuk kriteria cukup valid. Apabila berada pada rentang 3.41 s.d 4.20 termasuk kriteria valid dan termasuk kriteria sangat valid apabila berada pada rentang 4.21 s.d 5.00[22].

Hasil rubrik penilaian menunjukkan analisis data hasil belajar dihitung dengan menjumlahkan peserta didik yang lulus KKM, lalu menghitung ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal.

Berdasarkan hasil persentase data hasil belajar peserta didik, dapat dikategorikan ke dalam kriteria sebagai berikut [23] : Kriteria sangat baik, rentang skor

$\rho > 91$, kriteria baik rentang rentang skor $83 < \rho < 90$, rentang skor kriteria cukup $75 < \rho < 82$, rentang skor kriteria sangat kurang $\rho < 75$

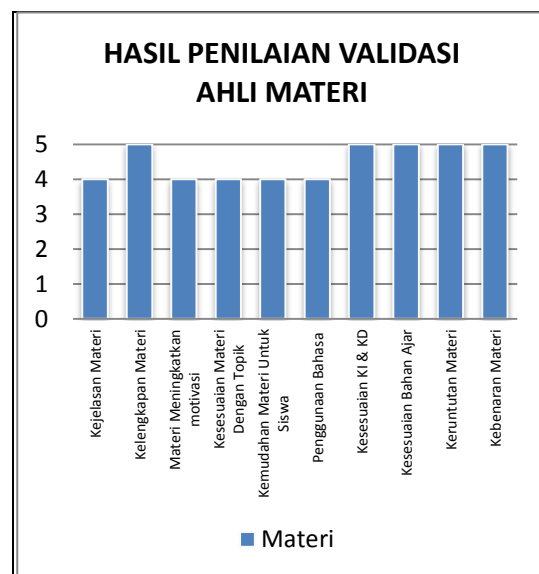
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan pada kelas XI Tata Busana 3 SMKN 8 Surabaya dengan 15 peserta didik sebagai subyek uji coba. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh 2 data yaitu 1) Tingkat validitas video tutorial pada kompetensi membuat sulaman aplikasi di SMK Negeri 8 Surabaya, 2) Hasil belajar peserta didik ranah psikomotor setelah diterapkan penggunaan video tutorial untuk membuat sulaman aplikasi.

1. Tingkat validitas video tutorial ditinjau dari aspek media dan materi

Tingkat validitas video tutorial membuat sulaman aplikasi di kelas XI Tata Busana 3 SMKN 8 Surabaya berdasarkan pendapat ahli materi ditampilkan dalam gambar 3.1.

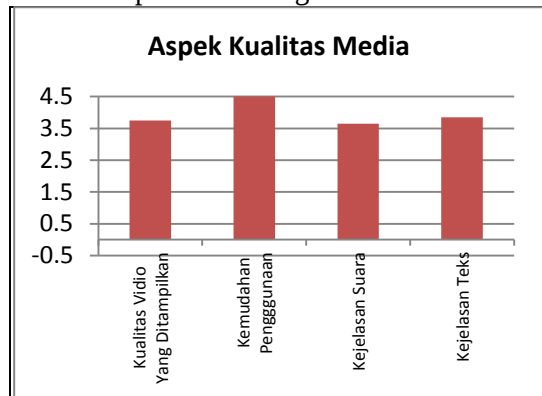


Gambar 3.1 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

Berdasarkan gambar 3.1 dapat diketahui bahwa kevalidan video tutorial pembuatan sulaman aplikasi menurut pendapat ahli materi diperoleh rata-rata nilai sebesar 4,5 termasuk dalam kriteria sangat valid. Terdapat 5 aspek yaitu kelengkapan materi, kesesuaian KI&KD, Kesesuaian bahan ajar, keruntutan materi dan kebenaran materi mendapatkan skor 5 termasuk dalam kriteria sangat valid. Terdapat 5 aspek yang mendapat skor 4 yaitu kejelasan materi,

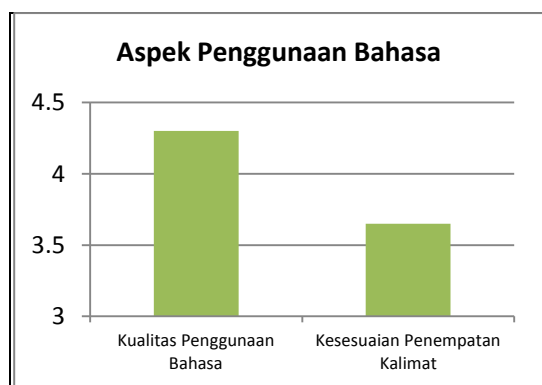
materi meningkatkan motivasi, kesesuaian materi dengan topik, kemudahan materi untuk siswa dan penggunaan bahasa termasuk kriteria valid. Menurut pendapat ahli materi video pembelajaran sudah sesuai topik dan materi yang disampaikan dalam video pembelajaran sudah lengkap dan cukup jelas sehingga video tutorial layak dan dapat digunakan.

Tingkat validitas video tutorial membuat sulaman aplikasi di kelas XI Tata Busana 3 SMKN 8 Surabaya berdasarkan pendapat ahli media ditampilkan dalam gambar 3.2.



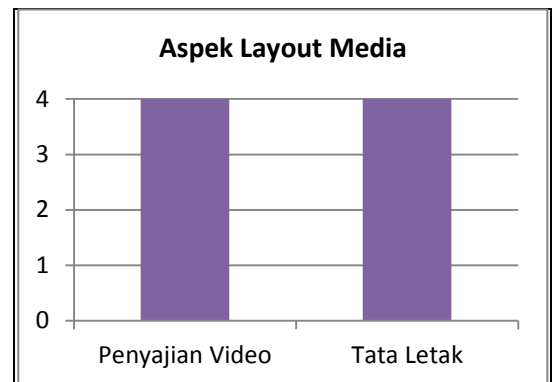
Gambar 3.2 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

Berdasarkan gambar 3.2 dapat diketahui bahwa kevalidan video tutorial pembuatan sulaman aplikasi menurut pendapat ahli media dari aspek kualitas media diperoleh rata-rata nilai sebesar 3.93 termasuk dalam kriteria valid. Dari kategori kualitas video yang ditampilkan mendapatkan skor 3,75 termasuk kriteria valid, kemudian dari kategori kemudahan penggunaan mendapatkan skor 4,5 termasuk kriteria sangat valid. Kategori kejelasan suara dan kejelasan teks termasuk kriteria valid dengan perolehan skor 3,65 dan 3,85.



Gambar 3.3 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

Berdasarkan gambar 3.3 dapat diketahui bahwa kevalidan video tutorial pembuatan sulaman aplikasi menurut pendapat ahli media dari aspek penggunaan bahasa diperoleh rata-rata nilai sebesar 3,97 termasuk dalam kriteria valid. Dari kategori kualitas penggunaan bahasa mendapat skor 4,3 termasuk kriteria sangat valid dan kesesuaian penempatan kalimat mendapat termasuk kriteria valid dengan perolehan skor 3,65.



Gambar 3.4 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

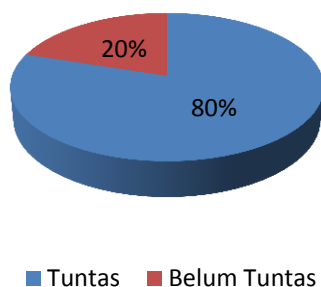
Berdasarkan gambar 3.4 dapat diketahui bahwa kevalidan video tutorial pembuatan sulaman aplikasi menurut pendapat ahli media dari aspek layout media diperoleh rata-rata nilai sebesar 4 termasuk dalam kriteria valid. Dari kategori penyajian video dan tata letak mendapat skor 4 termasuk kriteria valid. Menurut ahli media video sudah valid dan cocok diterapkan sebagai media pembelajaran, mungkin akan lebih baik jika diberi subtitle agar para peserta didik lebih memahami apa yang disampaikan.

2. Hasil belajar ranah psikomotor

Hasil belajar penelitian ini berpacu pada ranah psikomotor peserta didik dengan menghitung skor yang didapat peserta didik dan menghitung jumlah peserta didik yang lulus diatas KKM. Apabila peserta didik mendapat nilai 76 maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik tersebut telah tuntas. Setelah itu menghitung dilakukan perhitungan rata-rata nilai keseluruhan peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas video tutorial pembuatan sulaman aplikasi.

Hasil analisis menunjukkan bahwa, terdapat 12 peserta didik yang tuntas dalam pembelajaran ini sedangkan 3 diantara yang lain dinyatakan

belum memenuhi nilai KKM. Selanjutnya menghitung ketuntasan peserta didik secara klasikal. Berdasarkan hasil perhitungan diatas diperoleh hasil persentase sebesar 80%. Berikut disajikan diagram ketuntasan klasikal pada kelas XI Tata Busana 3 SMKN 8 Surabaya dalam membuat sulaman aplikasi.



Gambar 3.2 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar

Berdasarkan ketuntasan klasikal minimal yang ada di SMKN 8 Surabaya minimal 76% sehingga hasil belajar peserta didik setelah diterapkan media video tutorial telah melampaui batas minimal ketuntasan klasikal yang berlaku di sekolah tersebut.

B. Pembahasan

Berikut ini merupakan pembahasan analisis data validasi media video tutorial membuat sulaman aplikasi. Media pembelajaran video tutorial telah dikembangkan dan divalidasi oleh para ahli yang telah ditunjuk dan memperoleh hasil bahwa video telah layak untuk diujicobakan berdasarkan tingkat kevalidannya. Guru saat ini sangat tertarik dengan video sebagai media pembelajaran. Video dapat digunakan untuk menyampaikan informasi, menjelaskan prosedur, mengajarkan keterampilan, memotong atau memperpanjang waktu, dan mengubah sikap. Ciri-ciri dari video yaitu kejelasan pesan, berdiri sendiri, mudah digunakan, representasi isi, visualisasi dengan media, menggunakan resolusi yang tinggi, dapat digunakan secara klasikal atau individual[24].

Penelitian yang dilakukan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh rahmadani [25] yang telah berhasil mengembangkan video tutorial jenis tusuk hias dasar. Dari hasil uji validitas ahli media mendapatkan mean 83,9% yang tergolong “sangat valid”, sementara hasil uji validitas ahli materi oleh ahli materi dan bahasa didapatkan rata-rata 81,73% yang tergolong “sangat valid”. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media video tutorial

pembeajaran sangat ideal untuk diaplikasikan di era digital saat ini, media video dapat digunakan dengan sarana dan prasarana yang ada. Jika dibandingkan dengan teknik penjelasan lisan dan praktik (demo) yang dilakukan secara langsung dan terpisah [21], media video pembelajaran akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara jelas, lebih menarik [26], dan efisien dari segi waktu penyampaian.

Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hernawati[27] dari hasil validasi disimpulkan berdasarkan standar kelayakan dari pengembangan multimedia video pembelajaran pengoperasian mesin jahit industri untuk pembelajaran termasuk ke dalam kategori layak digunakan. Hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan nilai rata-rata persentase kelayakan sebesar 94,2 %, oleh ahli multimedia mendapatkan rata-rata persentase kelayakan sebesar 80,6 %.

Berdasarkan hasil belajar penerapan media video tutorial membuat sulaman aplikasi pada kelas XI Tata Busana 3 SMKN 8 Surabaya diperoleh hasil presentase sebesar 80% yaitu melampaui ketuntasan minimal yang diberlakukan pada sekolah tersebut. 3 peserta didik dengan persentase klasikal 20% belum tuntas dalam pembelajaran ini, tetapi 12 siswa dengan skor ≥ 75 dan persentase klasikal 80% sudah dianggap tuntas. Hal ini dikarenakan *audiovisual* atau video merupakan media pembelajaran yang terbukti dapat meningkatkan pemahaman belajar dan menarik minat peserta didik sdan mahasiswa untuk belajar[28]. Hasil belajar adalah kemampuan siswa untuk menyesuaikan perilakunya dan memperoleh kepercayaan diri setelah menyerap materi atau pengalaman belajar [29]. Maka dengan adanya penelitian dengan mengembangkan media video tutorial pada kompetensi membuat sulaman aplikasi dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik karena mempermudah proses belajar, memotivasi, dan meningkatkan minat ataupun kemandirian peserta didik dalam belajar.

Penelitian ini sejalan dengan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rachmawati bahwa pemakaian media video untuk peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran praktek, menghasilkan mean prosentase 78,52% yang tergolong ‘efektif’. Sehingga pemakaian media video ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik ketika praktik[30]. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Indriyani. Berdasarkan hasil penelitian ini implementasi media

video kompetensi membuat gambar bagian dan bentuk busana mempengaruhi hasil belajar peserta didiknya dengan ketuntasan 100% dari keseluruhan 32 peserta didik sehingga simpulannya implementasi media pembelajaran yang diterapkan berpengaruh pada hasil belajar dikarenakan peserta didik memiliki pemahaman materi yang lebih baik, dalam pembelajaran lebih semangat dan dapat menguasai pembelajaran dengan analisis data mencapai 100% peserta didik tuntas pada pembelajaran[19].

IV. KESIMPULAN

Proses belajar peserta didik didalam kelas dirasa kurang efektif khususnya pada mata pelajaran hiasan busana kompetensi dasar membuat sulaman aplikasi pada suatu produk dikarenakan diberlakukannya pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang menghalangi guru untuk mendemonstrasikan materi yang diajarkan secara langsung, peserta didik kurang mampu memahami materi yang disampaikan sehingga pembelajaran dalam kelas menjadi tidak efektif. Dampaknya, banyak peserta didik yang tidak mengumpulkan tugas mereka sehingga guru kesulitan untuk menilai ketuntasan pada pembelajaran tersebut. Permasalahan ini dapat diatasi dengan pemilihan media yang tepat, Dalam hal ini, media video tutorial digunakan untuk mengatasi masalah yang muncul selama kegiatan belajar mengajar di kelas antara guru dan peserta didik. Media video tutorial membuat sulaman aplikasi pada suatu produk yang telah dibuat dan dikembangkan kemudian telah divalidasi oleh ahli materi dengan kriteria sangat valid dan oleh ahli media dengan kriteria valid mulai aspek kualitas media, penggunaan bahasa dan layout media sehingga video tutorial ini bisa diujicobakan secara empiris di kelas XI Tata Busana 3 SMKN 8 Surabaya. Menjawab tujuan penelitian kedua yaitu mengetahui hasil tes kinerja peserta didik, Setelah dilakukan uji empiris di kelas, siswa kelas XI Tata Busana 3 SMKN 8 Surabaya memperoleh tingkat ketuntasan 80% setelah menggunakan media video tutorial membuat sulaman aplikasi pada suatu produk sebagai media pembelajaran di kelas. Penggunaan media video tutorial sebagai media pembelajaran di dalam kelas dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik sehingga dapat belajar secara mandiri di rumah mereka masing-masing dengan menggunakan media video tutorial yang dibuat oleh guru sehingga mengakibatkan peningkatan hasil kinerja peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Peraturan Pemerintah Nomor 29 Tahun 1990
- [2] Fuller, Alison. 2015. "Vocational education" *International encyclopedia of the social & behavioral Sciences* Vol.25: Hal.232-238.
- [3] Dirjen Pendidikan Dasar Dan Menengah. 2017. *SK DIRJEN NOMOR: 330/D.D5/KEP/KR/2017 Tentang: Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Muatan Nasional (A), Muatan Kewilayahan (B), Dasar Bidang Keahlian (C1), Dasar Program Keahlian (C2), dan Kompetensi Keahlian (C3)*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- [4] Purwanto, Agus. 2020. "Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar". *Journal of Education, Psychology and Counseling*. Vol 2(1). Hal:3
- [5] Rakhman dkk. 2014. *Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa*. *Journal of Mechanical Engineering Education Universitas Pendidikan Indonesia Volume 1 nomor 1 tahun 2014*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jmee/article/view/3731/0>.
- [6] Kustandi & Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- [7] Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- [8] Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media
- [9] Asyhar, Rayanda. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- [10] Sanjaya, Wina. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana
- [11] Yuanta, F. 2020. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar*. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol 1(02) : Hal. 91-100
- [12] Maswan & Khoirul Muslimin. 2017. *Teknologi Pendidikan Penerapan Pembelajaran Sistematis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- [13] Kustandi & Stijpto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor: Ghalia Indonesia
- [14] Prastowo, A. 2018. *Sumber Belajar dan Pusat Sumber Belajar: Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah*. Jakarta : Pranadamedia Group
- [15] Munir. 2013. *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan (Vol 2)*. Bandung: Alfabeta
- [16] Bates, A. W. 2019. *Teaching in a Digital Age-Second Edition (2 Ed)*. Tony Bates Associates Ltd
- [17] Sania, Fitria. 2018. *Analisis Produk Sulaman Aplikasi Pada Mata Kuliah Seni Sulaman*. Universitas Pendidikan Indonesia (Online) www.repository.upi.edu/perpustakaan.upi.edu.
- [18] Pardimin & Widodo, S.A. 2017. *Development Comic Based Problem Solving in Geometry. International Electronic Journal of Mathematics Education*. Vol 12(3): Hal. 233-241
- [19] Indriyani, Rini. 2020. *Penerapan Media Video Pada Kompetensi Membuat Gambar Bagian dan Bentuk Busana di Kelas X Tata Busana 1 SMK Negeri 6 Surabaya*. E-Journal. Volume 09(2) (Edisi Yudisium Periode Agustus 2020). Hal: 87-95. Tersedia : <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-busana/article/view/34128>.
- [20] Maslifah, Mufidatul. 2020. *Penerapan Media Video Pembelajaran Kompetensi Dasar Membuat Pola Blus Sesuai Desain*. *Jurnal Tata Busana*. Volume 09 Nomor 2 ; Hal 1-6.
- [21] Handayani, Siska dan Marniati. 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 Vol 7, No 2 (2018)* Tersedia: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/20/article/view/23588>.
- [22] Husein, Umar. 2011. *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis Edisi 11*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- [23] S.Eko Putro Widoyoko. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta ; Pustaka Belajar.
- [24] Oktaviani, Risqa Tri. 2019. *Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan dan Pelatihan(Diklat)*. MADIKA: Media Informasi dan Komunikasi Diklat Kepustakawanan 5.1 Hal : 91-94.
- [25] Rahmadani, Rahmi. 2020. *Pengembangan Video Tutorial Macam-Macam Tusuk Hias Dasar Sebagai Media Pembelajaran untuk Peserta Didik Kelas XI Jurusan Tata Busana SMKN 1 Lembah Gumati*. *Jurnal Kapita Selekt Geografi*. Vol. 3(2). Hal : 10-19. Tersedia: <http://ksgeo.ppj.unp.ac.id/index.php/ksgeo/article/view/392>
- [26] Herani, N. E. 2021. *Pemanfaatan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, Volume 1(1).
- [27] Hernawati, Erni Rizki & Ruhidawati, Cucu. 2016. *Pengembangan Multimedia Video Pembelajaran Pengoperasian Mesin Jahit Industri, Prodi Pendidikan Tata Busana, Departemen Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pendidikan Teknologi Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia (Online)*. Volume 7(2). <https://ejournal.upi.edu/index.php/fesyen/article/view/12997>
- [28] Hari, N, Didiek. 2018. *Panduan Praktis Membuat dan Mempublikasi Video Bahan Ajar*. Yogyakarta: Budi Utama
- [29] 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.
- [30] Rachmawati, Dewi. 2020. *Efektivitas Penggunaan Mdia Video dalam Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Siswa SMK Tata Busana*. *E-Journal*. Volume 09(3) (Edisi Yudisium Periode November 2020) Hal: 80-89. Tersedia: <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tatabusana/article/view/36845>