

PENERAPAN MEDIA VIDEO PEMBUATAN BATIK CAP PADA MATA PELAJARAN DESAIN KREATIF TEKSTIL DI SMKN 12 SURABAYA

Shifa Umayah¹⁾, Inty Nahari²⁾

^{1, 2)}Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Kampus Ketintang, Jl. Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya 60231
[e-mail: shifa.17050404005@mhs.unesa.ac.id](mailto:shifa.17050404005@mhs.unesa.ac.id)¹⁾, intynahari@unesa.ac.id²⁾

ABSTRAK — *Media Video* adalah media bahan ajar yang berisi prinsip, konsep, informasi, teori aplikasi, dan prosedur pengetahuan berserta gambar dengan suara untuk disampaikan ke siswa dengan tujuan membantu pemahaman siswa selama proses pembelajaran. Penelitian bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran pembuatan batik cap dengan media video serta mengetahui hasil belajar tes kognitif dan tes psikomotor siswa menggunakan media video pembuatan batik cap kelas XII desain kreatif tekstil di SMK Negeri 12 Surabaya setelah diterapkan media video. Jenis penelitian menggunakan *Pre-Experimental Design* dengan jenis *One-Shot Case Study*. Metode pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan tes hasil belajar. Instrumen pengumpulan data menggunakan tes kinerja dan lembar observasi. Teknis analisis data menggunakan deskriptif untuk mengetahui proses pembelajaran dikelas memakai media video, beserta analisis data hasil belajar untuk mengetahui hasil belajar siswa memakai media video pembuatan batik cap. Hasil penelitian menunjukkan: 1) proses pembelajaran dengan menerapkan media video pembuatan batik cap pada mata pelajaran desain kreatif tekstil berhasil dilaksanakan sangat baik serta skor yang didapatkan memperoleh 93% untuk aktivitas guru dan skor sebesar 94% aktivitas siswa dan 2) hasil belajar tes kognitif dan tes psikomotor siswa pada mata pelajaran desain kreatif tekstil pada materi pembuatan batik cap mencapai ketuntasan hasil belajar sebesar 94%.

Kata Kunci: hasil belajar, media video, pembuatan batik cap

I. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan menghadapi berbagai segi peningkatan dari segi inovasi, kualitas, dan inovasi-inovasi yang mana menyediakan sekolah yang mampu mencetak generasi yang tidak hanya cerdas namun juga profesional dalam bidang yang merekatekuni. Inovasi tersebut diwujudkan dalam dunia pendidikan dengan adanya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pendidikan Kejuruan adalah kegiatan proses belajar mengajar yang dapat membantu mempersiapkan peserta didik untuk dapat bekerja secara profesional bidang tertentu[1].

Pendidikan dapat merancang kemampuan mengembangkan pemahaman, ketrampilan, sikap, kecakapan, kebiasaan-kebiasaan kerja, serta apresiasi yang diperlukan oleh pekerja untuk memasuki dunia kerja dan menyebabkan kemajuan dalam bekerja yang lebih produktif dan bermakna[2]. Upaya yang digunakan untuk mempersiapkan peserta didik yang mampu bekerja secara profesional dibutuhkan yang namanya pengembangan ketrampilan dan kemampuan serta kriteria lainnya yang dapat dicapai dengan sebuah alat atau media yang berperan sesuai sasaran tersebut. Penyampaian materi ketrampilan melalui materi menggunakan sumber belajar yaitu media video.

Sumber belajar berperan untuk memenuhi kebutuhan pelajar dalam pembelajaran teori atau praktik. Sumber belajar diantaranya yaitu media video yang dapat digunakan untuk membawa atau menyampaikan suatu pesan dimana media ini merupakan jalan atau alat yang akan di sampaikan pada penerima pesan secara jelas dan lengkap[3]. Perkembangan teknologi seiring dengan berjalannya zamanyaitu media video digunakan pembelajaran yang menggambarkan suatu obyek dan informasi.

Pembelajaran di sekolah memiliki visi dan misi berbeda untuk mewujudkan lulusan yang terampil dalam bidangnya masing-masing. Salah satu sekolah yang bergerak di bidang ketrampilan dan keahlian yaitu di SMKN Negeri 12 Surabaya terdapat bidang keahlian ketrampilan antara lain seni teater, seni tari, seni karawitan, seni perdalangan, seni musik, seni lukis, DKV, desain kreatif tekstil, kriya kayu rotan, desain interior, animasi, dan perfilman. Mata pelajaran desain kreatif tekstil terdapat kompetensi dasar batik tulis, batik cap, dan printing. Pembelajaran batik cap yang terdiri dari beberapa indikator antara lain pengertian batik cap, karakteristik batik cap, alat dan bahan batik cap, dan proses pembuatan batik cap.

Pelaksanaan praktik pembuatan batik cap di dalam kelas yang sebelumnya sudah di ajarkan di kelas X dan XI membuat siswa kelas XII mengiangat kembali pembuatan batik cap dengan benar dan sesuai prosedur. Mata pelajaran desain kreatif tekstil pembuatan batik cap merupakan salah satu bidang keahlian yang berperan penting dalam membekali peserta didik supaya mempunyai kompetensi kerja sesuai standart. Peserta didik dibekali dengan ketrampilan, pengetahuan, dan sikap agar kompeten dalam

membuat kerajinan tekstil batik cap melalui proses pengerjaan, pembahasan, pengolahan sampai dengan finishing. Mata pelajaran desain kreatif tekstil batik cap wajib di kuasai oleh siswa dengan tujuan mencetak pengrajin yang terampil untuk membuat suatu produk tekstil yang unggul serta meningkatkan pengetahuan pembuatan batik cap lebih maksimal.

Pengamatan peneliti terhadap pelajaran desain kreatif tekstil batik cap, siswa ketika belajar disekolah memerlukan media belajar yang praktis untuk diterapkan saat melakukan praktik, sumber belajar ini lebih variatif di bandingkan dengan media yang digunakan sebelumnya. Pembelajaran ketrampilan pembuatan batik cap sebelumnya menggunakan modul, *power point* dan belajar secara mandiri sebab berkurangnya jam pembelajaran di masa pandemi membuat guru mengambil langkah lain untuk memaksimalkan jam belajar tersebut yaitu dengan menjelaskan materi ke beberapa siswa saja, yang kemudian siswa tersebut menyampaikan materi yang telah didapat ke siswa lainya dalam satu kelas yang menyangkut materi tentang pembuatan batik cap sehingga pembelajaran kurang berjalan dengan lancar.

Berdasarkan hasil pengamatan tujuan dari sumber belajar ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran siswa dengan menggunakan media video pembuatan batik cap dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran batik cap. Terdapat 33 siswa dikelas menyulitkan guru untuk mendemontasikan materi satu persatu secara berulang-ulang di karenakan kebiasaan siswa di dalam kelas yang kurang kondusif sehingga pembelajaran memakan waktu lama dan kurang efisien. Penyampaian materi menggunakan *power point* yang sudah terbiasa dikelas membuat siswa kurang memahami materi tersebut akibatnya menimbulkan usasana kelas menjadi mati saat pembelajaran batik cap di kelas. Proses pembelajaran tersebut membuat siswa tidak konsentrasi mengikuti pembelajaran di kelas di karenakan penjelasan hanya terpusat kepada siswa yang memperhatikan saja.

Pengamatan yang dilakukan peneliti terhadap guru mata pelajaran yang disampaikan waktu peneliti *survey* di sekolah, siswa pada saat praktik berlangsung tidak melakukan praktik sesuai prosedur pembuatan batik cap sebagaimana yang sudah dijelaskan menggunakan media *power point* dengan hasil praktik yang kurang maksimal dan tidak mengumpulkan. Dari pengamatan guru, siswa tidak melakukan praktik sesuai dengan yang dijeaskan oleh guru dapat dilihat dari kejenuhan siswa dengan media yang di gunakan setiap pertemuan kurang variatif sehingga siswa saat melakukan praktik membuahkn hasil yang kurang maksimal karena penjelasan hanya disampaikan guru pada sebagian siswa kemudian langkah selanjutnya siswa yang mendapat penjelasan dari guru

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data hasil belajar dan observasi. Instrument pengumpulan data menggunakan tes kinerja dan lembar observasi menjelaskan kembali ke siswa yang lainya sehingga proses belajar kurang efektif dan efisien. Yang mana hal tersebut berpengaruh pada hasil belajar dan pemahaman siswa, jadi siswa kurang keluasaan dan membutuhkan hal baru untuk mempelajari melihat kembali cara pembuatan batik cap. Akibatnya beberapa siswa masih belum bisa menguasai materi pembuatan batik cap dengan leluasa tersebut berpengaruh dalam nilai akhir yang mana terdapat sebanyak 9 siswa yang mendapat nilai dibawah KKM.

Menyikapi permasalahan tersebut peneliti menyesuaikan dengan kondisi saat ini *covid-19* yang sudah diwajibkan untuk menjaga jarak tetapi pembelajaran tetap berjalan untuk mencapai pembelajaran yang stabil. Upaya dalam mengatasi pemasalahan tersebut peneliti menerapkan media video pada mata pelajaran desain kreatif tekstil batik cap. Penggunaan pembelajaran media video dilakukan melalui cara penampilan video didepan siswa, selanjutnya siswa berkelompok berdiskusi mempraktikkan tahapan-tahapan membuat batik cap yang akan dilakukan kelompok masing-masing. Pemilihan media pembelajaran tersebut berdasarkan beberapa pertimbangan atau kriteria, yaitu: (1) ketepatan krakter, (2) ketepatan fasilitas pendukung, (3) kesesuaian dengan materi yang diajarkan, (4) ketepatan model belajar (5) dan ketepatan tujuan pembelajaran[4,5,6,7,8]. Penggunaan media video pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran yang maksimal sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa di mata pelajaran desain kreatif tekstil batik cap.

Media video dipilh dikarenakan dapat mengubah perasaan, perhatian, minat, dan serta merangsang pikiran siswa sehingga pembelajaran tetap berjalan dan terjalin[9,10,11,12]. Video adalah rangkaian audio atau suara yang ditampilkan melalui gambar gerak yang diringkas menjadi sebuah alur yang terdiri dari pesan untuk disampaikan melalui media *disk* atau pita[13,14,15]. Media video merupakan media bahan ajar yang berisi informasi serta langkah-langkah disertai gambar dan suara untuk disampaikan ke siswa dengan tujuan membantu pemahaman siswa[16].

Media video mempunyai beberapa manfaat diantaranya dapat menyangkannya materi dirumah karena materi sudah dalam bentuk format *VCD* atau *film*; Peserta didik menjadi aktif dan termotivasi untuk mempraktekan latihan-latihan; memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu yang singkat; Peserta didik Memberikan daya pemahaman seta; Sangat membantu tenaga pengajar dalam mencapai efektifitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran yang mayoritas praktek;

dan Peserta didik dapat belajar lebih berkonsentrasi; keterampilan yang lebih terstruktur[17,18,19].

Hasil penelitian menyatakan bahwa penggunaan media video terlaksana dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa telah terbukti dengan penelitian terdahulu, antara lain penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa SD bahwa media video dapat meningkatkan kinerja siswa serta hasil belajar[20,21,22,23]. Pengembangan media video pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman materi gaya kelas di SDN sukoiber jombang dapat meningkatkan pemahaman dan berimbas pada hasil belajar[24]. Efektifitas Penerapan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa[25,26,27,28]. Penerapan media video pembelajaran pada kompetensi dasar membuat pola dasar rok secara kontruksi di kelas X tata busana 3 SMK Negeri 6 Surabaya keterlaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik[29,30,31,32]. Pengaruh video terhadap meningkatnya hasil belajar mata pelajaran draping di SMK Randublatung blora disimpulkan bahwa adanya akibat media video mampu meningkatkan hasil belajar siswa[33,34,35,36]. Dengan adanya permasalahan yang ada peneliti mencoba memberikan solusi melalui pembelajaran menggunakan media video untuk meningkatkan prestasi,motivasi siswa sehingga bermanfaat ke seluruh aspek sekolah. Sehingga media video semakin berkembang untuk di jadikan media belajar yang lebih berkualitas. Jadi peneliti berupaya memberikan solusi melalui penelitian mengenai penerapan media video pembuatan batik cap pada mata pelajaran desain kreatif tekstil di SMKN 12 Surabaya.

II. METODE

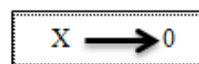
Penelitian ini dilakukan di SMKN 12 Surabaya, yang beralamat di Jl. Siwalankerto Permai No.1 A, ,Kec. Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60236. Penelitian ini menggunakan *pre-experimental design* dengan jenis *One-Shot Case Study*. Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) Mengetahui keterlaksanaan pembelajaran pembuatan batik cap di kelas XII Desain Kreatif Tekstil di SMKN 12 Surabaya dengan media video. (2) Mengetahui hasil belajar tes kognitif dan tes psikomotor siswa menggunakan media video pembuatan batik cap kelas XII Desain Kreatif Tekstil di SMKN 12 Surabaya setelah diterapkan video pembuatan batik cap.

Subjek penelitian adalah 2 orang mahasiswa sebagai observer dan guru mata pelajaran desain kreatif tekstil, serta siswa kelas XII Tata Busana tahun pelajaran 2021/2022 SMKN 12 Surabaya.

Instrumen lembar observasi dalam penelitian ini mengadopsi dari hasil penelitian Maslifah[37] yang terdiri atas lembar observasi dan lembar tes tulis. Teknis analisis data menggunakan deskriptif untuk mengetahui proses pembelajaran dikelas memakai media video, beserta analisis data hasil belajar untuk mengetahui hasil belajar siswa memakai media video pembuatan batik cap. Dalam penelitian ini dapat terlihat hasil belajar siswa sebelum menggunakan media video dan setelah pembelajaran menggunakan media video pembuatan batik cap. Khususnya untuk KD yang di tuju yaitu :

3.3. Menganalisis pembuatan batik cap

3.4. Membuat batik cap sesuai dengan prosedur



Keterangan:

X = Penerapan media video pembelajaran

0 = Hasil belajar siswa

Paradigma diatas dapat dibaca sebagai berikut: terdapat suatu kelompok diberi perlakuan atau *treatment*, dan selanjutnya diobservasi hasilnya[38]. Penelitian ini kegiatan proses pembelajaran menerapkan media video dengan pendekatan pembelajaran langsung. Pelaksanaan penelitian terbagi menjadi lima fase yakni menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa, mempresentasikan pengetahuan, mengecek pemahaman dan memberikan kesimpulan, membimbing pelatihan, memberikan kesimpulan dan penutup[39].

Analisis data hasil belajar individu siswa berdasarkan pedoman penskoran mengacu pada Kurikulum SMKN 12 Surabaya sesuai tabel I

TABEL I
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

Keberhasilan suatu pembelajaran dikelas dapat dilihat dari jumlah siswa yang mendapatkan nilai standar ketuntasan minimal yang berlaku di SMKN 12 Surabaya khususnya dalam mata pelajaran desain kreatif tekstil yaitu 75. Peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen yang merupakan penelitian kualitatif, bentuk *pre-experimental design* dengan desain *One-Shot Case Study*. Peneliti Mempresentasikan ketuntasan hasil belajar siswadinyatakan tercapai jika siswa di dalam kelas memenuhi

kriteria ketuntasan minimum perindividu lebih dari 75, selanjutnya dapat dilihat dari persentasi siswa yang tuntas belajar dapat dirumuskan sebagai berikut[40]:

$$p = \frac{L}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

p = presentase kelulusan siswa

L = banyaknya siswa yang lulus KKM

n = banyaknya siswa

Keterlaksanaan pembelajaran pembuatan batik cap dengan menggunakan media video berdasarkan lembar pengamatan kegiatan proses belajar aktivitas siswa dan aktivitas guru. Analisis tersebut memakai skala *Likert*. Skala *Likert* dapat digunakan untuk suatu kejadian sekelompok orang tentang gejala sosial, persepsi seseorang, dan mengukur sikap[41].

TABEL II

KETERANGAN SKOR SKALA *LIKERT*

Kriteria	Skor
Sangat baik	4
Baik	3
Cukup baik	2
Kurang baik	1

Kemudian dari data yang didapat diolah dengan cara bentuk skor diatas dengan rumus dibawah ini:

$$\text{skor akhir} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Penelitian bertempat di SMKN 12 Surabaya terdapat jumlah 33 siswa XII Desain Kreatif Tekstil dalam penerapan media video pembuatan batik cap, diperoleh hasil meliputi: 1) keterlaksanaan pembelajaran pembuatan batik cap dengan menggunakan media video, 2) Hasil belajar tes kognitif dan tes psikomotor siswa menggunakan media video pembuatan batik cap. Hasil keterlaksanaan pembelajaran pembuatan batik cap dengan menggunakan media video diperoleh hasil pada tabel III.

TABEL III
Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran Aktivitas Guru Menggunakan Media Video

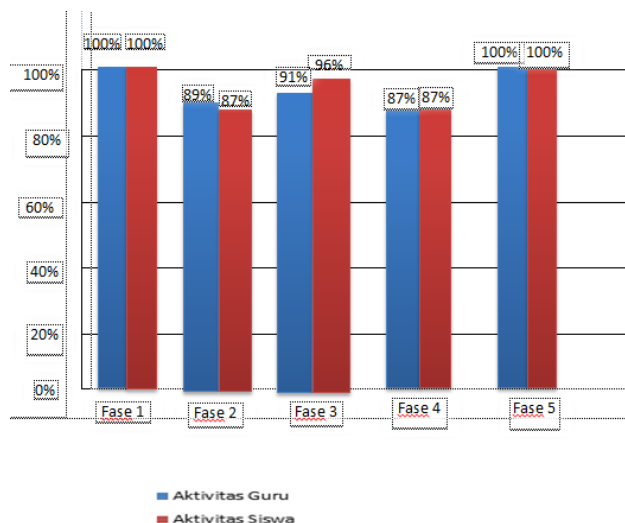
No	Aktivitas Yang Diamati	Pengamat			Jumlah Skor	Skor Maksimal
		1	2	3		
1.	Fase 1 • A1 • A2 • A3	4	4	4	12	12
		4	4	4	12	12
		4	4	4	12	12
					36	36
						100%
2.	Fase 2 • B1 • B2 • B3 • B4	3	3	3	9	12
		4	4	4	12	12
		4	4	4	12	12
		3	3	4	10	12
					43	48
						89%
3.	Fase 3 • C1 • C2	3	4	4	11	12
		4	4	4	12	12
					22	24
						91%
4.	Fase 4 • D1 • D2	4	3	4	11	12
		3	3	4	10	12
					21	24
					12	12
						87%
5.	Fase 5 • E1	4	4	4	12	12
		4	4	4	12	12
					12	12
					36	36
						100%
					Rerata Skor	93%
					Total	

TABEL IV
Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran Aktivitas Siswa Menggunakan Media Video

No	Aktivitas Yang Diamati	Pengamat			Jumlah Skor	Skor Maksimal
		1	2	3		
1.	Fase 1 • A1 • A2 • A3	4	4	4	12	12
		4	4	4	12	12
		4	4	4	12	12
					36	36
						100%
2.	Fase 2 • B1 • B2 • B3 • B4	4	3	4	11	12
		3	3	3	9	12
		4	4	4	12	12
		3	3	4	10	12
					43	48
						87%
3.	Fase 3 • C1 • C2	4	4	4	12	12
		3	4	4	11	12
					23	24
						96%
4.	Fase 4 • D1 • D2	3	3	3	9	12
		4	4	4	12	12
					21	24
					12	12
						87%
5.	Fase 5 • E1	4	4	4	12	12
		4	4	4	12	12
					12	12
					36	36
						100%
					Rerata Skor	94%
					Total	

Hasil Keterlaksanaan pembelajaran pembuatan batik cap dengan menggunakan media video berhasil dilaksanakan sangat baik dengan memperoleh jumlah skor 93% aktivitas guru serta jumlah skor 94% untuk aktivitas siswa. Rencana belajar yang digunakan untuk mencapai tujuan belajar dengan menerapkan video pembuatan batik cap adalah pembelajaran langsung atau *Direct Instruction*, strategi pembelajaran ini terdiri dari 5 fase antara lain fase (1) mempresentasikan pengetahuan, fase (2) membimbing pelatihan, fase (3) mempersiapkan siswa, fase (4) mengecek pemahaman dan umpan balik,

fase (5) memberi kesimpulan dan penutup[42,43.44,45]. Kemudian dalam penelitian ini, peneliti menggunakan keseluruhan fase dalam strategi tersebut. Nilai yang telah dikumpulkan ialah hasil kegiatan belajar yang berlangsung dalam satu hari pertemuan dengan kriteria yang dinilai adalah aktivitas siswa dan guru ketika proses kegiatan belajar berlangsung. Di bawah ini merupakan perolehan skor rata-rata kegiatan belajar aktivitas siswa beserta guru yang digambarkan kedalam diagram:



Gambar 1. Diagram perolehan skor rata-rata

Pelaksanaan pembelajaran dikelas melalui belajar secara langsung disusun sebagai berikut:

1. Mempersiapkan siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran: skor rata-rata sebesar 100% untuk guru untuk kegiatan pembukaan belajar dan memberi semangat dan berdoa, mengaitkan pembelajaran minggu sebelumnya, menyampaikan tujuan pembelajaran, mengorganisasikan siswa kedalam kelompok yang terdiri dari 8 siswa. Kemudian skor rata-rata sebesar 100% untuk kegiatan menanggapi salam guru, memperhatikan pembelajaran yang dikaitkan dengan pembelajaran minggu sebelumnya, mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru, membentuk kelompok sesuai instruksi guru. Berikut hasil dokumentasi aktivitas guru dan siswa saat membuka kegiatan pembelajaran.
2. Mempresentasikan video pembuatan batik cap melalui LCD dan proyektor : guru mendapat skor 89% dengan aktivitas mempersiapkan bahan ajar dengan menggunakan media video pembuatan batik cap, guru menyampaikan materi yang berisikan pengertian batik cap, karakteristik batik cap, alat dan bahan, serta proses pembuatan batik cap dengan menggunakan media video,

guru memberi waktu 30 menit untuk memahami dan mengamati materi pembelajaran yang ada di video. Sebaliknya skor rata-rata sebesar siswa 87% kegiatan siswa terlihat senang dan menunggu memulai pembelajaran dengan menggunakan media video, siswa menyimak dan mencatat penjelasan materi yang disampaikan guru, siswa menganalisis dan mencatat materi yang akan ditanyakan kepada guru.

3. Membimbing pelatihan : guru mendapat skor 91% dengan aktivitas mendampingi siswa melakukan praktik pembuatan batik cap dan menerapkan prosedur ketrampilan yang telah di pelajari, kemudian kegiatan belajar dengan skor 96% untuk siswa meliputi pelaksanaan pembuatan batik cap dengan prosedur ketrampilan dengan menggunakan media video.
4. Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik : Skor mencapai skor rata-rata 87% meliputi kegiatan berdiskusi bersama siswa mengenai materi susah dipahami, selanjutnya skor rata-rata sebesar 87% meliputi kegiatan mengajukan pertanyaan serta siswa lainnya membantu jawab.
5. Memberikan kesimpulan dan menutup : Skor memperoleh rata-rata 100% meliputi kegiatan menyimpulkan materi belajar hari ini, guru mengucapkan salam penutup. Sedangkan siswa mencapai perolehan 100% meliputi mencatat hal penting untuk pertemuan selanjutnya dan menjawab salam dariguru.

Hasil belajar siswa menggunakan media video pembuatan batik cap didapat dari tes kerja (psikomotor) serta tes tertulis(kognitif), selanjutnya menerapkan materi dengan menggunakan video pembuatan batik cap. Dari segi psikomotor beserta kognitif, peserta didik melampaui nilai ketuntasan yakni memperoleh 75 keatas, dan yang belum terlampaui ketuntasan memperoleh 75 kebawah. Perolehan data nilai peserta didik terdapat 31 untuk nilai pengetahuan dan terdiri 2 peserta didik belum terlampaui. Selanjutnya untuk tes kinerja terdapat 30 peserta didik terlampaui serta 3 peserta didik belum terlampaui. Nilai ketuntasan belajar melalui tes kognitif peserta didik secara individu ditunjukkan tabel V.

TABEL V
TINGKAT KETUNTASAN TES KOGNITIF SISWA

No.	Nilai Siswa	Jumlah Nilai Sebelum Pembelajaran Video	Jumlah Nilai Sesudah Pembelajaran Video	Predikat	Keterangan
1.	91-100	10	28	A	Sangat Baik
2.	78-90	7	3	B	Baik
3.	65-77	16	2	C	Cukup
4.	<65	-	-	D	Kurang

TABEL VI
TINGKAT KETUNTASAN PSIKOMOTOR SISWA

No.	Nilai Siswa	Jumlah Nilai Sebelum Pembelajaran Video	Jumlah Nilai Sesudah Pembelajaran Video	Predikat	Keterangan
1.	91-100	14	25	A	Sangat Baik
2.	78-90	7	5	B	Baik
3.	65-77	12	3	C	Cukup
4.	<65	-	-	D	Kurang

Tabel VI menunjukkan bahwa hasil tes kognitif dan psikomotor pada materi pembuatan batik cap menunjukkan nilai rata-rata pada kategori nilai A. Dibawah terdapat perolehan data skor nilai belajar siswa dapat dilihat dibawah ini:



Gambar 2. Diagram skor tes hasil belajar siswa

Penilaian akhir peserta didik dihitung melalui penjumlahan dari hasil tes pengetahuan dan kinerja. Nilai akhir terdapat jumlah siswa 31 terlampaui dan terdapat 2 siswa belum terlampaui. Terlampauinya nilai siswa dikarenakan mendapat 75 keatas, sebaliknya siswa belum terlampaui mendapat nilai akhir dibawah 75. Hasil perhitungan keterlampaian nilai belajar dari seluruh siswa dengan batas kriteria ketuntasan minimal 75 diperoleh hasil pada tabel VII.

TABEL VII
TINGKAT KETUNTASAN BELAJAR SISWA KLASIKAL

No	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
1.	Tuntas	31	94%
2.	Tidak Tuntas	2	6%
	Jumlah	33	100%

Presentasi ketuntasan hasil belajar siswa:

$$p = \frac{31}{33} \times 100\% = 94\%$$

Hasil perhitungan presentase hasil belajar siswa memperoleh 94% mencapai diatas KKM. Berikut gambar presentase ketuntasan:



Gambar 3. Diagram presentase ketuntasan hasil belajar siswa

Jumlah akhir hasil belajar mencapai 94% jadi kegiatan belajar dikategorikan berhasil sesudah diterapkannya media video pembuatan batik cap didalam mata pelajaran desain kreatif tekstil.

B. Pembahasan

Penelitian ini menerapkan media video pembuatan batik cap pada mata pelajaran desain kreatif tekstil. Penerapan media video ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran pembuatan batik cap dengan menampilkan media video dan hasil belajar siswa menggunakan media video pembuatan batik cap. Dapat dilihat pembelajaran dengan menerapkan media video pembuatan batik cap pada mata pelajaran desain kreatif teksti di kelas XII Kriya Kreatif Batik dan Tekstil di SMKN 12 Surabaya terlaksana sangat baik.

Hasil keterlaksanaan kegiatan belajar pembuatan batik cap menggunakan media video berjalan sangat baik mencapai skor 94% untuk siswa dan sebesar 93% untuk guru. Pembelajaran menggunakan media video materi batik cap di kelas yang sudah di ujikan ke siswa sangat mudah di terima dan di ikuti sesuai dengan prosedur video yang sudah di sesuaikan dengan materi, kurikulum, dan kualitas video. Hasil video pembuatan batik cap layak di terapkan untuk mempermudah pembelajaran dan menumbuhkan minat belajar siswa. Hal ini sesuai dengan teori bahwa aktivitas belajar mengajar dikelas dapat terlaksana maksimal serta lancar, sesuai teori guru dapat menciptakan suasana kelas nyaman dan kondusif dan interaksi yang tinggi antara sehingga peserta didik mampu mengeluarkan ide gagasan dan kemampuannya [46,47,48,49]. Adapun teori yang menyatakan bahwa penggunaan media video dapat memicu diskusi peserta didik serta menimbulkan bakat peserta didik melalui minat dan motivasinya untuk tetap fokus memperhatikan materi belajar [50,51,52]. Hasil penelitian sesuai dengan

kegiatan belajar yang terdiri dari beberapa komponen yakni: 1) media belajar, 2) evaluasi belajar, 3) metode belajar, 4) teori belajar, 5) guru, 6) siswa [53,54,55].

Hasil belajar siswa menggunakan media video pembuatan batik cap hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain kreatif tekstil pada materi pembuatan batik cap mencapai ketuntasan hasil belajar sebesar 94% atau sejumlah 31 siswa dari total 33 siswa yang ada. Hal ini membuktikan hasil belajar menggunakan media melebihi batas kriteria ketuntasan belajar. Hal tersebut sejalan dengan media video mampu menyampaikan ketrampilan dan daya pemahaman yang spesifik agar membantu memusatkan daya nalar, aktif, terstruktur, motivasi sampai dengan mencapai suatu tujuan belajar [56,57,58,59].

Hasil penelitian penerapan media video ini sejalan dengan penelitian yang mendapatkan hasil dalam penggunaan media video dapat meningkatkan hasil belajar siswa [60]. Selain itu, terdapat hasil penelitian lain yang menyatakan video mampu memberi rasa semangat serta motivasi yang tinggi dalam belajar, sehingga lebih memahami langkah-langkah pembuatan sulam pita [61]. Sehingga penggunaan media video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika berdiskusi karena pembahasan dan mengandung pemikiran sehingga mampu mendorong dan meningkatkan hasil belajar siswa [62]. Bahwa penerapan media video pembuatan batik cap bisa membantu siswa dalam proses pemahaman terhadap materi praktik yang di sampaikan dan mampu mengatasi ketidaktuntasan hasil belajar siswa. Selanjutnya penggunaan media video ini juga menjadikan proses belajar siswa lebih fleksibel karena bisa di akses dimana saja dan kapan saja, sehingga siswa sangat mungkin menciptakan kondisi belajar sesuai kebutuhan.

III. PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian serta pembahasan adalah sebagai berikut. Pertama Keterlaksanaan pembelajaran pembuatan batik cap dengan menggunakan media video berjalan sangat baik dengan skor 93% untuk guru dan 94% untuk siswa.

Kedua, hasil belajar siswa kelas XII Desain Kreatif Tekstil pada materi pembuatan batik cap dengan menggunakan media video pada mata pelajaran desain kreatif tekstil pada materi pembuatan batik cap mencapai ketuntasan hasil belajar sebesar 94% melebihi *standart* minimum kriteria ketuntasan belajar. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media video pembuatan batik cap memberikan pengaruh pada nilai belajar.

B. Saran

Hasil penelitian penerapan media video pembuatan batik cap memberikan dampak positif bagi proses pembelajaran, sehingga saran selanjutnya yaitu:

1) Kepada Penelitian lanjutan

Peneliti selanjutnya dapat melakukan model pembelajaran yang lebih variatif dengan menggunakan media yang dapat

menunjang pembelajaran siswa di kelas maupun diluar kelas sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, untuk memberikan pembelajaran yang dapat mengembangkan ketrampilan dan nilai maksimal.

2) Bagi guru

Guru dapat menerapkan proses pembelajaran dengan menggunakan media video untuk sumber belajar yang mudah dipahami siswa serta menjadikan semangat dan motivasi belajar meningkat pada mata pelajaran ketrampilan. Media video pembuatan batik cap dengan model pembelajara langsung, siswa dapat bertukar pikiran dengan kelompok serta pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Suyitno. *Pendidikan Vokasi dan Kejuruan Strategi dan Revitalisasi Abad 21*. Yogyakarta: K-Media, 2020, hal. 5
- [2] Dr. Putu Sudira, M.P. *Filosofi Dan Teori Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press, 2012, hal. 13
- [3] Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011, hal. 3
- [4] Indriana, Dina. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press, 2011, hal. 28
- [5] A'yun, Niswah Qurrota. Kesesuaian Tingkat Berfikir Soali Ujian Dengan Tujuan Pembelajaran Pada keahlian Teknik GAM-BAR Bangunan Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnali UM*. Vol. 2, No.2, hal. 67-74, Oktober 2017
- [6] Bastian, Vincent. Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Kesesuaian Tugas Teknologi Informasi terhadap Kinerja Kantor Pelayanan Pajak Pratama. *Jurnal UNS Ekonomi Dan Bisnis*. Vol. 15, No.2, 2020
- [7] Sulistia Wardani, Eva Rosita. Analisis Kesesuaian Kegiatan Pembelajaran Pendekatan Saintifik Dengan tujuan Pembelajaran Di SMAN Mojokerto. *Jurnal UNESA*. Vol. 3, No.3, Agustus, 2014
- [8] Yulianti. Pengembangan Media E-Booklet Materi Zat Untuk Meningkatkan Karakter Siswa SD Islamic Global School Malang. *Jurnal UKM*. Vol. 6, No.2, hal.112-119, juli, 2019
- [9] Riyana, Cheppy. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI. 2007, hal. 4
- [10] Wisada, Putu Darma. Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Jurnal Undiksha pendidikan teknologi*. Vol. 3, No.3, hal. 160-146, 2019
- [11] Damitri, Dea Elvina. Keunggulan Media Powerpoint Berbasis Audio Visual Sebagai Media Presentasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Teknik Bangunan. *Jurnal UNESA*. Vol. 6, No.2, 2020
- [12] Misidawati, Dwi Novaria. Media Video untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Kuliah Manajemen Pemasaran di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal UNM*. Vol. 7. No.2, hal. 382-388, 2021

- [13] Rusman. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi & Komunikasi : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Rajawali Pers. PT. Raja Grafindo Persada, 2011, hal. 36
- [14] Fitria, Ayu. Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal UPI*
- [15] Rahmayani, Aprilia. Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal UNESA*. Vol. 4, No, 1, hal. 59-62, 2019
- [16] Yudianto. Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. hal. 978-602, 2017
- [17] Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media. 2010, hal. 65
- [18] Suasty, Febni. Penggunaan Media Pembelajaran Video untuk Solusi Penurunan Pemahaman Materi Pembelajaran Ketika Belajar Online Akibat Pandemic Covid-19. Vol. 1, No.1, hal.12-16, Juli, 2020
- [19] Agung, Nugroho. Pengaruh Penggunaan Media Adobe Premiere Pro Terhadap Pemahaman Konsep Geografi Siswa KelaS X Di SMA Negeri 2 Tuban. *Jurnal UM*. Desember, 2019
- [20] Oktapiani, Nila. Pembelajaran Langsung Ditunjang Media Video Pada Kompetensi Membuat Pola Dasar Badan Atas Teknik Draping Di kelas X Busana Butik 2 SMKN 6 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa UNESA*. Vol.3 No. 1, Februari, 2014
- [21] Novita, Lina. Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal UNPAK*. Vol. 3, No. 2, hal. 64-72, Desember, 2019
- [22] Izzudin, Ahmad Maulana. Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Service Engine Dan Kompenen-Kompenennya. *Jurnal UNS*. Juli, 2013
- [23] Aliyyah, Rusi Rusmiati. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran. *Jurnal UNIDA*. Vol. 12, No.1, April, 2021
- [24] Hariyanto, Wahyu. Penerapan Media Pembelajaran Seni Rupa Berbasis Audio Visual Pada Materi Batik Siswa kelas VIII-B dan VIII-C Smp Negeri 1 Turi Lamongan
- [25] Hidayati, Amilia. Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas Di SDN Sukoiber Jombang. *Jurnal UM*. Vol. 6, No.1, 2019
- [26] Nadya Fhonna, Sarah. Dampak Media Video Berbasis Powerpoint Pada Pembelajaran Materi Larutan Asam-Basa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal UNDIKSHA*. Vol. 5, No. 2, hal. 51-59, Oktober, 2021
- [27] Pangga. Efektifitas Penerapan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa. *Jurnal UMM*. Vol. 6, No.1, 2020
- [28] Nailatus Sa'adah, Lailita. Penerapan video tutorial materi busana pengantin berbasis website
- [29] Noptavianti Syamsul, Nur Nisa. Penerapan Media Video Pembelajaran Pada Kompetensi Dasar Pembuatan Pola Rok Setengah Lingk. *Jurnal UNESA*. Vol. 11, No. 1, hal. 26-32, Maret, 2022
- [30] Rachmawati, Dewi. Efektifitas Penggunaan Media Video Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Siswa SMK Tata Busana. *Jurnal UNESA*. Vol. 9, No. 3, hal. 80-89, November, 2020
- [31] Sholihah, Wafa'atus. Pengembangan Video Membuat Pola Bustier Custommade Dikelas XI SMK Dharmawanita Gresik. *Jurnal UNESA*. Vol. 10, No.3, hal. 133-140, Oktober, 2021
- [32] Handayani, Siska. Penerapan Media Video Pembelajaran pada Kompetensi Dasar Membuat Pola Dasar Rok Secaraa Konstruksi di Kelas X Tata Busana 3 SMK Negeri 6 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa UNESA*. Vol. 7, No.2, hal. 18-21, Mei. 2018
- [33] Maulidian, Yumita. Pengembangan Video Pembuatan Pola Kerah Untuk Kelas X Tata Busana SMK Dharmawanita Gresik. *Jurnal UNESA*. Vol. 11, No. 1, hal. 79-88, Maret, 2022
- [34] Amanah, Yuliatul Nur. Penerapan Video Tutorial Teknik Pewarnaan Kering Pada Desain Rok Di Kelas XI SMK Negeri 1 Jabon. *Jurnal UNESA*. Vol. 11, No. 1, hal. 60-67, Maret, 2022
- [35] Wacana, Wedaring Timur. Pengembangan Media Video Membuat Saku Vest Di XI Tata Busana 2 SMKN 8 Surabaya. *Jurnal UNESA*. Vol. 10, No.3, hal. 38-46, Oktober 2021
- [36] Parastiwi, Tiara Ayu. Pengaruh Penggunaan Video Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pola Draping di SMK PSM Randublatung Blora.
- [37] Maslifah, Mufidatul. Penerapan Media Video Pembelajaran Kompetensi Dasar Membuat Pola Blus Sesuai Desain. *Jurnal Mahasiswa UNESA*.
- [38] Hardani. *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*, Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group, 2020, hal. 349
- [39] Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010, hal. 48
- [40] Aqib, Zainal. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV. Yarma Widya, 2008
- [41] Riduwan. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2010, hal. 12
- [42] Sardiman. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Grafindo, 2011, hal. 101
- [43] Sundawan. Perbedaan Model Pembelajaran Konstruktivisme Dan Model Pembelajaran Langsung. *Jurnal Unswagati*. Vol. 16, No.1, Maret, 2016
- [44] Wulandari. Strategi Pengembangan Perilaku Adaptif Anak Tunagrahita Melalui Model Pembelajaran Langsung. *Jurnal UNY*. 2016
- [45] Wahyuningsih. Perbandingan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Langsung Dengan Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal UIR*. Vol. 3, No. 2, Desember, 2013

- [46] Mustafida, Fita. Rencana Pengelolaan Kelas Dalam Menciptakan Suasana Pembelajaran Yang Kondusif. *Jurnal UIM*, Vol. 2, No. 2, 2019
- [47] Muhtadi, Ali. Menciptakan Iklim Kelas (Classroom Climate) Yang Kondusif Dan Berkualitas Dalam Proses Pembelajaran, Vol.1, No. 2, 2005
- [48] Harjali. Strategi Guru Dalam Membangun Lingkungan Belajar Yang Kondusif: Studi Fenomenologi Pada Kelas-Kelas Sekolah Menengah Pertama Di Ponorogo. *Jurnal UM*. Vol. 23, No.1, 2016
- [49] Prastowo, Andi. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, Yogyakarta: Diva Press, 2012, hal. 302
- [50] Nasution, Mardiah Kalsum. Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal UINBANTEN*. Vol. 11, No.1, 2017
- [51] Zain, Azwan. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 1997, hal. 48
- [52] Daryanto. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media, 2010, hal. 65
- [53] Youpika, Fitra. Nilai Pendidikan Karakter Cerita Rakyat Suku Pasemah Bengkulu Dan Relevansinya Sebagai Materi Pembelajaran Sastra. *Jurnal UNY*. Vol. 6, No. 1, April, 2016
- [54] Dewi Ratna. Metode Pembelajaran Modern Dan Konvensional Pada Sekolah Menengah Atas. *Jurnal STKIP*. Vol. 2, No. 1, April, 2018
- [55] Arjanggal. Metode Pembelajaran Tutor Teman Sebaya Meningkatkan Hasil Belajar Berdasar Regulasi-Diri. *Jurnal Unissula*. Vol. 14, No. 2, hal.91-97, Desember, 2010
- [56] Sochibin. Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terpimpin Untuk peningkatan Pemahaman Dan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa SD. *Jurnal UNNES*. Hal. 96-101, Juli, 2009
- [57] Hendrayana, Sopyan Meningkatkan Keterampilan Berpikir Rasional Siswa Melalui Model Sains Teknologi Masyarakat Pada Konsep Sumber Daya Alam. *Jurnal UNPAS*. Vol. 2, No. 1, Juni, 2017
- [58] Tigowati. E-Learning Berbasis Schoology Dan Edmodo: Ditinjau Dari Motivasi Dan Hasil Belajar Sisa SMK. *Jurnal UNS*, Vol. 2, No. 1, Mei, 2017
- [59] Nuraini. Motivasi Internal Dan Eksternal Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal UM*. Vol. 28, No. 2, November, 2019
- [60] Iza, Nikmatul. Penerapan Model Pembelajaran Langsung Dengan Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Membuat Pola Celana di SMK Negeri 1 Baureno. *Jurnal Mahasiswa UNESA*. Vol. 3, No. 2, hal. 1, Agustus, 2014
- [61] Nadhifah Faiz, Afifah. Pengembangan Video Sulam Pita Untuk Pembelajaran Hiasan Busana Di SMK Negeri 3 Sukabumi. *Jurnal Mahasiswa UNY*, 2018
- [62] Kustandi, Cecep dan Bambang Stjipto. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2011, hal. 64