

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBUATAN MACAM-MACAM POLA KERAH DI KELAS XI BUSANA 2 SMKN 1 BUDURAN

Fatimatuz Zahro¹⁾, dan Lutfiyah Hidayati²⁾

^{1, 2)}Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Kampus Unesa, Jl. Ketintang, Kec. Gayungan, Kota Surabaya, Jawa Timur 60231

e-mail: fatimatuz.18003@mhs.unesa.ac.id¹⁾, lutfiyahhidayati@unesa.ac.id²⁾

ABSTRAK— video merupakan suatu media penunjang dalam pembelajaran yang mampu memvisualisasikan gambar, gerakan dan suara secara bersamaan sehingga mampu membantu siswa dalam mendalami suatu materi ajar yang sulit disampaikan secara verbal. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mendeskripsikan : 1) tingkat kelayakan video pembuatan macam-macam pola kerah dikelas XI busana 2 SMKN 1 buduran, dan 2) hasil belajar siswa setelah menggunakan video pembuatan macam-macam pola kerah dikelas XI busana 2 SMKN 1 buduran. Model penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE. Subjek penelitian adalah 36 siswa kelas XI busana 2 SMKN 1 buduran. Desain uji coba memakai desain penelitian eksperimen one shot case study. Jenis data yang dipakai adalah data kuantitatif berupa: 1) lembar penilaian validitas yang diberikan kepada validator sebagai uji validitas media video, dan 2) tes kinerja berupa lembar soal tes siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan video. Instrumen pengumpulan data mencakup: 1) instrumen lembar penilaian kelayakan video, dan 2) instrumen lembar tes penilaian siswa. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) tingkat kelayakan video pembuatan macam-macam pola kerah mencapai 3,6 dengan kriteria valid untuk validasi ahli materi dan Hasil validasi ahli media menunjukkan jumlah rata-rata sebesar 3,2 kriteria cukup valid, dengan rerata hasil validitas media video sebesar 3,4 dengan kriteria valid dan dinyatakan layak diujicobakan dan 2) hasil belajar siswa menggunakan video pembuatan macam-macam pola kerah mendapat ketuntasan belajar sebesar 91,7% melebihi standar ketuntasan klasikal

Kata Kunci: macam-macam pola kerah, hasil belajar siswa, tingkat kelayakan video, video

I. PENDAHULUAN

Pendidikan di abad 21 merupakan hal yang penting dalam menjamin keterampilan siswa dalam belajar dan berinovasi, terampil dalam memakai media informasi dan teknologi, serta mampu menerapkan keterampilan dalam bekerja dan bertahan

hidup. Abad 21 didukung juga dengan ketersediaan informasi yang fleksibel sehingga dapat diakses dimana saja dan kapan saja, cepatnya sistem komputasi, pekerjaan yang digantikan oleh sistem otomatis, serta kemudahan dan fleksibilitas komunikasi [1]. Dengan adanya kemudahan pada abad 21 diperlukan adanya Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dengan pertimbangan adanya kuantitas serta kualitas guru, siswa, dan sarana prasarana dalam pemanfaatan teknologi untuk memudahkan siswa menerima dan memahami materi dalam pembelajaran yaitu dengan media pembelajaran. Media pembelajaran mampu dimanfaatkan dalam memberikan informasi dan pesan pada proses pembelajaran agar dapat menarik perhatian serta keinginan belajar siswa[2]. Karakteristik media pembelajaran yang baik adalah: 1) tercapainya tujuan dari pembelajaran, 2) karakteristik dari siswa, 3) gaya belajar siswa, 4) kesesuaian dengan materi, dan ketersediaan fasilitas yang mendukung[3].

Media pembelajaran berperan penting dalam ketersediaan materi pembelajaran kepada siswa sehingga media pembelajaran yang baik dan sesuai diperlukan oleh setiap lembaga pendidikan khususnya sekolah menengah kejuruan atau SMK. Pembelajaran di SMK yang lebih banyak berbasis keterampilan dan demonstrasi dari pendidik menuntut media yang sesuai agar keterampilan dan materi dari pendidik dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa. Sehingga merupakan suatu tantangan tersendiri bagi SMK dalam menentukan media yang sesuai pada setiap pembelajaran.

SMKN 1 Buduran beralamat di Jl. Jenggolo no.1B, Bedrek, Siwalanpanji, Kec. Buduran, Kab. Sidoarjo, Jawa Timur 61252. SMKN 1 Buduran merupakan SMK dengan akreditasi A dengan beberapa program studi meliputi bidang : tata boga, tata busana, kecantikan kulit dan rambut, spa dan *beauty therapy*, perhotelan, serta usaha layanan pariwisata. Program studi tata busana adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan membekali siswa melalui dasar-dasar keterampilan, pengetahuan, dan sikap (*hard skills* dan *soft skills*) dalam bidang busana. Program studi tata busana dibagi menjadi 3 kompetensi keahlian yaitu: 1) tata busana reguler untuk jenjang kelas X sampai XII, 2) kewirausahaan untuk jenjang kelas XI sampai XII, dan 3) desain fesyen untuk jenjang kelas XI sampai XIII. Untuk kelas XIII dikhususkan untuk kompetensi keahlian desain fesyen. Kurikulum yang dipakai di SMK Negeri 1 Buduran menggunakan 2 kurikulum, yaitu kurikulum 2013 revisi dan kurikulum SMKPK atau SMK Pusat Keunggulan. Kurikulum 2013 revisi digunakan untuk jenjang kelas XI sampai XIII, sedangkan kurikulum SMKPK digunakan untuk jenjang kelas X.

Program studi tata busana memiliki mata pelajaran pembuatan busana *custom made* yang terletak pada kelas XI SMK tata busana, dengan kompetensi dasar yang diharapkan dapat dipahami siswa adalah pembuatan bolero/rompi yang terletak disemester ganjil yaitu KD 3.2 menerapkan pembuatan bolero/rompi, dan KD 4.2 membuat bolero/rompi sesuai rancangan bahan (labsheet) dengan indikator kompetensi dasar yang harus dicapai adalah 3.2.1 menjelaskan pengertian kerah, 3.2.2 menjelaskan macam-macam pola kerah, 3.2.3 menjelaskan cara pembuatan pola kerah, 4.2.1 mempersiapkan alat dan bahan yang dipakai dalam pembuatan pola kerah, 4.2.2 membuat pola kerah, dengan pembuatan macam-macam pola kerah yang dibatasi dengan 4 kerah yaitu: kerah tegak, kerah setengah tegak, kerah rebah dan kerah setali.. Kerah adalah sepotong bahan yang ditempelkan pada bagian leher pakaian dalam berbagai bentuk dan variasi [4]. Kerah adalah manifestasi ornamental serta diterapkan dibagian garis leher busana [5]. Kerah rebah yang dipakai adalah kerah rebah 100%, kerah rebah adalah kerah yang jatuh pada bagian bahu yang kebanyakan sejajar dengan garis bahu, pembuatan pola kerah rebah memakai pola dasar badan bagian depan dan pola dasar badan bagian belakang dengan menumpukkan 2 cm bahu terendah pola badan depan dan pola badan belakang agar menghindari gelombang pada bagian pinggir kerah ketika proses menjahit dikarenakan kemuluran pinggiran kerah yang melengkung. Kerah tegak yang digunakan yaitu kerah tegak 100%, kerah tegak adalah kerah yang menempel dibagian garis leher serta garis bahu dimana kerah turun, penggunaan sudut tumpul pada garis bahu serta garis balikan kerah, pembuatan pola kerah tegak hanya memakai ukuran lingkaran kerung leher dibagian badan yang akan dipasang kerah. Kerah setengah tegak adalah kerah yang tumpukannya 4 atau 6 cm dan garis leher diturunkan pada tumpukan tersebut menggunakan ukuran setara agar kerah jatuh terlihat lebih tegak, dibagian garis leher diukur kembali agar sesuai, setelah itu gambar bentuk kerah. Kerah setali adalah kerah yang dipotong menempel pada pola badan, karakteristik kerah setali diantaranya 1) terdapat jahitan sambungan dibagian tengah belakang kerah, ketika arah serat lapisan kerah sama arah serat busana, 2) jatuh kerah terlihat membulat ketika bagian tengah muka garis patah akhir ketika kerah terbalik keluar [6].

Pelaksanaan pembelajaran dengan materi macam-macam pola kerah dikelas XI busana 2 SMKN 1 Buduran dilaksanakan secara daring dengan menggunakan media handout sebagai panduan belajar serta penyampaian materi dijelaskan secara verbal menggunakan media PPT dan gambar melalui *google meet* kemudian siswa mempraktekkan materi tersebut dirumah. Hasil dari pembelajaran tersebut banyak siswa yang masih salah dalam pembuatan macam-macam pola kerah, hal ini dikarenakan siswa masih belum faham dan bingung tentang apa yang diajarkan dan disampaikan sehingga berimbas kepada hasil belajar siswa tidak melampaui ketuntasan belajar. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru juga memanfaatkan media video yang tersedia di *youtube*, akan tetapi kendala yang dihadapi adalah guru kesulitan mencari video yang sesuai dengan materi pembuatan macam-

macam pola kerah yang ada di SMKN 1 Buduran sehingga video youtube tersebut tidak bisa digunakan dalam proses pembelajaran sehingga guru masih kesulitan dalam menemukan media yang tepat untuk materi pembuatan macam-pola kerah. Karena kendala-kendala tersebut solusi yang dipilih adalah peneliti ingin memaksimalkan media video tersebut dengan mengembangkan media video agar sesuai dengan silabus dan materi pembuatan macam-macam pola kerah SMKN 1 Buduran.

Video adalah media yang begitu efektif dalam sistem pembelajaran, baik pembelajaran secara individu, secara kelompok, maupun secara massal [7]. video mampu memvisualkan sebuah objek yang berjalan bersamaan dengan suara alami dan suara yang sesuai [8]. Media video mampu membawakan gambar, suara, dan gerakan bersamaan sehingga menjadikan lebih efektif dalam menerangkan berbagai materi pelajaran yang sukar diberikan melalui informasi secara lisan. Tujuan dari media video adalah : 1) memudahkan dan memperjelas penyampaian suatu pesan supaya tidak bersifat verbal, 2) mengatasi adanya batasan ruang, waktu, dan daya serap guru dan siswa, dan 3) bisa dipakai dengan benar dan beragam [9], sehingga karakteristik dari media video yang diantaranya: 1) *clarity of message* (adanya kejelasan pesan), 2) *stand alone* (video dapat berdiri sendiri), 3) *user friendly* (dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna), 4) video mewakili isi, 5) penggambaran melalui media, 6) memakai kadar resolusi tinggi, dan, 7) bisa dipakai baik kelompok maupun individu [10].

Media video memiliki keuntungan diantaranya adalah: 1) ukuran visual video sangat luwes dan dapat ditata disesuaikan dengan keperluan, 2) video adalah media non cetak yang penuh informasi dan sederhana Sehingga secara langsung mampu disampaikan kepada siswa, dan 3) video menambahkan sebuah pandangan baru tentang suatu pembelajaran [11]. Selain itu juga kelebihan dari media video adalah: 1) video mampu memikat ketertarikan siswa pada waktu-waktu yang singkat dari dorongan luar, 2) demonstrasi yang susah untuk dijelaskan secara verbal bisa dirancang dan direkam sebelumnya, 3) menghemat waktu dan rekaman bisa diulang-ulang, 4) bisa mengamati objek yang tidak bisa diamati secara langsung, 5) volume suara yang bisa diatur, 6) tampilan video bisa dihentikan untuk dicermati dengan benar, 7) tidak perlu menyediakan ruangan khusus untuk pemutaran video, dan 8) video dapat memuat informasi dari ahli-ahli [12].

Kriteria media pembelajaran yang baik yaitu pengembangan media harus sejalan sesuai pencapaian tujuan pembelajaran, keadaan dan keterbatasan harus dipertimbangkan kekuatan serta karakter dari media [13]. Kriteria media video yang baik meliputi: materi yang sesuai, durasi waktu yang tepat, format sajian video, ketentuan teknis yang sesuai, serta penggunaan musik dan sound yang menarik dan sesuai [14]. media video yang telah sesuai dalam segi media dan materi mampu meningkatkan kemauan belajar dan hasil belajar siswa baik kelompok maupun individu [15]. Hasil belajar adalah transformasi secara nyata tingkah laku siswa setelah dilaksanakannya kegiatan pembelajaran yang telah

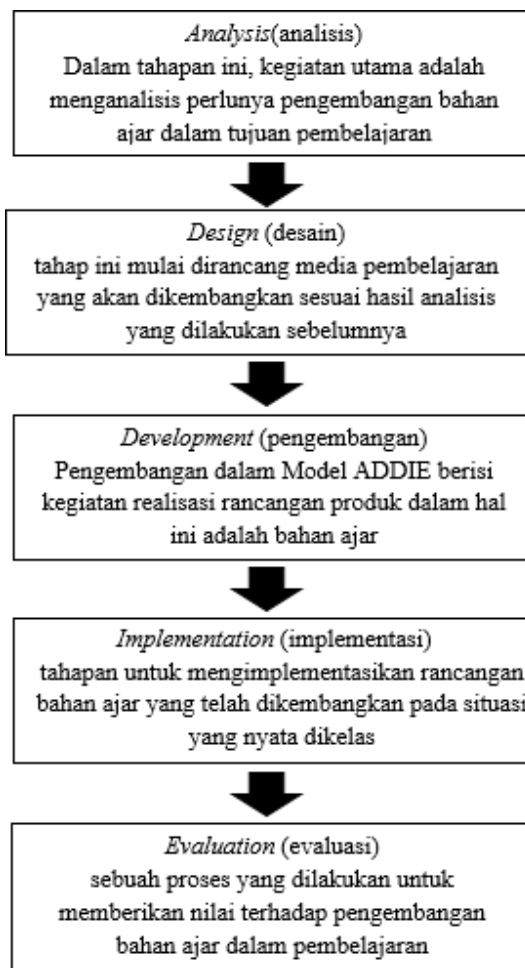
sesuai dengan tujuan pembelaaran [16]. Hasil penelitian membuktikan bahwa video berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Ruang lingkup hasil belajar terdiri dari: ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor [17] Media video juga telah terbukti meningkatkan hasil belajar siswa diantaranya penelitian safitri-2017 [18], afiati-2017 [19], dan dayanti-2016 [20].

Permasalahan tersebut mendorong peneliti melaksanakan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan video Pembuatan Macam-Macam Pola Kerah Dikelas XI Tata Busana 2 SMKN 1 Buduran”. Yang bertujuan: 1) mengetahui tingkat kelayakan vidio pembuatan macam-macam pola kerah , dan 2) mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan video pembuatan macam-macam pola kerah dikelas XI busana 2 SMKN 1 Buduran. Dengan harapan media vidio mampu membantu siswa dan guru dalam memudahkan proses pembelajaran.

II. METODE

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Model *ADDIE* adalah sebuah pendekatan yang berfokus pada suatu analisa dimana setiap elemen saling berhubungan satu dengan yang lain kemudian berkordinasi sesuai tahapan atau fase yang ada. Tahapan tersebut adalah *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi) [21]. Setelah tahapan pengembangan diatas, desain penelitian menggunakan desain penelitian eksperimen one shot case study. Jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif dengan instrumen pengumpulan data mencakup lembar penilaian kelayakan media video dan lembar tes penilaian siswa.

Tahapan dari Model pengembangan *ADDIE* diimplementasikan :



Gambar 1. Tahap prosedur model *ADDIE*

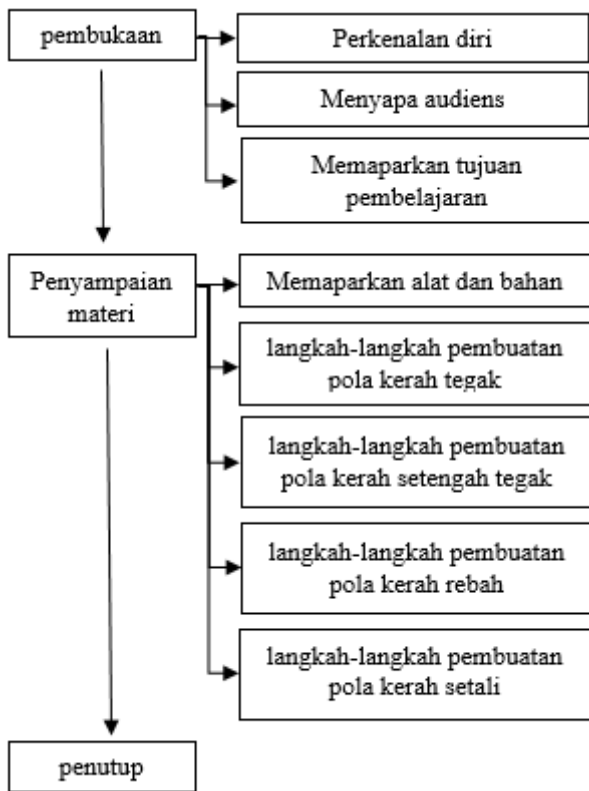
Tahap *Analysis* (analisis) dilakukan sejak peneliti mendapatkan data awal melalui wawancara dan observasi dengan salah satu guru SMKN 1 buduran, meliputi:

- 1) Analisis kebutuhan media pembelajaran, yaitu Media video pembelajaran dibutuhkan dalam pembelajaran macam-macam pola kerah pada kelas XI busana 2 SMKN 1 buduran, karena dalam pelaksanaan pembelajaran guru kesulitan menemukan video yang sesuai dengan materi ajarnya dari yang telah tersedia di internet, sehingga guru perlu mengembangkan video yang lebih sesuai,
- 2) Analisa kurikulum, yaitu Kurikulum yang digunakan merupakan kurikulum 2013 revisi, pada mata pelajaran pembuatan busana *custom made* terletak pada kelas XI SMK tata busana, dengan KD pembuatan bolero/rompi terletak pada semester ganjil pada KD 3.2. menerapkan pembuatan bolero/rompi, dan KD 4.2. membuat bolero atau rompi sesuai rancangan bahan (*lab sheet*). Dengan indikator pencapaian kompetensi: 3.2.1 menjelaskan pengertian kerah, 3.2.2.jelaskan macam-macam pola kerah, 3.2.3 menjelaskan cara pembuatan pola kerah,4.2.1 mempersiapkan alat dan bahan yang dipakai dalam pembuatan pola kerah, dan

4.2.2 membuat pola kerah. Dengan pembuatan macam- macam pola kerah dibatasi dengan 4 kerah yaitu : kerah tegak, kerah setengah tegak, kerah rebah, dan kerah setali.

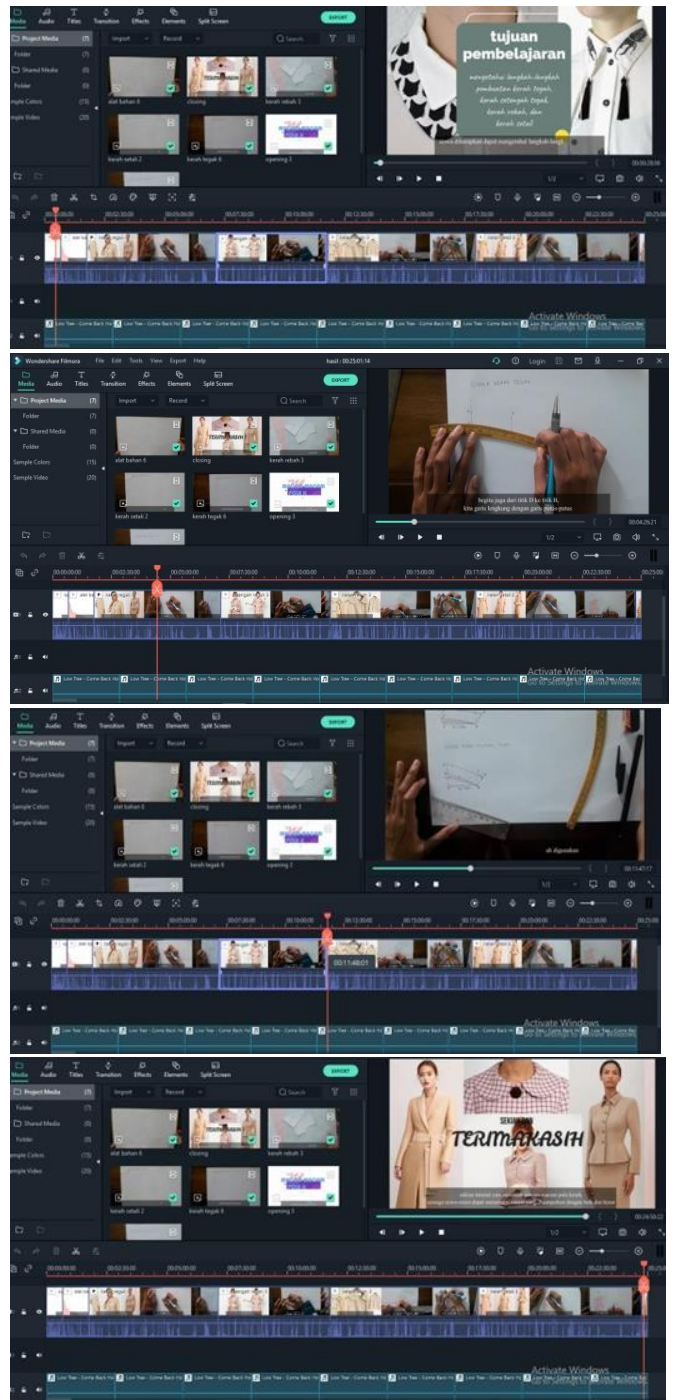
3) Analisa peserta didik, yaitu siswa membutuhkan video pembelajaran dikarenakan karena siswa memerlukan media yang bisa menyampaikan materi berbasis praktek yang mudah dipahami ketika pembelajaran secara daring, juga video *youtube* yang dipakai guru dalam mengajar kurang sesuai dengan silabus sehingga membuat siswa bingung dan menyebabkan siswa banyak yang tidak paham dengan video tersebut.

Tahap *Design* (desain) yaitu perancangan desain video yang dikembangkan harus sama dengan hasil analisis materi ajar yang dilaksanakan sebelumnya. Tahap perancangan dimulai dengan menetapkan bagian-bagian yang digunakan dalam pembuatan video pembelajaran. Begitu juga pada tahap ini mulai menyusun instrumen penilaian yang dipakai sebagai penilaian video pembelajaran yang dikembangkan. Tahap desain terdiri dari: 1) mendesain konsep video dan menyusun materi video, 2) menyusun instrumen penilaian validasi ahli, 3) menyusun instrumen evaluasi. Tahap *design* atau perancangan media vidio sebagai berikut:



Gambar 2. Bagan tahap perancangan video

Tahap *Development* (pengembangan) yaitu mulai merealisasikan pengembangan video pembelajaran sesuai rancangan yang disusun. Pada tahap pengembangan peneliti mulai membuat video yang telah dirancang pada tahap *design*.



Gambar 3. Dokumentasi tahap pengembangan video pembuatan macam-macam pola kerah

Setelah pengembangan video pembuatan macam-macam pola kerah selesai dibuat selanjutnya media video pembuatan macam-macam pola kerah akan diberikan kepada validator untuk dinilai oleh 2 (dua) tim ahli dan direvisi, tim ahli yang meliputi validator ahli materi berjumlah 2 orang dan validator ahli media berjumlah 2 orang.

validator dari ahli materi merupakan guru tata busana yang ahli dalam bidang pembuatan macam-macam pola kerah, aspek penilaian validasi ahli materi meliputi 3 aspek yaitu :

- 1) pembukaan meliputi: (1) penulisan judul video, (2) pengucapan salam dan menyapa penonton video, (3) dan memaparkan tujuan pembelajaran),
- 2) kualitas materi meliputi: (1) kejelasan alat dan bahan yang dipakai ketika pembuatan macam-macam pola kerah, (2) kejelasan membuat pola kerah tegak, (3) kejelasan membuat pola kerah setengah tegak, (4) kejelasan membuat pola kerah rebah, (5) dan kejelasan membuat pola kerah setali,
- 3) bahasa dan tipografi meliputi: (1) bahasa mudah dipahami oleh siswa, (2) tulisan mudah terbaca siswa, (3) suara musik sesuai dengan suasana dan tampilan video.

Validator ahli media adalah guru yang ahli dalam bidang media video, aspek penilaian validasi ahli media meliputi:

- 1) fungsi dan manfaat meliputi: (1) dapat menunjukkan konsep pembuatan macam-macam pola kerah, (2) proses pembuatan macam-macam pola kerah dapat diamati dengan jelas, (3) penggunaan video dapat digunakan dimanapun dan kapanpun.
- 2) visual media meliputi: (1) kesesuaian pemilihan warna, background, teks, dan gambar pada video pembelajaran, (2) gambar materi terlihat jelas, (3) pencahayaan video sudah tepat, (4) kecepatan gerakan video sudah sesuai
- 3) audio media meliputi: (1) tempo suara yang diberikan narator sesuai dengan kebutuhan siswa, (2) suara narator terdengar jelas dan naratif, (3) suara musik sesuai dengan suasana tampilan video.
- 4) tipografi meliputi: (1) jenis teks mudah dibaca, (2) ukuran teks sudah sesuai.
- 5) bahasa meliputi: (1) penggunaan bahasa indonesia yang sesuai EYD, (2) penggunaan bahasa yang mudah dipahami.

Validasi dan revisi dilaksanakan sampai video pembelajaran dinyatakan layak diujicobakan dilapangan oleh tim ahli atau validator

Tahap *Implementation* (implementasi), pada tahap ini merupakan tahap untuk mengimplementasikan video pembuatan macam-macam pola kerah yang sudah divalidasi dan direvisi. Tahap implementasi dilaksanakan disemester ganjil tahun ajaran 2021/2022 di SMKN 1 Buduran, yang beralamat di Jl. Jenggolo no.1B, Bedrek, Siwalanpanji, Kec. Buduran, Kab. Sidoarjo, Jawa Timur 61252. Implementasi dilaksanakan pada 1 kelas siswa kelas XI busana 2 SMKN 1 buduran. Video pembelajaran diuji cobakan kepada siswa ketika melaksanakan pembelajaran secara daring melalui *platform* media *google meet* dan *google claasroom*. Fase-fase pembelajaran yaitu: 1) menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyiapkan siswa untuk memulai pembelajaran, 2) guru mempresentasikan, mendemonstrasikan serta membimbing

siswa tentang pengertian kerah dan macam-macam pola kerah serta langkah- langkah pembuatam macam-macam pola kerah melalui bantuan media ppt dan pengembangan video pembuatan macam-macam pola kerah, 3) Setelah video pembelajaran diuji cobakan kepada siswa, kemudian siswa akan diberikan lembar evaluasi berupa tes kinerja pembuatan macam-macam pola kerah yang sudah diajarkan kemudian dikumpulkan di *google classroom* sesuai waktu yang telah disepakati. Video pembuatan macam-macam pola kerah yang sudah diajarkan tadi juga di sediakan di *google classroom* agar sisiwa dapat mengakses video dengan mudah.

Tahap *Evaluation* (evaluasi) adalah tahap model pengembangan *ADDIE*, pada tahap ini peneliti melakukan pengolahan dan intepretasi data hasil belajar siswa setelah menggunakan video pembuatan macam-macam pola kerah. Hasil olah data sebagai bahan simpulan hasil penelitian.

Desain uji coba memakai desain penelitian eksperimen *one shot case study* dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh video terhadap hasil pembelajaran, *one shot case study* digambarkan dengan:

$$X \text{-----} \rightarrow O$$

Keterangan:

X = *treatment*

O = hasil belajar dipengaruhi *treatment*

Paradigma ini dibaca: kelompok diberi *treatment*/perlakuan, kemudian diobservasi hasilnya [22]

Uji coba penelitian akan dilaksanakan di SMKN 1 Buduran yang beralamatkan di Jl. Jenggolo No. 1B, Bedrek, Siwalanpanji, Kec. Buduran, Kab. Sidoarjo, Jawa Timur 61252. Dengan subjek penelitian merupakan siswa kelas XI busana 2. uji coba dilakukan terhadap 1 kelas sebanyak 36 siswa dari kelas XI busana 2.

Jenis data yang dipakai merupakan data kuantitatif meliputi: 1) lembar penilaian validitas yang diberikan kepada validator sebagai uji validitas media video pembelajaran, 2) tes kinerja yang diberikan pada siswa agar dapat diketahui hasil belajar siswa setelah memakai video pembelajaran.

Instrumen pengumpulan data menggunakan : 1) instrumen lembar penilaian validitas untuk mendapatkan data tingkat kelayakan video pembelajaran, 2) instrumen lembar tes kinerja yang disusun berdasarkan indikator ketercapaian pada pembuatan macam-macam pola kerah.

Teknik analisis data tingkat validitas video menggunakan analisis deskriptif untuk menghitung rerata skor nilai validasi ahli. Kriteria penilaian kelayakan vidio menggunakan pedoman penilaian menurut arikunto [23] yang terdiri dari 4 tingkat kriteria penilaian dengan kriteria sebagai berikut: 1) hasil rerata skor > 3.2 s/d 4.00 mendapat kriteria valid, sehingga layak digunakan dan diuji cobakan dalam proses

belajar mengajar. 2) hasil rerata skor > 2.4 s/d 3.2 mendapat kriteria cukup valid, sehingga layak digunakan dan diujicobakan dalam proses belajar mengajar. 3) hasil rerata skor > 1.6 s/d 2.4 mendapat kriteria kurang valid, sehingga media harus diperbaiki dan belum layak digunakan dan diujicobakan dalam proses belajar mengajar. 4) hasil rerata skor > 1.00 s/d 1.6 mendapat kriteria tidak valid, sehingga media harus diganti dan tidak layak digunakan dan diujicobakan dalam proses belajar mengajar.

Pengembangan media video pembelajaran dapat dinyatakan layak dan bisa digunakan sebagai media pembelajaran ketika penilaian masuk dalam kriteria valid dan cukup valid.

Teknik analisis data untuk mengolah data hasil belajar siswa memakai analisis deskriptif, hasil belajar siswa dikatakan tuntas jika skor tes hasil belajar siswa mencapai KKM. Kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang berlaku di SMKN 1 Buduran yaitu dengan nilai 75. Dengan tingkat ketuntasan klasikal yang harus dicapai sebesar 80% dari jumlah keseluruhan 36 siswa. Analisis ketuntasan klasikal memakai rumus berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = prosentase ketuntasan klasikal
 $\sum X$ = jumlah seluruh siswa yang mencapai KKM
 $\sum Xi$ = jumlah seluruh siswa

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Penelitian yang telah dilaksanakan dengan subjek uji coba yaitu 36 siswa dari kelas XI busana 2 di SMKN 1 Buduran dalam penelitian pengembangan video pembuatan macam-macam pola kerah, diperoleh hasil:

1. Tingkat kelayakan video

Tingkat kelayakan media video ditentukan dengan hasil validasi media video yang diperoleh. Pelaksanaan validasi dilaksanakan oleh 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli media video. Aspek penilaian dari segi materi terdiri dari 3 aspek dengan 11 indikator penilaian, 3 aspek penilaian ahli materi meliputi: 1) pembukaan, 2) kualitas materi, 3) bahasa dan tipografi. Hasil dari penilaian validasi oleh 2 orang ahli materi diketahui pada diagram 1.

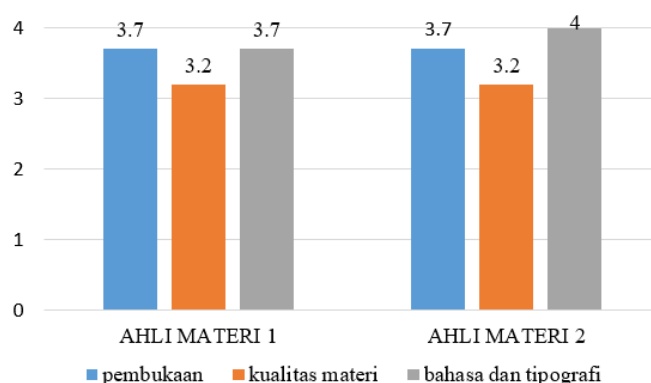


Diagram 1. Hasil penilaian validasi ahli materi

Berdasarkan diagram 1, diketahui hasil dari penilaian validasi ahli materi 1 dalam keseluruhan aspek penilaian mendapat rerata hasil 3,5 dan penilaian validasi ahli materi 2 dalam keseluruhan aspek penilaian mendapat rerata hasil 3,6. Sehingga hasil jumlah rerata penilaian dari 2 orang ahli materi adalah 3,6 dengan kriteria valid.

Aspek penilaian dari segi media terdiri dari 5 aspek dengan 14 indikator penilaian, 5 aspek penilaian ahli media meliputi: 1) fungsi dan mafaat, 2) visual media, 3) audio media, 4) tipografi, 5) bahasa. Hasil dari penilaian validasi ahli materi dapat diketahui pada diagram 2.

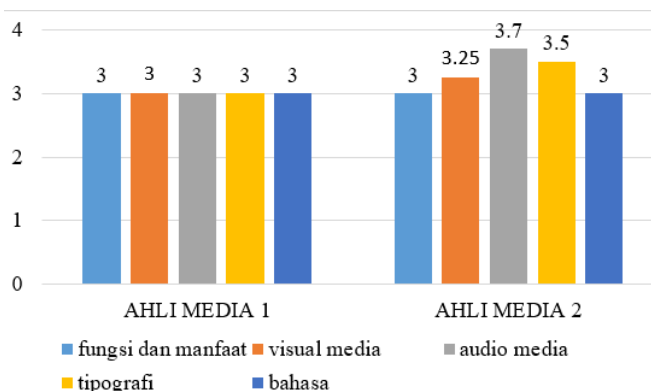


Diagram 2. Hasil penilaian validasi ahli media

Menurut diagram 2, diketahui hasil dari penilaian validasi ahli media 1 dalam keseluruhan aspek penilaian mendapat rerata hasil 3 dan penilaian validasi ahli media 2 dalam keseluruhan aspek penilaian mendapat rerata hasil 3,3. Sehingga hasil jumlah rerata penilaian dari 2 orang ahli media adalah 3,2 dengan kriteria cukup valid.

Hasil jumlah rerata penilaian dari 2 orang validasi ahli materi dan 2 orang validasi ahli media sebesar 3,4 dengan kriteria valid dan dinyatakan layak diujicobakan dalam pembelajaran.

2. Hasil belajar siswa

Hasil belajar siswa dinilai melalui tes kinerja (psikomotor) yang dilaksanakan setelah menerapkan video pembuatan macam-macam pola kerah. Hasil belajar siswa setelah menggunakan video pembelajaran pembuatan macam-macam pola kerah dengan nilai KKM 75 dapat diketahui dari diagram 3.

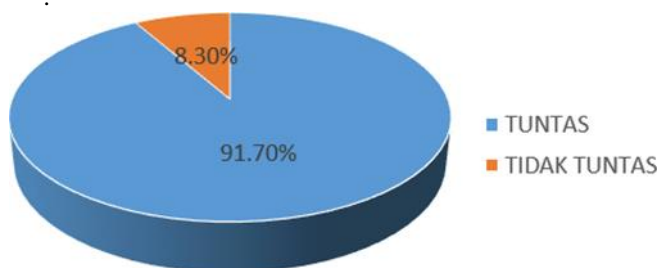


Diagram 3. tingkat ketuntasan belajar siswa

Menurut diagram 3, tingkat ketuntasan belajar siswa dengan nilai KKM 75 menunjukkan dari 36 siswa, 33 siswa mencapai nilai KKM 75 dengan prosentase 91,7% dinyatakan tuntas dan 3 siswa lainnya mendapat nilai dibawah KKM 75 dinyatakan belum tuntas. Dengan tingkat ketuntasan klasikal siswa sebesar 91,7% melebihi batas ketuntasan klasikal 80% maka pembelajaran menggunakan video pembuatan macam-macam pola kerah di kelas XI busana 2 SMKN 1 Buduran dinyatakan berhasil.

B. Pembahasan

Media video pembuatan macam-macam pola kerah dalam penelitian ini telah dikembangkan hingga mendapat nilai rerata dari validator ahli materi dan validator ahli media sebesar 3,4 dengan kriteria valid menunjukkan bahwa video layak diujicobakan. Hal tersebut menunjukkan video macam-macam pola kerah yang dikembangkan telah mencapai kriteria media yang baik. Kriteria media pembelajaran yang baik yaitu media yang dikembangkan harus sejalan dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai, keadaan dan keterbatasan harus dipertimbangkan kekuatan serta karakter dari media [24]. Kualitas suatu media dapat mempengaruhi ketersampaian materi pembelajaran kepada siswa [25]. Media video pembuatan macam-macam pola kerah telah mencapai kriteria media yang baik dikarenakan media video telah mampu menjelaskan suatu proses secara terperinci, mampu memperkaya penjelasan yang diserap siswa disertai media lain seperti gambar dan teks, media video juga dapat diulang-ulang pada detail tertentu sehingga siswa bisa mengulang materi yang masih belum dipahami oleh siswa, dan media video pembuatan macam-macam pola kerah dianggap mampu mengarahkan proses belajar siswa agar lebih sistematis sesuai dengan prosedur yang ada [26].

Pengembangan media video pembuatan macam-macam pola kerah mampu membantu siswa kelas XI busana 2 dalam meningkatkan hasil belajar pada materi pembuatan macam-macam pola kerah, hal ini terbukti dengan hasil belajar siswa yang mendapat nilai mencapai KKM yaitu 91,7% siswa dinyatakan tuntas dari keseluruhan jumlah siswa, hasil dari ketuntasan ini melebihi kriteria hasil ketuntasan klasikal 80%.

Pengembangan video pembuatan macam-macam pola kerah mampu meningkatkan minat siswa pada materi pembuatan macam-macam pola kerah, karena setelah menerapkan video pembuatan macam-macam pola kerah nilai siswa mampu meningkat dibandingkan dengan hasil belajar siswa

sebelumnya, sesuai dengan pernyataan bahwa media video yang telah sesuai dalam segi media dan materi mampu meningkatkan kemauan belajar dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran baik kelompok maupun individu [27]. Media video mampu memberikan kemudahan siswa dalam menyerap materi melalui audio dan visual yang ditampilkan secara bersamaan, media video juga memberi pemahaman yang lebih baik dan menyajikan proses secara sistematis kepada siswa menjadikan siswa termotivasi serta lebih aktif dalam mengikuti tahapan-tahapan yang disajikan dalam video pembelajaran [28].

Hal ini didukung dengan adanya penelitian-penelitian yang telah terlaksana, diantaranya penelitian oleh elfina [29] dengan penelitian pengembangan video tutorial pola rok lipit hadap, elfina membuktikan bahwa media video tutorial pola rok lipit hadap mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan ketuntasan klasikal 100%, kemudian penelitian yang dilakukan oleh penelitian oleh timur wedaring dengan penelitian pengembangan media video membuat saku vest, membuktikan bahwa media video mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar mendapat hasil ketuntasan mencapai 87,5% [30], serta penelitian pengembangan video pembuatan macam-macam pola kerah yang dilakukan oleh yumita maulidian mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan ketuntasan klasikal sebesar 91% [31].

Sesuai dengan apa yang dibahas diatas menjadikan media video pembuatan macam-macam pola kerah dinyatakan berhasil sebagai media dalam proses belajar mengajar materi pembuatan macam-macam pola kerah kelas XI busana 2 SMKN 1 Buduran dan dapat membantu para siswa untuk meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa.

IV. KESIMPULAN

berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh kesimpulan yaitu:

1. Tingkat kelayakan video pembuatan macam-macam pola kerah mencapai skor rerata keseluruhan dari validasi ahli materi dan validasi ahli media adalah 3,4 dengan kategori valid dan dinyatakan layak diujicobakan dalam pembelajaran.
2. Hasil belajar siswa setelah menggunakan pengembangan video pembuatan macam-macam pola kerah memperoleh hasil belajar dengan pencapaian ketuntasan klasikal yang melebihi batas standar ketuntasan klasikal yang ditetapkan oleh SMKN 1 Buduran. sehingga pembelajaran pembuatan macam-macam pola kerah di kelas XI busana 2 SMKN 1 Buduran menggunakan media video pembuatan macam-macam pola kerah dinyatakan tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Litbang Kemendikbud. (2013). Kurikulum 3013: Pergeseran Paradigma Belajar Abad 21 [Online] Tersedia: <http://litbang.kemdikbud.go.id/index.php/index-berita-kurikulum/243-kurikulum-2013-pergeseran-paradigma-belajar-abad-21>
- [2] A.Arsyad Dan A.Rahman, *Media Pembelajaran*.Depok, 2019, Hal.10-225
- [3] N. Jalinus Dan Ambiyar, “Hakikat Media Pembelajaran,” Dalam *Media Dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta, 2018, Bab 1, Hal.18.
- [4] Marsha Windriarani, *Visual Dictionary Of Fashion*, Jakarta, 2016, Hal.10
- [5] Poespo. Goet, *Aneka Krah (Collar)*, Jogjakarta, 2000.
- [6] Porrie Muliawan, “Macam-Macam Leher, Lengan Dan Kerah”, Dalam *Konstruksi Pola Busana Wanita*, Jakarta, 2017, Hal. 24-28
- [7] Daryanto, *Media Pembelajaran, Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*.yogyakarta, 2010.
- [8] Kustandi, C. & Sutjipto, B. *Media Pembelajaran*.Bogor : Ghalia. Indonesia. 2011.
- [9] Cheppy Riyana , *Pedoman Pengembangan Media Video*, Jakarta: P3AI UPI, 2007, hal. 6.
- [10] Cheppy Riyana , *Pedoman Pengembangan Media Video*, Jakarta: P3AI UPI, 2007, hal. 8-11
- [11] Daryanto, *Media Pembelajaran, Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta, 2010.
- [12] Sadiman, A.S, *Media Pendidikan (Pengetian Pengembangan Dan Pemanfaatannya)*, Jakarta, 2011, Hal. 74-75.
- [13] Sadiman, A.S. *Media Pendidikan (Pengetian Pengembangan Dan Pemanfaatannya)*, Jakarta, 2011, hal. 85.
- [14] Cheppy Riyana , *Pedoman Pengembangan Media Video*, Jakarta: P3AI UPI, 2007, hal.11-14
- [15] Smaldino, E. Sharon. “Instructional Technology And Media For Learning”, dalam *Upper Saddle River*. New Jersey Colombus, Ohio. Ninth Edition, 2008, Hal.310.
- [16] Asep Jihad, *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta, 2009, Hal.14
- [17] Dimyanti & Mujiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, Jakarta, 2006, Hal.26-27
- [18] Safitri, A., & Sabatari, W. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Pada Pembuatan Pola Blus Kelas XI tata Busana SMK Negeri 1 Sewon. *E-JOURNAL PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA-S1*, vol 6. No 6.
- [19] Afiati, K., & Widarwati, S. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pembuatan Rok Lipit Hadap Untuk Mata Pelajaran Ketrampilan Hidup Mandiri Siswa Kelas X MAN 1 Sleman. *E-JOURNAL PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA-S1*, vol 7. No 2
- [20] Dayanti, P., & Mariono, A. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Materi Pokok Teknik Memasak Panas Kering Mata Pelajaran Boga Dasar Kelas X Jurusan Tata Boga di SMK Negeri 6 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, [online] vol 7. No 2. Tersedia: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/16495>
- [21] Y. H. Rayanto Dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori Dan Praktek*, Pasuruan, Indonesia, 2020, Bab 4, Hal. 29.
- [22] Sugiyono, “metode penelitian eksperimen”, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung, indonesia, 2018, Bab.4, bagian.1, hal. 74.
- [23] arikunto, suharismi.. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: pt rieka cipta. 2010. Hal. 35.
- [24] Sadiman, A.S. *Media Pendidikan (Pengetian Pengembangan Dan Pemanfaatannya)*, Jakarta, 2011, hal. 85.
- [25] N. Suryani, A. Setiawan, Dan A. Putria, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, Bandung:Rosdakarya, Indonesia, 2018.
- [26] *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2012, Hal. 51.
- [27] Smaldino, E. Sharon. “Instructional Technology And Media For Learning”, dalam *Upper Saddle River*. New Jersey Colombus, Ohio. Ninth Edition, 2008, Hal.310.
- [28] Aqib, Zainal. Model-Model, Media, Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung. 2013, Hal.51.
- [29] Elfina Rahma Putri, Pengembangan Vidio Tutorial Pola Rok Lipit Hadap Di Kelas X Tata Busana 1 SMK Negeri 8 Surabaya, *E-jurnal tata busana unesa*.[online] Vol.11, no.02. hal. 8-15. Tersedia: : <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-busana/article/view/46705>
- [30] Timur Wedaring Wacana, Pengembangan Media Vidio Membuat Saku Vest Di Kelas XI Tata Busana 2 SMKN 8 Surabaya, *E-jurnal tata busana unesa*, [online] vol.10, no.03. hal.38-46, tersedia: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-busana/article/view/43174>
- [31] Yumita Maulidian, Pengembangan Pengembangan Vidio Pembuatan Pola Kerah Untuk Kelas X Taat Busana SMK Dharma Wanita Gresik , *E-jurnal tata busana unesa*, Vol.11, No. 01, Hal.79-88. Tersedia: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-busana/article/view/45499>