

PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL MEMBUAT DESAIN BUSANA PESTA WANITA SECARA DIGITAL SESUAI DENGAN KONSEP KOLASE DI KELAS XI SMK NEGERI 8 SURABAYA

Dheavanisya Cendikia Utami¹⁾, dan Inty Nahari²⁾

¹⁾²⁾ Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Jl. Ketintang, Kec. Gayungan, Kota Surabaya, Jawa Timur 60231

e-mail: dheavanisya.18042@mhs.unesa.ac.id¹⁾, intynahari@unesa.ac.id²⁾

ABSTRAK — Kemudahan guru dalam proses penyampaian materi kepada siswa dapat dibantu dengan adanya video tutorial yang memuat penjelasan secara audio visual dan animasi dalam pembuatan desain busana pesta wanita. Tujuan penelitian ini adalah (1) menilai tingkat validitas video pembelajaran tentang pembuatan desain busana pesta wanita secara digital (2) untuk mengetahui hasil belajar para siswa dari video tersebut. Proses pengembangan video menggunakan metode model 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu *define, design, development, dan dissemination*. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode penelitian kuantitatif. Penilaian validasi media video terdiri dari dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media guru Tata Busana serta penilaian hasil belajar siswa kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 8 Surabaya. Alat bantu penelitian adalah dokumen validasi dan tes psikomotor siswa. Metode pengelolaan data menggunakan metode analisis deskriptif dengan menghitung rata-rata hasil validasi melalui pengumpulan data angket penilaian validasi media video pembelajaran serta menghitung nilai ketuntasan hasil belajar siswa. Hasil Dari proses penelitian menunjukkan bahwa: (1) Hasil penilaian validasi ahli media dan ahli materi pembelajaran video tutorial membuat desain busana pesta wanita dikatakan sangat layak. Rata-rata penilaian dalam pengujian validasi oleh para ahli terhadap aspek materi adalah sebesar 3,69; sedangkan rata-rata skor validasi ahli terhadap aspek media adalah 3,75. Respon siswa terhadap aspek materi pada video tutorial membuat desain busana pesta wanita secara digital sesuai

dengan konsep kolase adalah 3,66. (2) Hasil belajar siswa mendapatkan (77%) mampu memperoleh capaian hasil belajar dengan nilai sesuai standar $KKM \geq 76$, dan sebanyak (23%) belum mencapai $KKM \geq 76$.

Kata Kunci: desain busana pesta, konsep kolase, video tutorial

I. PENDAHULUAN

Sekolah menengah atas yang mengambil andil dalam mempersiapkan setiap siswanya sebagai tenaga kerja terampil tingkat menengah dijalankan oleh Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) untuk mendukung pembangunan pada sektor perekonomian. Semua komponen-komponen SMK memiliki potensi dan tantangan dalam menyiapkan lulusan yang memiliki daya saing tinggi [1]. Tujuan pelaksanaan di SMK menjurus untuk mencetak tenaga kerja yang masuk dalam dunia kerja karena dasarnya telah tertanam dari pengetahuan serta pengalaman sesuai dengan kompetensi yang dimiliki oleh setiap siswanya. Tujuan ini dapat maksimal pencapaiannya jika kualitas belajar mengajarnya terus ditingkatkan menjadi lebih baik [2].

Salah satu sekolah kejuruan yang terletak dalam domisili Surabaya adalah SMKN 8 Surabaya. Terdapat 5 program keahlian yang disediakan oleh sekolah tersebut meliputi: Multimedia, Tata Busana, Tata Boga, Akomodasi Perhotelan, dan Tata Kecantikan. Masing-masing program memberi bekal kepada masing-masing siswa layaknya program keahlian tata busana yang berfokus keterampilan, wawasan, serta

kompetensi dalam bidang mendesain busana, membuat pola, menjahit busana wanita maupun pria, hingga proses pembuatan hiasan, pengawasan mutu, dan pemilihan bahan baku.

Kompetensi dasar dalam bidang desain busana yang dijalankan secara digital sekaligus disesuaikan dengan konsep kolase meliputi berbagai desain busana seperti desain busana kerja, desain busana pesta pria, desain busana bolero, desain rompi, desain jas, desain gaun, desain kamisol, desain kebaya, dan desain busana pesta wanita.

Kompetensi dasar 4.11 memuat tentang materi membuat desain busana pesta wanita secara digital sesuai dengan konsep kolase di kelas XI SMK Negeri 8 Surabaya diberikan pada saat semester 2. Berdasarkan wawancara dengan guru desain busana SMK Negeri 8 Surabaya pada tanggal 25 Maret 2021, bahwa kompetensi dasar 4.11 tidak dapat diajarkan secara maksimal, karena pada semester 2 siswa melakukan Prakerin (Praktek Kerja Industri) selama 6 (enam) bulan, sehingga materi pada semester 2 disampaikan di semester 1. Terkait permasalahan tersebut berakibat pada pembelajaran siswa pada materi KD 4.11 tidak maksimal, karena tidak menerapkan teknik digital, namun secara manual.

SMK Negeri 8 Surabaya menggunakan pembelajaran digital dengan cara manual untuk pembelajaran pada KD 4.11 Pembelajaran disampaikan kurang maksimal karena tidak sesuai dengan kompetensi dasar pembelajaran yang digunakan. Pada permasalahan tersebut siswa kelas XI masih belum dapat menerapkan materi di KD 4.11 dengan baik baik, dikarenakan saat penyampaian pembelajaran hanya menggunakan media *power point* dan tidak menggunakan video tutorial sehingga kurang mudah dipahami. Hal ini dibuktikan melalui uji SPSS bahwa hasil dalam aspek media dan visual menunjukkan hasil 65,71% (baik). Menyikapi hal tersebut, sebaiknya SMK Negeri 8 Surabaya menggunakan media video tutorial melalui animasi suara dan gambar.

Mengacu pada KD 4.11, belum dapat menghasilkan gambar melalui penggunaan teknik digital dengan benar karena ketidaktersediaannya

video tutorial media digital pada KD tersebut. Sebuah solusi dalam menghadapi problematik diatas dapat dituntaskan melalui membuat video tutorial melalui penggunaan audio visual dan gambar dalam pilihan animasi *power point*. Audio visual dan gambar diharapkan mampu mempengaruhi motivasi belajar secara positif bagi siswa kelas XI SMK Negeri 8 Surabaya.

Media video yaitu sebuah jenis media yang mengandalkan indera pengelihatan dan pendengaran sebab memuat audio visual [3]. Terdapat tiga konsep yang wajib ada dalam penyajian visual dan audio, yaitu prinsip, prosedur, dan teori pengetahuan dalam suatu materi pembelajaran sebagai bentuk konsep kolase [4]. Terdapat tiga kelebihan dalam penggunaan audio visual dan animasi. Pertama, audio visual dan animasi memberikan kompleksitas proses penerapan. Kedua, audio visual dan animasi merupakan solusi dalam berbagai keterbatasan. Ketiga, audio visual dan animasi memudahkan proses penyampaian materi guru kepada siswa. Audio visual juga memiliki kekurangan pada proses produksi yang membutuhkan keterampilan khusus dan biaya yang relatif tinggi. Perkembangan teknologi *smartphone* atau perangkat elektronik lainnya telah membuat biaya produksi video semakin terjangkau. Dalam animasi *power point*, audio visual dan animasi dapat menanggulangi tiga konsep, yaitu: keterbatasan daya indera, keterbatasan ruang, dan keterbatasan penyampaian media oleh tenaga pengajar [5].

Audio visual dibuktikan melalui tiga bentuk, yaitu: pergerakan animasi gambar, teks, dan gambar diam. *Power point* menyediakan dua pilihan pendukung proses pembelajaran, seperti: sound effect dan pergerakan narasi. Penggunaan audio visual dan gambar dalam pilihan animasi *power point* dapat meningkatkan daya minat siswa dalam mendukung pencapaian kegiatan belajar mengajar sebab tidak hanya menyimak, siswa dapat melihat penggambaran secara langsung. Audio visual dan gambar dalam pilihan animasi *power point* memberikan semangat bagi siswa untuk berperan aktif dalam forum diskusi kelas secara kelompok. Animasi *power point* memiliki beberapa pilihan audio visual dan gambar secara tidak langsung mempengaruhi siswa dalam pembahasan

sebuah materi [6]. Dalam pembelajaran melalui media video terdapat beberapa karakteristik: (1) bahan ajar diprogram dalam perangkat elektronik berbasis internet. (2) mempelajari materi adalah bagian dari hasil repon dalam pembelajaran. (3) perangkat elektronik menjadi tempat evaluasi program pembelajaran atas jawaban pembelajar. (4) dalam melakukan kegiatan belajar lanjutan, perlu dilakukan pengulangan pembelajaran dalam setiap kegiatan belajar [7].

Penggunaan audio visual dan animasi memiliki efektifitas yang tinggi [5]. Jika video memiliki perangkat lunak yang interaktif, maka perangkat lunak video memudahkan siswa dalam pemahaman materi pembelajaran. Aplikasi media video memberikan motivasi daya minat siswa terhadap materi pembelajaran. Penggunaan video menciptakan motivasi siswa selama proses pengaplikasiannya tepat dan sesuai dengan konsep isi materi pembelajaran [8].

Dalam melaksanakan tugas pembelajaran dari setiap kegiatan diperlukan kompetensi yang berfungsi untuk siswa dalam menunjang tugas, keterampilan, sikap dan apresiasi [9]. Pada materi yang terdapat pada kompetensi dasar 4.11 yang menerapkan konsep desain dengan bantuan kolase. Pada kompetensi tersebut siswa dapat membuat desain busana pesta wanita dengan menggunakan cara digital sesuai dengan konsep kolase. Sebelum melaksanakan proses pembuatan desain busana tersebut, siswa diharapkan mengetahui pengertian, macam-macam serta karakteristik busana pesta. Busana pesta merupakan bentuk dari ujung rambut hingga ujung kepala yang dipakai dari bahan indah serta hiasan yang menarik sehingga terlihat mewah saat digunakan. Macam-macam busana pesta berdasarkan waktu: (1) busana pesta pagi, (2) busana pesta sore, (3) busana pesta malam. Karakteristik busana pesta dilihat dari: (1) bahan busana pesta, (2) warna yang digunakan busana pesta, (3) tekstur bahan busana pesta [10].

Pembuatan desain busana pesta secara digital membutuhkan perangkat lunak yaitu Ibis Paint X. Ibis Paint X yaitu *software* dari Jepang yang dipergunakan untuk menggambar secara digital dengan aksesnya dapat melalui perangkat elektronik seperti *smartphone* dan tablet [9]. *Software* berbentuk aplikasi ini dapat

didapatkan melalui proses pengunduhan dari *play store* ataupun *apple store* secara gratis. Berbagai fitur disediakan oleh aplikasi Ibis Paint X yang berfungsi dalam memudahkan pengkreasian ilustrasi dan gambar. Penyesuaian bingkai dapat dilakukan dengan satu cari melalui pemisah bingkai, dan pilihan huruf dapat didapatkan dari *input teks*. Lebih dari 350 mode kus serta penggaris yang disediakan oleh menu *tools* untuk membangun efek *linework*. Cara untuk membuka akses *tools* tersebut cukup mudah yang di perlukan hanya melihat iklan dengan kuota atau internet pada perangkat. Ibis Paint X juga menyediakan fitur yang memuat teknik menggambar dari beberapa video lain, yaitu terdapat pada fitur SNS, sehingga pengguna dapat dengan mudah mengetahui berbagai teknik menggambar secara tepat [11].

Hasil dari proses belajar dan interaksi selama tindakan belajar disebut sebagai hasil belajar. Setiap penyelesaian tindakan belajar, akan diadakan evaluasi oleh guru terkait hasil belajar. Hasil belajar inilah yang menandai puncak proses belajar sebab telah berakhirnya pengajaran [12]. Konsep pembelajaran harus meningkatkan kemampuan siswa. Kemampuan siswa dapat ditingkatkan melalui konsep media pembelajaran yang komunikatif. Jika konsep pembelajaran memiliki karakteristik komunikatif, akan terjalin proses kegiatan belajar menjadi efektif dan efisien, karena adanya sebuah inovasi yang menarik akibat dari media pembelajaran berbentuk video [13].

Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan video pembelajaran, yang telah terbukti dari hasil penelitian terdahulu: Hasil penelitian sebelumnya menyatakan bahwa Materi pelajaran desain busana difokuskan pada peningkatan kualitas pembelajaran di SMK Marsurdini Marganingsih Surakarta yaitu materi membuat proporsi tubuh. Dengan materi yang sama juga dapat diaplikasikan pada desain busana pesta wanita melalui konsep kolase digital kelas XI bidang studi Tata Busana SMK Negeri 8 Surabaya [14]. Peningkatan kualitas pembelajaran dengan media yang menggunakan video tutorial sebagai media pembelajaran juga diterapkan dalam SMKN 8 Surabaya dengan model pembelajaran TPS (*Think, Pair, and Share*) untuk mendapatkan peningkatan hasil belajar yang dalam pembuatan pola

blus [15]. Media yang sama juga digunakan dalam peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Dasar Desain siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Ampek Angkek [16].

Berdasarkan penjelasan diatas pentingnya membuat video tutorial untuk mendesain busana pesta wanita secara digital maka peneliti mengambil judul penelitian Pengembangan Video Tutorial Membuat Desain Busana Pesta Wanita Secara Digital Sesuai dengan Konsep Kolase di Kelas XI SMK Negeri 8 Surabaya. Untuk menilai tingkat validasi video pembelajaran tentang pembuatan desain busana pesta wanita secara digital dan untuk mengetahui hasil belajar para siswa dari media pembelajaran berupa video tersebut, menggunakan aplikasi Ibis Paint yang terdapat pada alat elektronik yang di miliki sehingga membuat desain pakaian menjadi praktis dan mudah.

II. HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* yang merupakan metode penelitian untuk menguji produk yang nantinya akan dikembangkan di dalam dunia pendidikan. Rancangan penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan model 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu *define*, *design*, *development*, dan *dissemination* [17].

1. Tahap pendefinisian (*define*) yaitu tahap merumuskan desain pembelajaran maupun busana yang ada pada topik kajian. Pembuatan konsep busana digital pada 2 September 2021, tersusun atas empat konsep pembelajaran yaitu: penyesuaian konsep dengan materi pokok, tujuan, strategi, dan media yang digunakan dalam proses pengajaran, yang nantinya dilanjutkan pada tahapan penentuan topik dan lokasi penelitian.
2. Tahap perancangan (*design*) yaitu dilakukan pada 3 September 2021, proses dimana materi ditata menurut hasil bimbingan dengan guru mata pelajaran yang terkait serta literatur yang setopik dengan penelitian ini, yang nantinya akan ditampilkan dalam produk. Penataan dilanjutkan ke dalam proses *shooting script* dalam acuan *shooting*. Dengan memikirkan konsep cover yang akan digunakan lalu pemilihan *background* video agar

terlihat menarik, serta music apa yang akan digunakan dalam video tersebut.

3. Tahap pengembangan (*development*) mencakup empat kegiatan berupa produksi media, validasi atau penilaian rancangan produk dan uji coba rancangan produk ke subjek yang dilakukan pada 6 September 2021. Langkah dalam pengembangan media pembelajaran video tutorial membuat desain busana pesta wanita secara digital sesuai dengan konsep kolase adalah sebagai berikut:
 - a. Membuat video desain Ibis *Paint* X dengan *screen records* pada perangkat elektronik yang digunakan.
 - b. Melakukan proses editing, memotong/*cut* bagian bagian yang tidak penting agar mempersingkat waktu dan memasukkan template yang menarik dalam video.
 - c. Memasukkan *dubbing*/suara serta *text* dalam video.
 - d. Setelah proses pembuatan video selesai, lanjut ke validasi atau penilaian para ahli yang dilakukan pada 24 september 2021.
4. Tahap *dissemination* atau tahap penyebarluasan yang terdiri dari tiga kegiatan yaitu: *validation testing*, *diffusion and adoption*. Produk video tutorial akan menjadi media yang dikembangkan dengan muatan isi berupa membuat desain busana pesta wanita secara digital sesuai dengan konsep kolase. Tujuan penggunaan media tersebut untuk dijadikan alternatif media pengajar sesuai dengan materi di KD 4.11. Pada 26 September 2021 video tutorial tersebut di upload di *Youtube* tujuannya agar semua orang dapat mengakses video tersebut termasuk murid SMKN 8 Surabaya. Link: https://youtu.be/gm6VuhL_OAE, judul: Video tutorial membuat desain busana pesta wanita secara digital sesuai konsep kolase.

Membuat desain busana pesta wanita secara digital sesuai dengan konsep kolase adalah sebagai berikut:

 - a. Konsep kolase. Langkah pertama membuat konsep kolase diikuti dengan ucapan pembuka oleh narator yang diiringi suara musik.



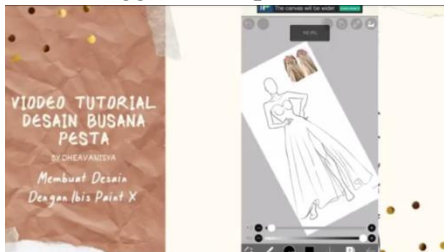
Gambar. 1. Cover video sebagai pembuka video

- b. Tutorial penggunaan aplikasi Ibis Paint X tahap pertama membuat moodboard yang dijelaskan tahap demi tahap.



Gambar. 2. Penjelasan membuat moodboard menggunakan aplikasi Ibis Paint X

- c. Tutorial tahapan membuat desain busana pesta Wanita menggunakan aplikasi Ibis Paint X.



Gambar. 3. Penjelasan tahapan membuat desain dengan menggunakan aplikasi Ibis Paint X

- d. Penutup adalah gambar hasil jadi desain busana pesta dengan menggunakan konsep kolase pada aplikasi Ibis Paint X.



Gambar. 4. Penutup video

Sejumlah 31 siswa dipilih sebagai responden penelitian yang menduduki kelas XI jurusan Tata Busana di SMK Negeri 8 Surabaya yang beralamatkan Jl. Kamboja No. 18, Ketabang, Kec. Genteng, Kota Surabaya. Pengumpulan data dilakukan melalui data evaluasi yaitu dengan tes psikomotor kepada siswa. Tes psikomotor berupa tugas mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD) digunakan dalam media cetak yang berisi langkah-langkah tentang penggunaan aplikasi Ibis Paint X dan perintah mengerjakan tugas. Media dijalankan oleh guru sebagai media penyampaian materi kepada siswa, sedangkan media pendukungnya diperankan oleh video tutorial membuat desain busana pesta wanita secara digital sesuai dengan konsep kolase.

Menilai tingkat validitas kepada validator validator terkait. Instrumen penelitian berupa angket yang berisi alat ukur kelayakan media pembelajaran. Metode analisis data menggunakan analisis deskriptif. Media angket tersebut disebarkan kepada responden yaitu para ahli yang berisikan alat ukur kelayakan media pembelajaran pada video tutorial membuat desain busana pesta wanita secara digital sesuai dengan konsep kolase. Dari hasil respon para ahli akan menjadi indikator validitas video tutorial.

Kriteria tingkat validitas video tutorial membuat busana pesta secara digital dengan konsep kolase mengacu pada tertera di tabel I bawah ini.

TABEL I
KRITERIA VALIDASI ANGKET

No.	Rerata Skor	Klasifikasi
1.	> 3.25 s/d 4.00	Sangat Baik/Sangat Layak
2.	> 2.50 s/d 3.25	Baik/Layak
3.	> 1.75 s/d 2.50	Cukup
4.	> 1.00 s/d 1.75	Kurang

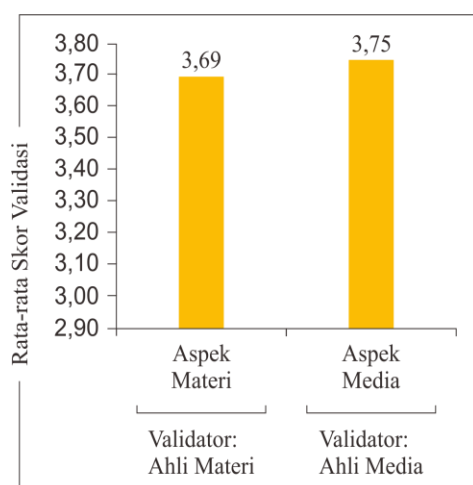
Penilaian hasil belajar siswa terhadap video tutorial membuat desain busana pesta secara digital

sesuai dengan konsep kolase mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) ≥ 75 .

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penilaian tingkat validitas, yaitu para ahli kelas XI SMK Negeri 8 Surabaya akan menentukan tingkatan validasi media pembelajaran. Ahli materi, dan ahli media akan menjadi penilai untuk tingkat valid/kelayakan media pembelajaran video tutorial dengan materi pada KD 4.11 yaitu membuat desain busana pesta wanita secara digital sesuai dengan konsep kolase. Ahli materi melakukan penilaian aspek materi; dan ahli media melakukan penilaian aspek media.



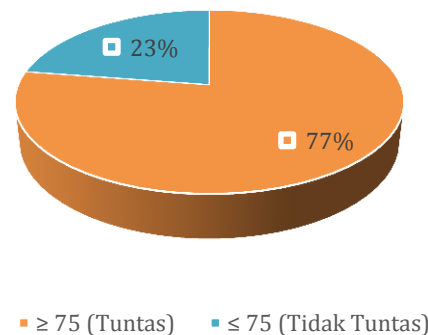
Gambar. 5. Hasil validasi ahli

Gambar 5. menunjukkan bahwa rata-rata tingkat skor validitas media pembelajaran adalah layak dan sangat layak. Ahli materi menilai bahwa aspek materi memperoleh skor 3,69. Demikian pula hasil validasi ahli media yang juga menyatakan layak, dengan skor 3,75.

TABEL II
KRITERIA VALIDASI ANGKET

No.	Validator	Persentase
1.	Ahli Media	3,69
2.	Ahli Materi	3,75
Rata-rata		3,72

Jika dilihat secara keseluruhan dari hasil validasi ahli, maka diketahui bahwa media pembelajaran video tutorial yang memuat materi KD 4.11 adalah sangat layak, baik berdasarkan aspek materi maupun aspek media. Tabel II di atas menunjukkan bahwa hasil dari validasi memiliki rata-rata sebesar 3,72 yang artinya bahwa media pembelajaran video tutorial yang membuat materi KD 4.11 adalah sangat layak diujikan kepada siswa.



Gambar. 6. Hasil belajar siswa

Berdasarkan hasil belajar siswa yang tercantum dalam gambar 6, memperlihatkan bahwa keseluruhan subjek yang berjumlah 31 siswa, hanya sekitar 77% atau 21 siswa yang berhasil mendapatkan nilai memenuhi ketuntasan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) ≥ 76 . Sementara 7 siswa lainnya atau 23% dari total keseluruhan siswa belum mendapat nilai yang memenuhi KKM ≥ 76 . Artinya, video tutorial membuat desain busana pesta secara digital sesuai dengan konsep kolase yang dikembangkan penulis sebagai media pembelajaran telah berhasil meningkatkan pemahaman siswa khususnya kelas XI jurusan Tata Busana di SMK Negeri 8 Surabaya, sehingga bahan ajar ini dikatakan layak untuk digunakan.

B. Pembahasan

1. Tingkat Validitas Video Pembelajaran

Hasil validasi video tutorial oleh para validator melalui beberapa aspek didapatkan rata-rata skor validasi oleh para ahli terhadap aspek materi adalah sebesar 3,72; sedangkan rata-rata skor validasi ahli terhadap aspek media adalah 3,69. Artinya video

tutorial yang dikembangkan adalah sangat layak untuk dikembangkan lebih lanjut. Pengujian dengan menggunakan dua aspek ini didukung oleh penjelasan dari kajian sebelumnya yang menyatakan bahwa terdapat beberapa komponen yang perlu diperhatikan dalam pembuatan video tutorial untuk menentukan kualitas multimedia seperti aspek materi dan aspek media, aktualisasi media, aspek perancangan, aspek pembelajaran, dan aspek isi yang terkandung sebagai materi [18], [19].

2. Hasil belajar siswa

Penelitian sebelumnya mengenai pengembangan video tutorial juga menjelaskan bahwa hasil pengujian validitas terkait materi menjahit pada mata kuliah Busana Dasar pada penggunaan video pembelajaran, yaitu validasi materi senilai 0,87 dan validasi media senilai 0,74, sedangkan dari sisi practicalities bernilai 86,67% dan 88,50%, artinya penggunaan video pembelajaran teknik menjahit busana dalam kegiatan pembelajaran mata kuliah Busana Dasar sangat praktis [20].

Dari penilaian hasil belajar siswa terkait pengembangan video tutorial di penelitian ini termasuk dalam kategori baik. Di mana sebanyak 52% siswa mampu mencapai rata-rata capaian hasil belajar kategori Baik. Hasil ini menunjukkan bahwa video tutorial membuat desain busana pesta wanita secara digital sesuai dengan konsep kolase dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan bahwa media pembelajaran yang menyajikan audio visual dengan isi materi pembelajaran dari segi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi yang tujuannya sebagai alat bantu pemahaman materi disebut dengan video pembelajaran [4].

IV. KESIMPULAN

Pada penelitian ini, video tutorial digunakan agar dapat mempermudah para siswa untuk memahami materi yang diberikan. Kemudian, video tutorial ini merupakan media yang kreatif, inovatif, dan efektif dalam memberikan pembelajaran atau informasi kepada para siswa. Berdasarkan penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penilaian ahli media dan ahli materi

menghasilkan nilai validitas masing-masing sebesar 3,69% dan 3,75% yaitu termasuk dalam kategori sangat baik/sangat layak. Rata-rata penilaian kedua ahli mendapatkan nilai 3,72%, artinya pengembangan video tutorial termasuk dalam kategori sangat baik/sangat layak untuk diaplikasikan sebagai media belajar.

2. Hasil belajar dari 31 siswa selama proses penerapan video tutorial sebagai media pembelajaran, didapatkan sekitar 77% dari keseluruhan siswa mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) ≥ 76 , sementara 23% lainnya belum mendapatkan nilai yang mencapai KKM ≥ 76 . Hal ini mengindikasikan bahwa video tutorial yang dikembangkan peneliti dapat dikatakan layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dardiri, A., Mujiyono dan M. A. Ichwanto (2017). "Analisis Hasil Uji Kompetensi Guru Sekolah Menengah Kejuruan Bidang Keahlian Teknik Bangunan, Teknologi dan Kejuruan, 40(2), 193-203.
- [2] Pandansari P. dan A. Gafur (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Desain Busana di SMK, Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 3(2), 237-248.
- [3] Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [4] Daryanto (2010). Media Pembelajaran. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- [5] Susilana R. dan C. Riyana (2009). Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian. Wacana Prima.
- [6] Wahyuni, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Power Point Berbasis Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Fisika di SMA Negeri 7 Kota Jambi, Laporan Penelitian, Universitas Islam Negeri, Sultan Thaha Saifuddin Jambi.
- [7] Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. Media Pembelajaran; Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia.

- [8] Riyana, C. (2008). Pedoman Pengembangan Media Video. P3AI UPI.
- [9] García Reyes, L. E. (2013). Penerapan.
- [10] Suwarni. (2017). PELAKSANAAN SIMULASI UJIAN NASIONAL BIDANG KEAHLIAN BUSANA BUTIK DI SMK DIPONEGORO DEPOK.
- [11] <http://ibisPaint.com> (diakses tanggal 20 juni 2021)
- [12] Dimiyati dan Mudjiono. 2006. Belajar Dan Pembelajaran. Jakarta: Alfabeta
- [13] Maheswari, K., D. S. Megasari, B. Y. Wilujeng dan A. Puspitorini (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Teknik Jahit Bulu Mata dan Pemasangan Skot Mata pada Kompetensi Dasar Rias Wajah Geriatri,” e-journal (UNESA), 10 (2), 155-164.
- [14] Susilowati, H. (2011). Pengembangan Media Pembelajaran Chart dan Job Sheet Proporsi Tubuh Wanita pada Mata Diklat Menggambar Busana di SMK Marsudirini Marganingsih Surakarta,” Laporan Penelitian, Universitas Negeri Yogyakarta.
- [15] Aniq, Barlintiy. (2018). Penerapan Model Pembelajaran TPS dengan Media Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembuatan Pola Blus di SMKN 8 Surabaya. Jurnal Online Tata Busana. Diakses online pada 02 Januari 2023. <https://doi.org/10.26740/jotb.v7n2.p%25p>
- [16] Sundari, Novia dan Idrus, Yenni. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Dasar Desain Siswa Kelas X Tata Busana Smk Negeri 1 Ampek Angkek. Jurnal Kapita Selektu Geografi. 2(10).
- [17] Mulyatiningsih, E. (2012). Metodologi Penelitian Terapan. Alfabeta.
- [18] A. Arsyad, Media Pembelajaran, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- [19] Mirwanto (2017). Pengaruh Penggunaan Media Video Tutorial terhadap Keterampilan Dasar dalam Melakukan Praktikum Fisika pada Materi Pipa Organa Tertutup Siswa Kelas XI IPA 1 dan Kelas XI IPA 2 SMAN 1 Mambi. Laporan Penelitian, UIN Alauddin Makassar.
- [20] Pramudito, A. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Standar Kompetensi Melakukan Pekerjaan dengan Mesin Bubut di SMK Muhammadiyah 1 Playen. Laporan Penelitian, Universitas Negeri Yogyakarta.