

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PEMBUATAN POLA DASAR ROK SESUAI DESAIN DI KELAS X TATA BUSANA 1 SMK NEGERI 2 JOMBANG

Inggita Safitri¹⁾, Yulistiana²⁾

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

²⁾ Sarjana Terapan Tata Busana, Program Vokasi, Universitas Negeri Surabaya

Kampus Ketintang, Jl. Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya 60231

e-mail: inggita.18033@mhs.unesa.ac.id¹⁾, yulistiana@unesa.ac.id²⁾

ABSTRAK— Video sebagai media pembelajaran memiliki peran penting dalam mengurangi abstraksi dan memberi kemudahan bagi siswa dalam memahami pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan kebutuhan dimana siswa sulit dalam memahami materi pembuatan pola dan media yang tersedia kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu untuk: 1) mengetahui kelayakan media video pembelajaran pembuatan pola dasar rok sesuai desain dan 2) mendeskripsikan hasil belajar siswa setelah menggunakan video pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian dan pengembangan dengan pendekatan ADDIE model yang terdiri dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. 34 siswa kelas X Tata Busana 1 SMK Negeri 2 Jombang merupakan subjek pada penelitian ini. Instrumen pengumpulan data yang digunakan ialah lembar validasi untuk mengukur kelayakan video serta lembar tes pengetahuan dan penilaian produk untuk mengetahui hasil belajar siswa. Teknik analisis data deskriptif digunakan untuk mengolah dan menganalisis hasil validasi kelayakan video dan lembar penilaian siswa. Penelitian pengembangan yang sudah dilaksanakan memperoleh hasil sebagai berikut: 1) kelayakan video pembelajaran berdasarkan validasi oleh 2 ahli materi mendapatkan rata-rata 3,95, validasi oleh 2 ahli media mendapatkan rata-rata 3,43, dan rata-rata total sebesar 3,69 dan dinyatakan layak untuk digunakan, 2) hasil belajar 34 siswa setelah menggunakan video pembuatan pola dasar rok sesuai desain menunjukkan prosentase ketuntasan klasikal sebesar 97% siswa tuntas dari standar KKM yang berlaku di sekolah.

Kata Kunci: pengembangan, pola rok, video

I. PENDAHULUAN

Pendidikan membentuk seluruh aspek kepribadian seseorang, yang berkaitan dengan keterampilan, sikap dan nilai, serta pengetahuan [1]. Penyelenggaraan pendidikan dapat dilaksanakan melalui berbagai bentuk

lembaga beserta program-programnya. Jenjang pendidikan formal diantaranya ialah pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi [2]. Pendidikan menengah kejuruan menitikberatkan pada penyiapan siswa untuk bekerja di ranah tertentu [3]. SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) mempunyai salah satu program keahlian yang fokus di bidang tata busana. Peserta didik yang mengikuti program keahlian tata busana akan dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan tata busana seperti desain busana, pembuatan pola, tekstil, teknologi menjahit dan menghias busana [4].

SMK Negeri 2 Jombang memiliki program keahlian tata busana. Kurikulum tahun 2013 digunakan sebagai acuan pembelajaran tata busana. Salah satu mata pelajaran yang dipelajari ialah Pembuatan Pola. Pada pembelajaran pembuatan pola terdapat kompetensi dasar membuat pola dasar rok sesuai desain. Pada kompetensi ini siswa diajarkan untuk membuat beragam pola dasar rok sesuai dengan desain. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru pembuatan pola di SMK Negeri 2 Jombang diperoleh informasi bahwa pada pembelajaran pembuatan pola, guru menggunakan *power point* untuk menjelaskan konsep pembuatan pola. Guru juga menggunakan metode demonstrasi untuk mencontohkan proses pembuatan pola dasar rok sesuai desain dengan media papan tulis dan tidak jarang harus berulang kali menjelaskan saat siswa kurang mengerti. Menurut guru, siswa memiliki kemampuan yang beragam dalam praktik pembuatan pola, mulai dari siswa yang sangat antusias dan cepat memahami hingga terdapat siswa yang sulit memperhatikan pelajaran dan tidak memahami materi yang disampaikan guru. Guru juga memanfaatkan video yang tersedia di internet dengan pertimbangan lebih

efektif dan efisien. Namun setelah dilakukan pengkajian, materi yang disajikan pada video yang tersedia kurang sesuai indikator pencapaian kompetensi serta terdapat kekurangan pada kualitas visual dan audionya. Hambatan yang terjadi pada proses pembelajaran dapat berimbas terhadap peserta didik, dimana peserta didik kehilangan minat dalam belajar dan kesulitan untuk memahami materi serta berimbas pada hasil belajar yang kurang memuaskan. Kondisi ini ditunjukkan dengan ketidakmampuan peserta didik mengulang materi di pertemuan berikutnya, hasil jadi pola yang kurang sesuai, dan terdapat siswa yang terlambat mengumpulkan tugas.

Berdasarkan kondisi di atas, tampak terjadi kendala pada kegiatan belajar mengajar. Dari kondisi yang terjadi, dapat dikatakan bahwa media memiliki peran yang penting dalam pembelajaran. Media pembelajaran menjadi perantara penyampaian materi pelajaran dari guru kepada siswa [5]. Media pembelajaran berguna untuk mempercepat dan menyempurnakan proses serta hasil belajar dengan cara sajian pesan dan informasi ditampilkan lebih jelas serta menangani keterbatasan ruang, indra, dan waktu [6]. Pemilihan media pembelajaran dapat menggunakan fasilitas yang telah disediakan oleh sekolah yaitu alat proyektor. Salah satu media yang sesuai dengan karakteristik tersebut dan dirasa dapat menunjang pembelajaran ialah video pembelajaran.

Video sebagai media pembelajaran dapat memuat tulisan, gambar, audio serta grafik dalam satu kanvas yang dioperasikan melalui komputer atau ponsel dan digunakan pada kegiatan belajar mengajar [7]. Pembelajaran menggunakan video bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan psikomotor serta memberi pengaruh baik pada sikap dan emosi siswa [8]. Media video memiliki beberapa karakteristik yaitu dapat menampilkan suara serta gambar bergerak secara serentak, dalam video memungkinkan adanya rekayasa visual dan menggambarkan proses kompleks dalam bentuk yang disederhanakan, video dapat menampilkan objek yang tidak dapat dimasukkan di kelas, misalnya karena terlampau jauh, sangat besar atau sangat kecil, serta mampu mempersingkat atau memperpanjang waktu suatu proses [9].

Penggunaan video sebagai media pembelajaran mempunyai sejumlah manfaat sebagai berikut: 1) menangani keterbatasan waktu dan ruang, 2) materi pelajaran bisa dibuat lebih jelas dengan memutar ulang video, 3) memperjelas konsep yang abstrak dan menyajikan gambaran yang sebenarnya, 4) dapat menjelaskan suatu proses atau keterampilan, 5) membantu siswa dalam mengembangkan pikiran dan pendapatna, 6) informasi yang diberikan mudah diingat, 7) dapat digunakan oleh seluruh peserta didik serta 8) menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik [10].

Pengembangan video sebagai media pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa kriteria diantaranya: 1) kesesuaian dengan materi pembelajaran, 2) format sajian video mengutamakan kejelasan dan penguasaan materi, 3) durasi waktu video menyesuaikan dengan materi yang akan disampaikan dengan durasi maksimal sekitar 15-20 menit, 4) teknik sajian harus komunikatif seperti menunjukkan objek secara detail, fokus pada objek yang akan dijelaskan, objek lain atau properti tidak berlebihan, 5) musik untuk pengiring menggunakan musik instrumental dengan intensitas volume lemah dan menghindari lagu yang populer [11]. Format tampilan pada media pembelajaran harus memilih jenis huruf yang tingkat keterbacannya tinggi, menggunakan variasi animasi dan gambar untuk memperjelas tampilan, terdapat judul di setiap topik pembahasan serta memperhatikan prinsip kesederhanaan, keseimbangan tata letak, komposisi warna, kekontrasan dan keharmonisan [12]. Dari segi isi materi, media video pembelajaran memaparkan capaian kompetensi pelajaran dengan jelas, materi pembelajaran dikemas menjadi beberapa bagian atau aktivitas yang spesifik, bahasa yang digunakan bersifat komunikatif serta terdapat rangkuman materi pelajaran [9].

Perubahan kemampuan, keterampilan, dan sikap peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dikenal sebagai hasil belajar [13]. Berdasarkan dimensi kompetensi yang akan dicapai, ruang lingkup hasil belajar terdiri dari tiga ranah diantaranya: 1) Ranah kognitif yang berkaitan pada aktivitas mental otak, 2) Ranah psikomotor yang mencakup tentang kegiatan siswa dalam melakukan sesuatu atau kerja fisik dan 3) Ranah afektif yang menyangkut tentang sikap, [14].

Hasil belajar harus dideskripsikan dengan jelas, untuk memperolehnya dapat menggunakan metode penilaian tertentu. Alat bantu yang berperan untuk mendapatkan data tingkatan kemampuan peserta didik saat mengikuti pembelajaran disebut instrumen penilaian [15]. Bentuk instrumen penilaian dapat berupa tes dan non-tes. Tes berisi beberapa soal dimana terdapat jawaban salah atau benar, di antaranya tes tulis, tes perbuatan, dan tes lisan [16]. Sedangkan non-tes merupakan teknik penilaian untuk mengevaluasi kualitas proses atau produk dari suatu kegiatan diantaranya penilaian produk, penilaian sikap, daftar cek, penilaian diri, penilaian proyek, skala rentang dan penilaian portofolio [17].

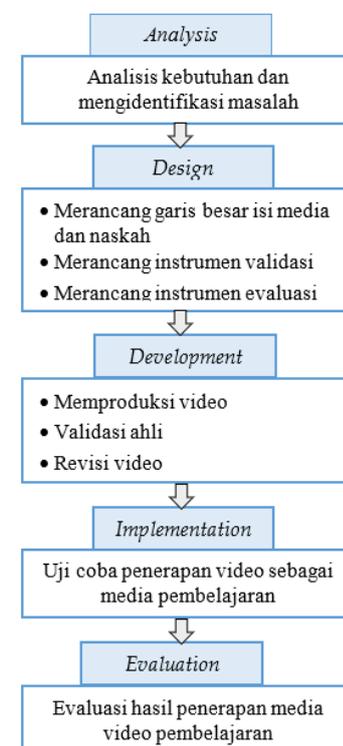
Pemanfaatan video pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar. Hal ini sudah terbukti melalui beberapa penelitian sebelumnya. Nashr [18] menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik kelas XI SMKN 2 Godean dengan video menunjukkan ketuntasan klasikal sebesar 100% pada pembelajaran mengubah pola blus. Penelitian yang dilaksanakan oleh Yosanti [19] mengembangkan video tentang langkah membuat pola dasar badan wanita menggunakan draping memperoleh prosentase 100% dari ahli materi dan prosentase 90% dari ahli media sehingga layak diterapkan menjadi media belajar pembuatan pola di SMK Muhammadiyah Imogiri. Penelitian oleh Fitrianiingsih [20] menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas XII SMK Negeri 1 Jambu meningkat setelah memanfaatkan video pembuatan strapless, peningkatan nilai hasil belajar sebesar 14,28, dengan nilai rata-rata *pretest* adalah 70,41 menjadi 84,69 pada rata-rata *posttest*. Dan hasil penelitian Indriyani [21] menunjukkan bahwa setelah penggunaan video menggambar bagian dan bentuk busana, siswa X Tata Busana 1 SMKN 6 Surabaya dinyatakan tuntas 100%.

Dari pemaparan di atas, peneliti terdorong untuk melaksanakan penelitian mengenai pengembangan video pembelajaran pembuatan pola dasar rok sesuai desain di kelas X Tata Busana 1 SMK Negeri 2 Jombang. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk: 1) mengetahui kelayakan media video pembelajaran dan 2) mendeskripsikan hasil belajar siswa setelah menggunakan media video pembelajaran pembuatan pola dasar rok sesuai desain.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang berupa metode penelitian untuk mewujudkan suatu produk serta mengevaluasi keefektifannya [22]. Penelitian ini diselenggarakan pada Bulan Juni tahun ajaran 2021/ 2022 di SMK Negeri 2 Jombang, yang berlokasi di Jl. Bupati RAA Soerodadingrat No. 6, Kepanjen, Kecamatan Jombang, Kabupaten Jombang, Provinsi Jawa Timur. Subjek uji coba penelitian ini ialah 2 validator ahli materi, 2 validator ahli media, serta 34 siswa kelas X Tata Busana 1 SMK Negeri 2 Jombang.

Pendekatan *ADDIE* adalah model pengembangan yang diterapkan pada penelitian pengembangan ini. Pengembangan model *ADDIE* terdiri dari lima tahap antara lain: *Analysis* (analisis), *Design* (desain/perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (evaluasi) [23]. Model pengembangan produk pada penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



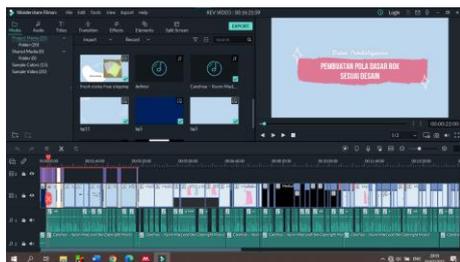
Gambar 1. Tahap pengembangan model *ADDIE*

Tahap *analysis* bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi dan menganalisis kebutuhan meliputi: 1) analisis materi, yaitu menelaah materi

pembuatan pola dasar rok sesuai desain yang terdapat di silabus mata pelajaran pembuatan pola mengacu pada kurikulum tahun 2013 yang diterapkan di sekolah. Materi tersebut selanjutnya dikembangkan secara terstruktur pada video pembelajaran. 2) analisis media digunakan dalam mengkaji kebutuhan media pembelajaran yang akan dikembangkan berdasarkan materi pembelajaran 3) analisis peserta didik yaitu mengkaji karakteristik serta keterampilan siswa dalam menggunakan media pembelajaran.

Tahap *design* yaitu merancang video berdasarkan pada data hasil analisis yang sudah dilaksanakan sebelumnya. Tahap perancangan terdiri dari: 1) membuat konsep video berupa garis besar isi media dan naskah video pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembuatan pola dasar rok sesuai desain, 2) menyusun instrumen validasi kelayakan video oleh ahli materi dan ahli media, 3) merancang instrumen penilaian hasil belajar siswa.

Tahap *development* merupakan proses pengembangan video yang terdiri dari sejumlah langkah antara lain: 1) memproduksi video pembelajaran berdasarkan rancangan video di tahap desain, 2) memvalidasi video kepada ahli materi dan ahli media, 3) merevisi atau memperbaiki video dengan mengikuti saran perbaikan dari validator hingga menghasilkan video yang layak untuk digunakan pada pembelajaran.



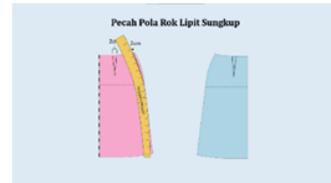
Gambar 2. Tahap *development* (memproduksi video pembelajaran)

Pada tahap validasi kelayakan video, ahli materi menyampaikan beberapa saran perbaikan. Saran perbaikan yang diberikan oleh validator 1 ialah menambahkan ikon gunting untuk memperjelas cara memotong sisi pola rok setelah menghilangkan kupnat pinggang di proses pecah pola rok lipit sungkup serta menambahkan kesimpulan pada akhir video. Saran perbaikan dari validator 2 ialah mengganti teknik pecah pola rok pias 6 menjadi lebih sederhana sesuai dengan

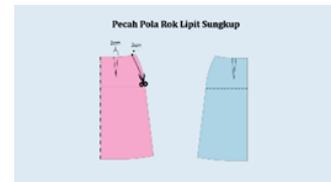
yang diajarkan oleh guru pembuatan pola SMK Negeri 2 Jombang. Berikut adalah dokumentasi perbaikan video:

a) Menambah ikon gunting

Sebelum perbaikan:



Sesudah perbaikan:

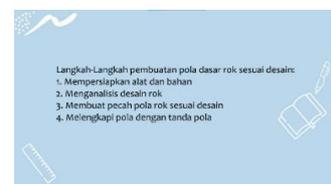


b) Menambahkan kesimpulan

Sebelum perbaikan:

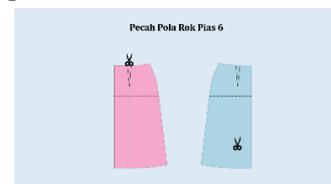


Sesudah perbaikan:

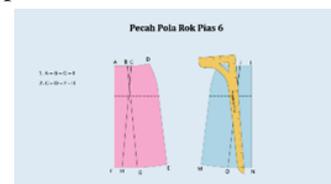


c) Mengganti teknik pecah pola rok pias 6

Sebelum perbaikan:



Sesudah perbaikan:



Gambar 3. Dokumentasi video sebelum dan sesudah perbaikan atas saran para ahli materi

Video yang telah diperbaiki, selanjutnya diunggah di *website Youtube* dan *Google Drive* dengan tautan berikut ini: <https://youtu.be/TeUSajeFNsY> (*Youtube*) dan

https://drive.google.com/file/d/1IIUaf_NrunCmHXfv3BGISmpBSmF-Dtey/view?usp=share_link (Google Drive)

Tahap *implementation* adalah tahap menerapkan video pembelajaran pembuatan pola rok sesuai desain di kelas X Tata Busana 1 SMKN 2 Jombang pada mata pelajaran pembuatan pola. *One-shot case study* adalah desain uji coba yang diterapkan pada penelitian ini. Pada desain uji coba ini, peneliti memberikan *treatment* kemudian hasilnya diobservasi [22].



Keterangan:

X : *treatment* (Penerapan video pembelajaran)

O : Hasil belajar siswa

Tahap *evaluation* ialah tahap menilai hasil belajar ranah kognitif dan psikomotor yang didapat oleh siswa setelah penerapan video pembelajaran pembuatan pola dasar rok sesuai desain.

Lembar validasi kelayakan video pembelajaran dan lembar penilaian hasil belajar siswa merupakan instrumen pengumpulan data yang dipakai di penelitian ini. Lembar validasi kelayakan video terdiri dari validasi ahli media dan ahli materi. Lembar angket validasi ahli media diisi oleh 2 validator yang berprofesi sebagai guru mata pelajaran multimedia di SMK Negeri 2 Jombang dan angket validasi ahli materi diisi oleh 2 validator yang berprofesi sebagai guru mata pelajaran pembuatan pola di SMK Negeri 2 Jombang. Lembar penilaian hasil belajar siswa terdiri dari lembar tes pengetahuan berbentuk soal pilihan ganda guna mendapatkan hasil belajar di ranah kognitif dan penilaian non-tes berupa lembar penilaian produk berupa pola dasar rok sesuai desain untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa pada ranah psikomotor.

. Teknik analisis data deskriptif diterapkan untuk mengolah dan menganalisis hasil angket validasi dan hasil belajar siswa. Skor yang telah terkumpul dari validator media dan materi, kemudian dihitung rata-ratanya menggunakan rumus di bawah ini:

$$\text{Rata - rata validasi} = \frac{\text{jumlah skor setiap aspek}}{\text{jumlah aspek}}$$

Hasil rata-rata skor validasi video pembelajaran selanjutnya dikategorikan berdasarkan tingkat validitas video sesuai dengan yang tertera pada tabel I [24]

TABEL I
KLASIFIKASI PRODUK

Skor	Kriteria
>3,25 s/d 4,00	Sangat Baik
>2,50 s/d 3,25	Baik
>1,75 s/d 2,50	Cukup
>1,00 s/d 1,75	Kurang

Hasil belajar siswa diolah secara deskriptif, langkah pertama ialah menghitung skor tes pengetahuan dan skor praktik siswa dalam membuat pola dasar rok sesuai desain. Kemudian menentukan nilai hasil belajar siswa dengan rumus di bawah ini:

$$\text{Nilai hasil belajar} = \frac{\text{skor pengetahuan} + \text{skor praktik}}{2}$$

Berdasarkan nilai hasil belajar, selanjutnya menghitung siswa yang tuntas mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). KKM yang berlaku di pembelajaran pembuatan pola ialah ≥ 65 . Setelah itu dilanjutkan dengan menentukan ketuntasan klasikal yang dicapai dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan klasikal (\%)} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

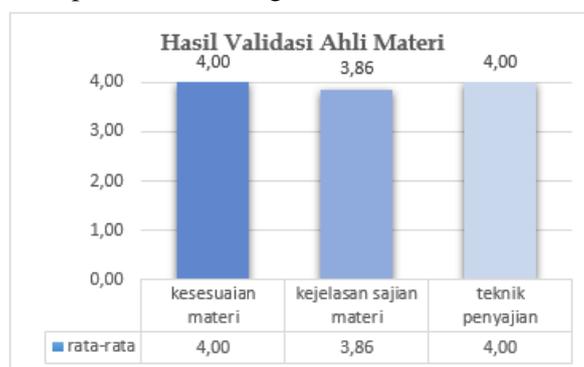
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian disajikan melalui data hasil validasi video serta hasil belajar siswa setelah menggunakan video pembelajaran pembuatan pola dasar rok sesuai desain.

1. Kelayakan Video Pembelajaran

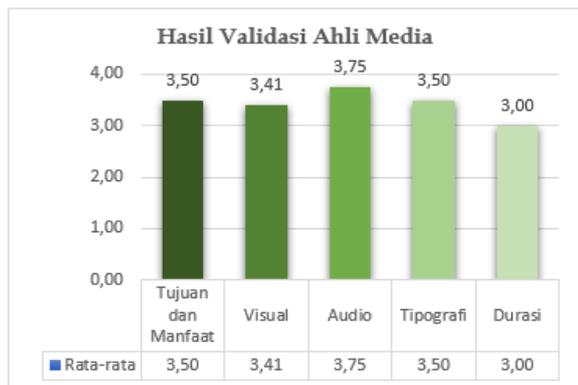
Hasil validasi oleh para ahli materi, ditampilkan dalam diagram berikut:



Gambar 4. Hasil Validasi Ahli Materi

Dari diagram tersebut dapat diketahui jika kevalidan video pembelajaran pada aspek kesesuaian materi menunjukkan rata-rata sebesar 4,00, pada aspek sajian materi mendapat rata-rata 3,86 dan aspek teknik penyajian menunjukkan rata-rata 4,00. Hasil validasi video pembelajaran ditinjau dari ahli materi memperoleh skor total 3,95 yang termasuk pada kriteria sangat baik.

Kelayakan video ditinjau dari aspek media memperoleh hasil validasi sesuai diagram di bawah ini:



Gambar 3. Hasil Validasi Ahli Media

Pada diagram tersebut menunjukkan kevalidan video pembelajaran pada aspek tujuan dan manfaat menunjukkan rata-rata sebesar 3,50, aspek visual memperoleh rata-rata 3,41, aspek audio menunjukkan rata-rata sebesar 3,75, aspek tipografi memperoleh rata-rata 3,50, dan aspek durasi menunjukkan rata-rata sebesar 3,00. Kelayakan video pembelajaran yang diperoleh dari para ahli media mendapatkan skor total 3,43 dengan kriteria sangat baik.

Hasil validasi kelayakan video berdasarkan aspek materi dan aspek media menunjukkan rata-rata akhir sebesar 3,69 dan dinyatakan layak untuk digunakan.

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa didapat dari rata-rata nilai pada ranah kognitif dan psikomotor setelah diterapkan media video pembelajaran pembuatan pola dasar rok sesuai desain. Nilai kognitif diperoleh melalui tes pilihan ganda dan nilai psikomotor diperoleh melalui penilaian produk dari praktik pembuatan pola dasar rok sesuai

desain. Siswa dinyatakan tuntas jika nilai yang diperoleh telah memenuhi standar KKM yang berlaku. Perhitungan hasil belajar siswa setelah menggunakan video pembelajaran pembuatan pola dasar rok sesuai desain ditunjukkan pada tabel II

TABEL II
HASIL BELAJAR SISWA

Hasil Belajar	Rata-Rata
Ranah Kognitif	78,67
Ranah Psikomotor	83,50

Hasil belajar siswa di ranah kognitif mendapatkan rata-rata 78,67, dan di ranah psikomotor memperoleh rata-rata 83,50. Dari 34 siswa Kelas X Tata Busana 1, terdapat 33 siswa yang tuntas dan 1 siswa tidak tuntas karena belum mencapai standar KKM yang berlaku. Berdasarkan perolehan nilai tersebut, presentase ketuntasan klasikal pada tes hasil belajar adalah:

$$\text{Ketuntasan klasikal (\%)} = \frac{33}{34} \times 100 \% = 97\%$$

Dari perhitungan presentase ketuntasan klasikal di atas, dapat diketahui bahwa ketuntasan belajar secara klasikal pada kompetensi dasar pembuatan pola dasar rok sesuai desain di kelas X Tata Busana 1 SMK Negeri 2 Jombang mencapai 97% siswa tuntas berdasarkan standar KKM yang berlaku. Prosesntase ketuntasan belajar siswa secara klasikal ditampilkan sesuai dengan diagram dibawah ini:



Gambar 6. Diagram Ketuntasan Klasikal

B. Pembahasan

1. Kelayakan Video Pembelajaran Pembuatan Pola Dasar Rok Sesuai Desain

Media video pembelajaran pembuatan pola dasar rok sesuai desain pada penelitian ini telah dikembangkan hingga menghasilkan video yang layak digunakan. Hasil validasi kelayakan video ditinjau dari ahli materi yang terdiri dari aspek kesesuaian, kejelasan sajian dan teknik penyajian materi mendapatkan rata-rata 3,95 dengan kriteria sangat baik. Hasil validasi video ditinjau dari ahli media yang terdiri dari 5 aspek yakni aspek tujuan dan manfaat, audio, visual, tipografi serta durasi menunjukkan rata-rata 3,43 dengan kriteria sangat baik. Hasil penelitian ini sesuai dengan tujuan dan manfaat video pembelajaran yaitu mampu menjelaskan suatu konsep dan keterampilan, memperjelas hal-hal yang abstrak, dapat digunakan oleh seluruh siswa, dapat diputar ulang sesuai kebutuhan serta dapat menanamkan minat dan motivasi belajar siswa [10]. Pengembangan video harus sesuai dengan kriteria video pembelajaran agar dapat dipahami oleh penggunanya. Isi materi video harus sesuai dengan tipe materi pembelajaran, format sajian yang ditampilkan mengutamakan kejelasan dan penguasaan materi [11]. Visualisasi materi pada media dapat diwujudkan dalam bentuk teks dengan jenis dan ukuran huruf yang mudah dibaca, menggunakan variasi animasi, foto dan gambar, dan dalam satu bingkai mencakup satu topik atau sub topik pembahasan disertai dengan judul, serta memperhatikan keseimbangan tata letak, kesederhanaan, kontras dan komposisi warna [12]. Video pembelajaran yang telah sesuai dari segi media dan isi materi dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menyajikan materi kepada siswa [25]. Penampilan video yang baik mulai dari penyajian materi, visual, dan audio akan memudahkan bagi para pengajar dalam kegiatan belajar serta berperan efektif dalam penyampaian informasi kepada siswa [26].

2. Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Video Pembelajaran

Hasil belajar didapatkan dari tes kognitif dan penilaian psikomotor. Tes pengetahuan dengan bentuk soal pilihan ganda dilaksanakan untuk memperoleh nilai kognitif, sedangkan nilai psikomotor didapatkan dari penilaian produk berupa pola dasar rok sesuai desain. Dari dua penilaian tersebut kemudian dihitung untuk memperoleh rata-rata nilai tiap siswa. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, hasil belajar dari 34 siswa setelah menggunakan media video pembelajaran pembuatan pola dasar rok sesuai desain menunjukkan ketuntasan klasikal sebesar 97% siswa tuntas berdasarkan KKM yang berlaku. Hal ini membuktikan jika penggunaan video dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Siswa menjadi lebih giat dalam pembelajaran, suasana belajar semakin kondusif, siswa dapat mengerjakan tugas secara mandiri serta mampu menyelesaikan pekerjaan tepat pada waktunya [27]. Video pembelajaran dapat digunakan pada pembelajaran yang menyangkut teori dan praktik karena dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan menampilkan keterampilan gerak yang dapat dicontoh siswa [8]. Video memberikan pengalaman yang lebih nyata karena dapat mendengarkan dan melihat langsung sehingga mengurangi abstraksi dan lebih efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran [28]. Video dapat diputar ulang kapan dan dimana saja pada bagian tertentu apabila siswa kurang mengerti serta menumbuhkan pengalaman dasar siswa saat membaca, praktik, dan berunding. Video juga memiliki makna positif yang mampu mengundang pembahasan dan pemikiran para siswa, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar serta menumbuhkan sikap dan segi afektif lainnya [6]. Hal ini sejalan dengan penelitian Fitrianiingsih [20], tentang penggunaan video yang layak dan selaras dengan materi pembelajaran mampu berpengaruh baik pada hasil belajar siswa.

IV KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, memperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Kelayakan video pembelajaran pembuatan pola dasar rok sesuai desain ditinjau dari aspek materi dan media menunjukkan rata-rata 3,69 dan dinyatakan layak untuk digunakan. Hasil validasi pada aspek materi mendapatkan rata-rata 3,95 yang dengan kriteria sangat baik. Hasil validasi aspek media mendapatkan rata-rata 3,43 dengan kriteria sangat baik.
2. Hasil belajar 34 siswa setelah menggunakan video pembelajaran pembuatan pola dasar rok sesuai desain menunjukkan prosentase ketuntasan klasikal sebesar 97% siswa tuntas berdasarkan standar KKM yang berlaku di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Roesminingsih dan Susarno, L. Hadi. *Teori dan Praktek Pendidikan*. Surabaya: Lembaga Pengkajian dan Pengembangan Ilmu Pendidikan FIP, 2018, hal.11.
- [2] Undang–Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas. Jakarta.
- [3] Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 29 Tahun 1990 Tentang Pendidikan Menengah. Jakarta.
- [4] Gea, Erina W. (2016). Hubungan Pengetahuan Menghias Busana Dengan Hasil Belajar Hiasan Sulam Pita Siswa Kelas XI Tata Busana SMK Pencawan Medan. *Siluet*. hal.70-75.
- [5] Akrim. “Media Learning in Digital Era” dalam *Proc. Amca* 2018, hal. 458–460. Tersedia: <https://doi.org/10.2991/amca-18.2018.127>
- [6] Kustandi, Cecep dan Darmawan, Daddy. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2020, hal. 242-245.
- [7] Fahriana, Agnes. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Pembuatan Pola Dasar Badan Wanita Sistem Praktis Untuk Siswa Kelas X Tata Busana SMK Diponegoro Depok Yogyakarta. *Jurnal Fesyen: Pendidikan dan Teknologi*. 7(3), hal.1–14.
- [8] Yuanta, Friendha. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila*. 1(2), hal.91–100.
- [9] Ismaniati, Christina. (2012). Pengembangan Dan Pemanfaatan Video Instruksional Untuk Meningkatkan Kualitas pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*.
- [10] Sadiman, Arif dkk. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011, hal.282.
- [11] Nugraha, Amar dan Nestiyarum, Yuli. *Pembuatan Media Video Pembelajaran Berbasis TIK*. Tangerang: Pusdatin Kemendikbud, 2021, hal.8-10.
- [12] Daryanto. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gava Media, 2016, hal 90.
- [13] Arfika, Fitria dan Chalid, Suniarty. (2017). Penerapan Media Berbasis Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membuat Kampuh Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Stabat. *Siluet*. 1(1), hal. 30-38.
- [14] Asrul, Rosnita dan Rusydi, Ananda. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Ciptapustaka Media, 2014, hal 99-113.
- [15] Mudanta, Kadek A. (2020). Instrumen Penilaian Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*. 25(2), hal. 262-270.
- [16] Rasyid, Harun dan Mansur. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: Wacana Prima, 2009, hal. 11.
- [17] Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam, 2012, hal. 54 dan 179.
- [18] Nashr, Nareswara. An. (2016). Media Pembelajaran Mengubah Pola Blus Dalam Bentuk Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Pengembangan Media Pembelajaran*. 5(2), hal. 4–14.
- [19] Yosanti, Anggia Sekarini. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pembuatan Pola Dasar Badan Wanita Dengan Sistem Draping. *Jurnal Keluarga*. 5(2), hal. 410–416.
- [20] Fitrianiingsih, Rina. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Pembuatan Strapless Siswa Kelas XII SMK Negeri 1 Jambu. *Fashion and Fashion Education Journal*. 4(1), hal. 1-6.
- [21] Indriyani, Rini. (2020). Penerapan Media Video Pada Kompetensi Membuat Gambar Bagian Dan Bentuk Busana Di Kelas X Tata Busana 1 SMK Negeri 6 Surabaya. *Jurnal Tata Busana*. 9(2), hal. 87-95.
- [22] Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015, hal 407.
- [23] Pribadi, Benny A. *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media, 2017, hal. 30, 151-153.
- [24] Widoyoko, Eko. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2015, hal 110.

- [25] Smaldino, Sharon E., Lowther, Deborah L., dan Russell, James D. *Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Media, 2014, hal. 426.
- [26] Khairani, Miftahul. (2019). Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Biolokus*. 2(1), hal. 158-166.
- [27] Irmayanti. (2020). Pengaruh Penerapan Video Tutorial CAD Pembuatan Pola Blus Terhadap Peningkatan Kompetensi Mahasiswa. *Teknobuga*. 8(2), hal. 171-178.
- [28] Suryani, Nunuk dan Setiawan, Achmad. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018, hal 53.