

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PENYELESAIAN TEPI DEPUN DAN SERIP PADA FASE E SMK NEGERI 2 JOMBANG

Syarifatu Rosyidah¹⁾, dan Imami Arum Tri Rahayu²⁾

Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Kampus Ketintang, Jl. Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya 6023

e-mail: syarifatu.21074@mhs.unesa.ac.id¹⁾, imamirahayu@unesa.ac.id²⁾

ABSTRAK— *Penelitian ini berfokus pada pengembangan media video pembelajaran penyelesaian tepi depun dan serip serta meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini untuk 1). Mengidentifikasi tingkat kelayakan dan validitas media video pembelajaran, serta 2) Menganalisis pencapaian hasil belajar siswa setelah penerapan media video pembelajaran tersebut. Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian R&D (research and development yang menerapkan model pengembangan ADDIE, yang meliputi lima tahapan yaitu (Analyze) analisis, (Design) perancangan, (Development) pengembangan, (Implementation) implementasi, dan (Evaluation) evaluasi. Sebanyak 33 siswa kelas X DPB 4 SMK Negeri 2 Jombang dijadikan subjek dalam penelitian ini. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data meliputi lembar validasi guna menilai kelayakan dan validitas video pembelajaran, serta lembar tes pengetahuan, kinerja dan penilaian sikap untuk mengevaluasi hasil belajar siswa.. Penelitian pengembangan yang telah dilakukan menghasilkan temuan sebagai berikut: 1) Kelayakan media video pembelajaran berdasarkan hasil validasi dua ahli materi memperoleh rata-rata skor 3,76, dan dua ahli media memperoleh skor rata-rata 3,65, sehingga diperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 3,70 yang dinyatakan layak untuk diujicobakan. 2) Hasil belajar dari 33 siswa setelah menggunakan video pembelajaran penyelesaian tepi depun dan serip menunjukkan bahwa 85% siswa mencapai ketuntasan klasikal sesuai dengan KKM yang ditetapkan oleh sekolah.*

Kata Kunci: *Video Pembelajaran, Depun, Serip, Hasil belajar.*

I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi yang begitu cepat pada masa kini menuntut dunia pendidikan untuk bertransformasi demi menjawab kebutuhan peserta didik yang semakin kompleks dan beragam. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi elemen

penting yang tidak hanya membantu meningkatkan efisiensi kegiatan belajar mengajar, tetapi juga memperluas akses serta memberikan fleksibilitas yang lebih tinggi terhadap materi yang dipelajari [1]. Integrasi teknologi dalam pendidikan mampu memperkaya metode pembelajaran serta menjembatani kesenjangan antara dunia pendidikan dan dunia industri [2].

Pendidikan kejuruan, khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), berperan signifikan dalam mempersiapkan lulusan yang memiliki kompetensi dan kesiapan untuk terjun ke dunia kerja. Pendidikan ini lebih menekankan pada pembelajaran praktik yang memerlukan keterampilan vokasional serta pemahaman prosedural terhadap materi yang diajarkan. Proses pembelajaran di SMK harus dirancang secara sistematis dan kontekstual agar siswa dapat berinteraksi dengan lingkungan belajar yang mendukung penguasaan keterampilan kerja. Dalam konteks ini, media pembelajaran menjadi salah satu aspek strategis yang harus dikembangkan secara optimal [3]. Media pembelajaran memiliki fungsi penting dalam memperjelas materi ajar serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan. Penggunaan media yang tepat akan membantu mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran [4]. Asyar mengklasifikasikan media pembelajaran ke dalam empat kategori utama, yakni media visual, media audio, media audio-visual, dan media multimedia [5]. Di antara keempat jenis tersebut, media video pembelajaran sebagai bentuk audio-visual dinilai paling potensial dalam menunjang pembelajaran praktik karena mampu menyajikan materi dalam bentuk gambar bergerak, suara, dan teks. Hal ini dapat meningkatkan perhatian, minat, serta motivasi belajar peserta didik.

SMK Negeri 2 Jombang adalah sekolah vokasional di bidang tata busana yang menerapkan Kurikulum Merdeka. Hal ini memberikan keleluasaan kepada guru untuk menentukan pilihan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan

Jurnal Online Tata Busana Volume 14, No 2, Juli 2025 <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-busana/index> kebutuhan siswa [6]. Salah satu materi penting dalam Fase E adalah penyelesaian tepi depun dan serip, yang membutuhkan pemahaman prosedural dan visualisasi yang jelas agar siswa mampu menerapkan teknik menjahit dengan baik. Namun, berdasarkan pengamatan di SMK Negeri 2 Jombang, diketahui bahwa proses pembelajaran masih mengandalkan media PowerPoint dan demonstrasi satu fragmen fisik yang tidak dapat menjangkau seluruh siswa secara efektif dalam kelas besar. Hal ini menyebabkan sebagian besar siswa kesulitan mengamati proses penyelesaian teknik menjahit secara detail, sehingga memengaruhi pemahaman dan motivasi belajar mereka. Informasi dari guru siswa memiliki tingkat pemahaman yang beragam dan keterampilan menjahit yang masih minim. Proses pembelajaran cenderung berulang karena siswa tidak dapat mengakses ulang materi secara mandiri.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang bersifat interaktif, mudah diakses, dan mampu memberikan visualisasi proses praktik secara sistematis. Salah satu solusi yang relevan adalah pengembangan media video pembelajaran. Video pembelajaran merupakan salah satu jenis media yang menggabungkan unsur audio dan visual yang dapat digunakan untuk menjelaskan proses, menjelaskan konsep abstrak, dan memperlihatkan suatu kejadian atau fenomena secara nyata [7]. Pemanfaatan video dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi dan konsentrasi siswa, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar mereka. Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup penilaian terhadap pengetahuan, sikap, dan keterampilan, serta ditunjukkan melalui perubahan perilaku [8].

Berdasarkan pemaparan di atas, dibutuhkan suatu media yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran dalam materi penyelesaian tepi depun dan serip. Sehingga, penelitian ini dilaksanakan untuk mengembangkann media berupa video pembelajaran dengan judul “Pengebangan Media Video Pembelajaran Penyelesaian Tepi Depun Dan Serip Pada Fase E SMK Negeri 2 Jombang”.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE* yang mencakup lima tahap utama, yaitu (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) [9]. Yang bertujuan menghasilkan media video pembelajaran

yang layak dan dapat meningkatkan pencapaian belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 2 Jombang pada Program Keahlian Tata Busana kelas X DPB 4 dengan jumlah subjek sebanyak 33 siswa.

Proses pengembangan media pembelajaran yang diterapkan pada penelitian ini dijelaskan pada lima tahap, sebagai berikut : (1) Tahap *Analyze*, dilakukan analisis untuk menemukan masalah yang muncul selama pembelajaran di kelas, menemukan solusi yang tepat, dan mengidentifikasi kemampuan peserta didik. (2) *Design*, Dalam tahap ini, peneliti memilih media pembelajaran yang dianggap paling sesuai. Merancang desain media pembelajaran. Membuat rancangan instrumen validasi ahli serta instrumen penilaian tes. (3) *Development*, peneliti menyusun modul ajar, lembar penilaian tes pengetahuan, kinerja dan sikap. Kemudian, membuat media video pembelajaran sesuai desain yang dirancang menggunakan aplikasi capcut. Penyusunan angket validasi mencakup validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan serta validitas media video pembelajaran, yang kemudian digunakan sebagai acuan untuk merevisi media berdasarkan masukan dan saran dari para validator



Gambar 1. Aplikasi Capcut

(4) *Implementation*, tahap implementasi ini dilakukan dengan menerapkan media video pembelajaran di kelas sesuai dengan metode dan modul ajar yang telah dirancang. Pada fase ini, guru menyampaikan materi kepada siswa melalui pemutaran video sebagai bagian dari proses pembelajaran. Guru membagikan video pembelajaran kepada siswa setelah pelajaran berakhir, sehingga siswa dapat mengakses berkali-kali dan mengerjakan tugas dengan lebih mudah.

(5) *Evaluation*, pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap

Jurnal Online Tata Busana Volume 14, No 2, Juli 2025 <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-busana/index>
 hasil belajar atau hasil pembuatan penyelesaian tepi depun dan serip siswa setelah penggunaan media video pembelajaran selama proses belajar mengajar di kelas.

Penelitian ini menggunakan pendekatan one-shot case study sebagai desain penelitiannya, yang berarti memberikan *treatment* kepada suatu grup sebanyak satu kali dan melakukan tes penilaian [10].

X → o

Keterangan :

X : perlakuan/*treatment* (penerapan dengan video pembelajaran)

O : hasil sesudah *treatment* (hasil belajar)

Pendekatan ini menggunakan tes kognitif, psikomotor dan afektif untuk mengukur langsung hasil belajar peserta didik setelah perlakuan.

Pengumpulan data dilakukan dengan membuat instrumen berupa angket validasi media video pembelajaran yang dinilai oleh para ahli materi dan media. Kemudian, digunakan tes pengetahuan berupa soal pilihan ganda dan esai untuk menilai kemampuan pengetahuan peserta didik. Lembar tes kinerja untuk menilai kemampuan kinerja peserta didik, serta lembar observasi untuk menilai sikap siswa dalam penyelesaian tepi depun dan serip.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik deskriptif, di mana hasil validasi dianalisis melalui perhitungan rata-rata skor yang selanjutnya diklasifikasikan ke dalam kategori hasil validasi dan capaian hasil belajar siswa [11].

Tabel 2. Kategori hasil validasi

Nilai	Kategori
>3,25 s/d 4,00	Sangat layak diuji cobakan
>2,50 s/d 3,25	Layak diuji cobakan
>1,75 s/d 2,50	Cukup layak diuji cobakan
>1,00 s/d 1,75	Kurang layak diuji cobakan

Hasil analisis validasi tersebut digunakan untuk mengetahui kelayakan dan validitas media video pembelajaran penyelesaian tepi depun dan serip.

Tabel 2. Kategori hasil belajar

Nilai	Kategori
90-100	Baik Sekali
75-89	Baik
60-74	Cukup
49-59	Kurang
0-48	Kurang Sekali

Berdasarkan nilai hasil belajar, kemudian nilai hasil belajar digunakan untuk menghitung jumlah peserta didik yang berhasil mencapai nilai sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Selanjutnya, ketuntasan klasikal dihitung dengan rumus berikut [12].

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

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Kelayakan pengembangan media video pembelajaran pada penyelesaian tepi depun dan serip pada fase E SMK negeri 2 Jombang.
 - a. Validasi oleh ahli materi

Hasil kelayakan materi pada media video pembelajaran penyelesaian tepi depun dan serip. terdiri dari beberapa aspek pembelajaran yang dinilai oleh 2 validator ahli materi. Aspek video pembelajaran ini berupa kesesuaian materi, kejelasan sajian materi, dan teknik penyajian [13].

1) Validator ahli materi 1

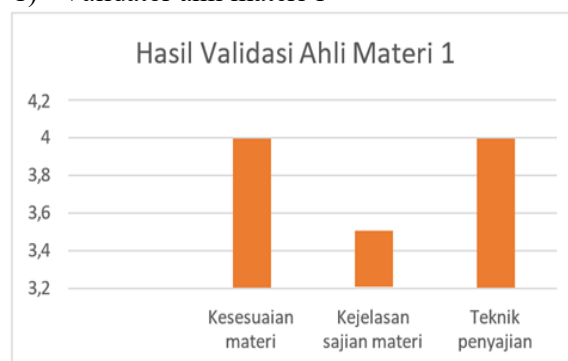


Diagram 1. Validasi Ahli Materi 1

$$\text{Rata-rata skor} = \frac{\sum \text{keseluruhan skor validator}}{\sum \text{pernyataan}}$$

$$\text{Rata-rata skor} = \frac{55}{15} = 3,66$$

2) Validator ahli materi 2

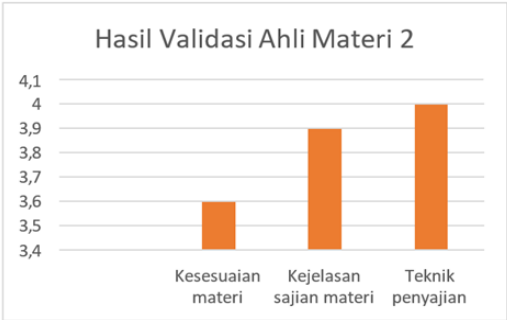


Diagram 2. Validasi Ahli Materi 2

$$\text{Rata-rata skor} = \frac{\sum \text{keseluruhan skor validator}}{\sum \text{pernyataan}}$$

$$\text{Rata-rata skor} = \frac{58}{15} = 3,86$$

Dari hasil skor validator ahli materi 1 dan 2, kemudian dihitung rata-rata skor total dari keduanya dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 3. Rata-Rata Skor Validator Ahli Materi

Validator	Rata-rata Skor	Keterangan
Ahli materi 1 dan 2	3,76	Sangat layak diujicobakan

b. Validasi oleh ahli media

Penilaian untuk ahli media dilakukan melalui penilaian angket kelayakan. Penilaian validasi kelayakan dilakukan oleh 2 validator. Beberapa aspek yang akan dinilai dan perolehan skor dari validator yakni sebagai berikut :1) Tujuan dan manfaat 2) Visual 3) Audio 4) Tipografi 5) Durasi waktu [14].

1) Validator ahli media 1

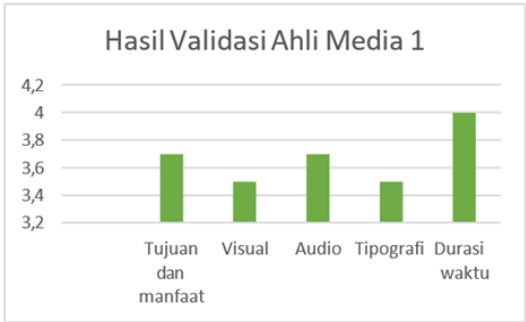


Diagram 3. Validasi Ahli Media 1

$$\text{Rata-rata skor} = \frac{\sum \text{keseluruhan skor validator}}{\sum \text{pernyataan}}$$

$$\text{Rata-rata skor} = \frac{80}{22} = 3,63$$

2) Validator ahli media 2

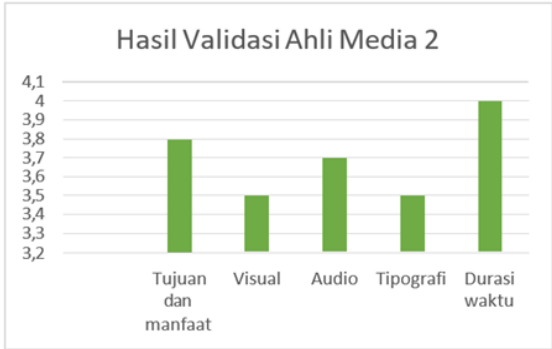


Diagram 4. Validasi Ahli Media 2

$$\text{Rata-rata skor} = \frac{\sum \text{keseluruhan skor validator}}{\sum \text{pernyataan}}$$

$$\text{Rata-rata skor} = \frac{81}{22} = 3,68$$

Dari hasil skor validator ahli media 1 dan 2, kemudian dihitung rata-rata skor total dari keduanya dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 4. Rata-Rata Skor Validator Ahli Media

Validator	Rata-rata Skor	Keterangan
Ahli media 1 dan 2	3,65	Sangat layak diujicobakan

Selanjutnya hitung rata-rata skor keseluruhan kelayakan media dari para ahli dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 5. Rata-Rata Skor Keseluruhan Validasi

No	Validator	Rata-rata skor
1	Ahli materi	3,76
2	Ahli media	3,65
Rata-rata skor keseluruhan		3,70
Kategori		Sangat layak diujicobakan

2. Pencapaian hasil belajar siswa setelah diterapkan media video pembelajaran dalam materi penyelesaian tepi depun dan serip.

Setelah media video pembelajaran penyelesaian tepi depun dan serip diterapkan pada pembelajaran di kelas X DPB 4 SMK Negeri 2 Jombang, selanjutnya siswa melakukan beberapa tes diantaranya tes kognitif, tes psikomotor dan afektif untuk menilai hasil belajar siswa. Berikut ini merupakan grafik hasil belajar siswa kelas X DBP 4.

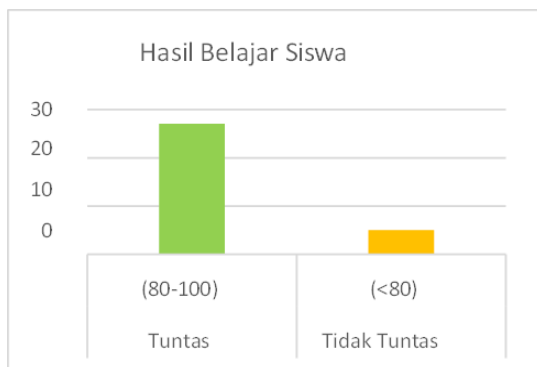


Diagram 5. Hasil Belajar Siswa

Pada diagram diatas diketahui bahwa dari jumlah keseluruhan siswa kelas X DPB 4 SMK Negeri 2 Jombang, yaitu 33 orang siswa, 28 siswa dengan nilai 80-100, dan 5 siswa <80. Dengan data yang sudah dikumpulkan, didapatkan presentase

$$\text{Ketuntasan klasikal (\%)} = \frac{28}{33} \times 100\% \\ = 84.8 \%$$

(Dibulatkan menjadi 85 %)

Perhitungan yang dilakukan menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan klasikal di kelas X DPB 4 SMK Negeri 2 Jombang dalam tes kognitif, psikomotor dan afektif siswa pada penyelesaian tepi depun dan serip adalah sebesar 85% yang disajikan pada diagram berikut ini:



Diagram 6. Presentase Ketuntasan Belajar

Pada diagram ketuntasan klasikal di atas menunjukkan penerapan media video pembelajaran menghasilkan tingkat ketuntasan belajar siswa sebesar 85%, dengan nilai yang melebihi KKM, yakni ≥ 80 , dan 15% masih tidak tuntas, yakni siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM.

B. Pembahasan

1. Kelayakan pengembangan media video pembelajaran pada penyelesaian tepi depun dan serip pada fase E SMK negeri 2 Jombang.

Media video pembelajaran penyelesaian tepi depun dan serip ini melalui uji validitas yang meliputi 2 ahli materi dan 2 ahli media. Hasil dari keempat validator ialah validasi materi 1 dengan skor 3,66. Kemudian validator ahli materi 2 mendapat skor 3,86. Untuk validator ahli media 1 memperoleh skor 3,63. Kemudian untuk validator ahli media 2 mendapatkan nilai skor 3,68.

Jurnal Online Tata Busana Volume 14, No 2, Juli 2025 <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-busana/index>
Selanjutnya dari kedua ahli materi dan media memperoleh rata-rata skor keseluruhan yakni 3,70 dengan kategori sangat layak diuji cobakan.

Pada segi kelayakan media video pembelajaran penyelesaian tepi depun dan serip yang ditampilkan mampu menyampaikan informasi, menjelaskan proses, membantu mengajarkan keterampilan. Sehingga dapat memberi pemahaman terhadap siswa dalam penyelesaian tepi depun dan serip.

2. Hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media video pembelajaran pada penyelesaian tepi depun dan serip.

Hasil pengembangan media video pembelajaran penyelesain tepi depun dan serip yang dilakukan oleh 33 siswa di kelas X DPB 4 SMK Negeri 2 Jombang menunjukkan hasil yang bagus, dengan presentase ketuntasan yang diperoleh mencapai 85% untuk nilai siswa diatas KKM, yakni ≥ 80 , dan 15% masih tidak tuntas, yakni peserta didik yang memperoleh nilai dibawah KKM.

Berdasarkan hasil belajar siswa pada materi penyelesaian tepi depun dan serip, media video pembelajaran tersebut berhasil diterapkan pada pembelajaran karena mampu meningkatkan kemampuan memahami sehingga hal ini mempengaruhi terhadap pencapaian belajar siswa di SMK Negeri 2 Jombang.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan:

- 1) Media video pembelajaran penyelesaian tepi depun dan serip yang dikembangkan dinyatakan sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi dari 2 ahli materi dengan skor rata-rata 3,76 dan 2 ahli media dengan skor rata-rata 3,65, sehingga diperoleh rata-rata total sebesar 3,70, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Media ini dirancang berdasarkan model ADDIE dan telah melalui proses evaluasi menyeluruh untuk

memastikan kesesuaian isi, tampilan visual, audio, serta efektivitas dalam mendukung proses pembelajaran.

- 2) Setelah diterapkannya media video pembelajaran pada 33 siswa kelas X DPB 4 SMK Negeri 2 Jombang, diperoleh hasil belajar siswa yang memuaskan. Sebanyak 85% siswa mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 15% siswa belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan praktik, dan motivasi belajar siswa dalam materi penyelesaian tepi depun dan serip.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kemendikbud. (2020). *Panduan Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- [2] Munir. (2017). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- [3] Sagala, S. (2013). *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- [4] Dwijayani, A. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran di SMK. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 4(2), 55–63.
- [5] Asyar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- [6] Kemendikbudristek. (2022). *Kurikulum Merdeka: Buku Saku Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Diakses pada 13 Juli 2024, dari <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/kurikulum-merdeka>
- [7] Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [8] Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171-187.

- Jurnal Online Tata Busana Volume 14, No 2, Juli 2025 <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-busana/index>
- [9] Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [10] Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [11] Widoyoko, E. P. (2015). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- [12] Safitri, I., & Yulistiana. (2023). *Pengembangan Video Pembelajaran Pembuatan Pola Dasar Rok Sesuai Desain di Kelas X Tata Busana I SMK Negeri 2 Jombang*. Jurnal Online Tata Busana, 12(1), 10-17.
- [13] Nugraha, A., & Nestiyarum, Y. (2021). *Pembuatan Media Video Pembelajaran Berbasis TIK*. Tangerang: Pusdatin Kemendikbud.
- [14] Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.