

PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL VARIASI KAMPUH BALIK PADA FASE E DESAIN PRODUKSI BUSANA DI SMK NEGERI 2 LAMONGAN

Aisyah Abidah¹⁾, Peppy Mayasari²⁾

^{1,2)}S1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Jl. Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya 60231

e-mail: aisyah.22095@mhs.unesa.ac.id¹⁾, peppymayasari@unesa.ac.id²⁾

ABSTRAK— Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji tingkat kelayakan, keefektifan, dan kepraktisan dari media pembelajaran berbasis video tutorial yang difokuskan pada materi variasi kampuh balik untuk peserta didik Fase E di program keahlian Desain Produksi Busana SMK Negeri 2 Lamongan. Latar belakang utama penelitian ini berakar pada rendahnya hasil belajar psikomotorik peserta didik, di mana nilai rata-rata kelas awal hanya mencapai angka 65, berada di bawah ambang batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Fenomena ini dipicu oleh kerumitan teknis prosedur menjahit variasi kampuh balik, keterbatasan alokasi waktu demonstrasi guru di kelas serta belum tersedianya media audiovisual yang representatif secara visual untuk menuntun langkah kerja secara mandiri. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Media video tutorial dinyatakan Sangat Layak berdasarkan validasi ahli materi (94,5%), ahli media (96,1%), dan ahli bahasa (99,2%) dengan rata-rata gabungan 96,6%; (2) Media video tutorial terbukti Sangat Efektif dalam meningkatkan hasil belajar, ditunjukkan dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 85,71%; (3) Respons peserta didik mencapai persentase 98% dengan kriteria Sangat Praktis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video tutorial tersebut layak dan efektif digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran praktik menjahit pada materi dasar teknologi menjahit variasi kampuh balik di SMK Negeri 2 Lamongan.

Kata Kunci: *Desain Produksi Busana, Hasil Belajar, Kampuh Balik, Video Tutorial.*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan utama dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) sebagai indikator kemajuan bangsa, yang tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan tetapi juga pembentukan intelektualitas, pemikiran saintifik, serta kematangan spiritual peserta didik [1]. Tanpa sistem pendidikan yang berkualitas, bangsa akan kehilangan daya saing global suatu bangsa. Proses ini dilaksanakan secara terencana guna menciptakan ekosistem belajar yang aktif agar peserta didik dapat mengembangkan potensi diri dan karakter relevan dengan tantangan zaman [2].

Pada pendidikan kejuruan, khususnya program keahlian Desain Produksi Busana, keberhasilan pembelajaran bertumpu pada interaksi dinamis antara guru dan peserta didik untuk mengaktualisasikan kemampuan teknis menjadi kompetensi nyata [3]. Kurikulum teknik menjahit memiliki berbagai kategori usia, pemilihan tekstil, aplikasi hiasan busana, hingga prosedur kontrol kualitas yang ketat agar produk yang dihasilkan memiliki daya saing tinggi di industri kreatif [4]. Seluruh elemen tersebut harus dikuasai secara komprehensif agar produk busana yang dihasilkan oleh peserta didik tidak hanya memenuhi standar estetika kriya, melainkan juga memiliki nilai jual dan daya saing yang tinggi di sektor industri kreatif fashion yang bergerak dinamis [5]. Oleh karena itu, penguatan efisiensi metode instruksional pada mata pelajaran produktif di sekolah kejuruan menjadi urgensi mutlak [6].

Pada struktur kurikulum teknologi menjahit, materi kampuh balik menempati posisi krusial sebagai kompetensi wajib yang harus dikuasai secara mendalam oleh peserta didik [7]. Kompetensi ini meliputi kemampuan teoretis dalam mendeskripsikan definisi kampuh serta keterampilan praktis dalam mengonstruksi berbagai variasinya sesuai garis pola. Kampuh balik sendiri merupakan teknik penyelesaian jahitan yang menyatukan dua lembar kain dengan cara menyembunyikan tiras di dalam lipatan [8]. Dalam pengembangannya, terdapat beberapa variasi teknik yang disesuaikan dengan karakteristik bahan dan fungsi estetika, antara lain kampuh balik standar, kampuh balik semu, dan kampuh balik geser [9]. Penguasaan spektrum variasi ini menjadi fondasi teknis utama bagi peserta didik di SMK Negeri 2 Lamongan untuk mencapai standar hasil jahitan yang profesional. Penerapan variasi kampuh balik di SMK Negeri 2 Lamongan memegang peranan krusial dalam menentukan kualitas fungsional sekaligus estetika suatu produk. Setiap variasi teknik ini diaplikasikan berdasarkan tujuan spesifik dan karakteristik jenis busana seperti pada busana rumah, penggunaan kampuh balik standar diprioritaskan demi kenyamanan optimal pemakai. Sementara itu, pada busana wanita transparan atau berbahan halus seperti gaun pesta dan kebaya, penerapan kampuh balik semu menjadi solusi teknis untuk mempertahankan kemewahan visual serta kerapian konstruksi bagian dalam pakaian. Lebih lanjut, pada busana anak, penggunaan kampuh balik geser sangat efektif untuk melindungi kulit sensitif dari risiko iritasi akibat gesekan tiras kain [10].

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru serta peserta didik di SMK Negeri 2 Lamongan, teridentifikasi adanya fenomena rendahnya capaian hasil belajar pada materi kampuh balik di Fase E. Data empiris menunjukkan bahwa rerata nilai kolektif peserta didik hanya mencapai angka 65, yang berarti belum memenuhi ambang batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Kesenjangan antara target kurikulum dan realitas capaian ini mengindikasikan adanya hambatan dalam proses penyerapan materi teknis, khususnya pada aspek psikomotorik yang berkaitan dengan kualitas berbagai output praktik busana [11]. Fenomena ini dipicu oleh kerumitan teknis prosedur menjahit variasi kampuh balik, keterbatasan alokasi waktu demonstrasi guru di kelas serta belum tersedianya media audiovisual yang representatif secara visual untuk menuntun langkah kerja secara mandiri. Oleh karena itu, diperlukan inovasi berupa pengembangan media pembelajaran mandiri yang aksesibel dan praktis guna memperkuat penguasaan langkah-langkah teknis pembuatan variasi kampuh balik secara mendalam bagi peserta didik.

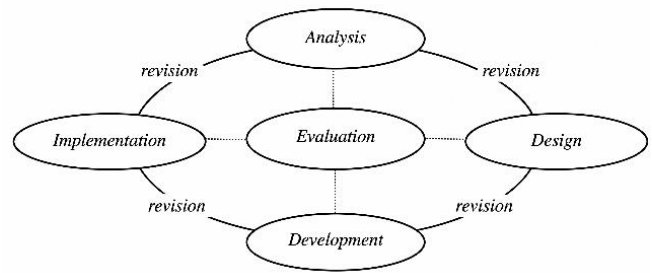
Video tutorial dipilih sebagai solusi inovatif karena mampu menyajikan informasi visual yang detail, dapat diulang sesuai kecepatan belajar peserta didik, dan mendukung kemandirian belajar di era Kurikulum Merdeka [12]. Di antara berbagai jenis media, video tutorial menonjol sebagai media yang efektif karena mampu menyajikan langkah kerja pembuatan variasi kampuh balik secara rinci, singkat, dan padat [13]. Melalui visualisasi detail langkah kerja yang spesifik, video tutorial memfasilitasi peserta didik untuk melakukan pengulangan materi secara mandiri tanpa harus bergantung pada demonstrasi langsung dari guru yang terbatas oleh waktu kelas. Hal ini terbukti mendukung daya ingat dan penguasaan keterampilan psikomotorik peserta didik. Selain itu, kemudahan akses yang ditawarkan memungkinkan peserta didik melakukan persiapan praktikum dari rumah sebagai bentuk (pra-pembelajaran), sehingga pemahaman materi menjahit dapat tercapai secara mendalam [14].

Berdasarkan permasalahan dan solusi yang telah diuraikan, dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Video Tutorial Kampuh Balik Pada Fase E Desain Produksi Busana Di SMK Negeri 2 Lamongan”. Melalui penelitian ini, luaran produk yang dihasilkan diharapkan mampu memberikan kontribusi positif terhadap pengayaan media pembelajaran inovatif di bidang tata busana yang adaptif, sekaligus berkontribusi nyata dalam meningkatkan standar kompetensi psikomotorik serta kualitas lulusan pendidikan kejuruan di Indonesia.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) guna menguji dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang valid dan efektif. Prosedur pengembangan ini mengacu pada kerangka model instruksional ADDIE. Model ini dipilih karena memiliki alur kerja yang sistematis dan terstruktur dalam memecahkan

masalah pembelajaran [15]. Melalui pendekatan ini, pengembangan media didasarkan pada data empiris yang dikumpulkan bertahap agar produk yang dihasilkan tepat.



Gambar 1. Prosedur Model Addie [15]

Model ADDIE terdiri atas lima tahapan berkesinambungan yakni *Analysis* (analisis masalah dan kebutuhan), *Design* (perancangan media), *Development* (pengembangan produk), *Implementation* (penerapan lapangan), dan *Evaluation* (evaluasi hasil). Prosedur penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE ini memiliki urutan sistematis dirincikan sebagai berikut: (1) Tahap Analisis (*Analyze*): Meliputi analisis masalah, dan kebutuhan peserta didik Fase E di SMK Negeri 2 Lamongan untuk mengidentifikasi kendala teknis dalam praktik menjahit. Hasil analisis masalah menunjukkan bahwa materi pembuatan variasi kampuh balik memiliki detail prosedural yang rumit. Sementara itu, media video pembelajaran yang tersedia saat ini belum memadai karena kurangnya visualisasi teknik jarak dekat (*close-up*), serta alokasi waktu pembelajaran praktik di kelas terbatas. Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, diperlukan inovasi bahan ajar mandiri yang dapat membantu peserta didik memahami langkah kerja secara efektif. (2) Tahap Desain (*Design*): Mencakup penyusunan materi berdasarkan Tujuan Pembelajaran (TP) dan Capaian Pembelajaran (CP), pembuatan rancangan visual (*storyboard*), serta pemilihan instrumen yang mencakup (lembar validasi ahli validator, lembar tes kinerja peserta didik, lembar angket respon peserta didik). (3) Tahap Pengembangan (*Development*): Meliputi proses pembuatan produk dan proses validasi oleh tim ahli (ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa) untuk menilai tingkat kelayakan produk. (4) Tahap Implementasi (*Implementation*): Menerapkan media video tutorial kepada 35 peserta didik Fase E SMK Negeri 2 Lamongan. Tahap ini bertujuan untuk mengukur hasil belajar dan respon peserta didik. (5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*): Melakukan penilaian mencakup analisis data hasil belajar peserta didik untuk menghitung persentase ketuntasan klasikal sebagai tolok ukur efektivitas media.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pre-experimental design* dengan jenis *one shoot case study*. Pada desain ini, satu kelompok subjek diberikan perlakuan (*treatment*) tertentu, kemudian dilakukan observasi dan penilaian di akhir untuk mengevaluasi hasil dari penerapan perlakuan tersebut. Metode ini untuk menilai keefektifan media

pembelajaran guna mengetahui bagaimana pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan.



Gambar II. Desain *One-Shoot Case Study* [15]

Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas subjek uji coba lapangan dan subjek uji kelayakan (validator). Subjek uji coba lapangan yaitu peserta didik Fase E Desain dan Produksi Busana SMK Negeri 2 Lamongan sebanyak 35 orang. Subjek uji kelayakan validator media video tutorial terdiri atas tiga ahli materi, tiga ahli media, dan tiga ahli bahasa. Untuk validasi materi dilakukan oleh satu orang dosen S1 Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Surabaya dan dua orang guru Desain dan Produksi Busana di SMK Negeri 2 Lamongan. Untuk validasi media dilakukan oleh satu orang dosen S1 Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Surabaya dan dua orang guru Teknologi Informasi di SMA Negeri 1 Pagak Malang. Untuk validasi bahasa dilakukan oleh satu orang dosen S1 Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Negeri Surabaya, dan dua orang guru Bahasa Indonesia di MA Yusuf Annur Lamongan.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari skor numerik lembar validasi kelayakan oleh para ahli (materi, media, dan bahasa) berbasis skala Likert, nilai unjuk kerja hasil belajar peserta didik pada praktikum menjahit variasi kampuh balik, serta persentase angket respons kepraktisan peserta didik berbasis skala Guttman. Angka-angka kuantitatif ini sangat penting untuk memberikan bukti yang terukur mengenai seberapa bagus dan berhasilnya media yang dibuat saat diuji coba. Sementara itu, data kualitatif dihimpun dari kritik, masukan, dan saran perbaikan yang diberikan oleh ahli validator selama proses uji coba produk. Data kualitatif ini berfungsi sebagai acuan utama untuk memperbaiki bagian-bagian video tutorial yang dirasa masih kurang sempurna. Seluruh data ini dihimpun sbersamaan guna memastikan produk akhir memenuhi standar kelayakan dan kebutuhan praktis di lapangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup tiga indikator utama, yaitu kelayakan, keefektifan, dan kepraktisan produk. Pengukuran kelayakan dilakukan melalui penyebaran angket validasi kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Instrumen penilaian untuk para ahli tersebut mengadopsi Skala Likert dengan rentang nilai satu sampai lima (1–5). Penentuan skor pada setiap butir pernyataan bergerak dari nilai sangat negatif hingga sangat positif, dengan rincian bobot penilaian yang disajikan pada Tabel I sebagai berikut:

TABEL I
KRITERIA VALIDASI MEDIA (SKALA LIKERT) [14]

Skor	Kriteria
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Kurang Layak

2	Tidak Layak
1	Sangat Tidak Layak

Melalui pembobotan pada Tabel I tersebut, diperoleh dari penilaian para ahli akan diakumulasikan untuk menghitung persentase kelayakan produk akhir. Guna menjamin objektivitas kelayakan materi pada video tutorial yang dikembangkan, disusun kisi-kisi instrumen ahli materi yang berfokus pada empat aspek utama yang tertera pada Tabel II:

TABEL II
KISI KISI AHLI MATERI [16]

No.	Aspek Penilaian	No Butir
1.	Relevansi Materi	1,2,3,4,5
2.	Kualitas Materi	6,7
3.	Kebermanfaatan Materi	8,9,10,11,12,13,14,15
4.	Kebahasaan	16,17

Berdasarkan Tabel II, aspek kebermanfaatan materi memiliki porsi butir terbanyak untuk memastikan bahwa video tutorial variasi kampuh balik fungsional bagi pembelajaran mandiri. Selain kesesuaian konten materi, aspek keterbacaan naskah dan penyampaian informasi di dalam video juga diuji yang struktur indikatornya dijabarkan pada Tabel III:

TABEL III
KISI KISI AHLI BAHASA [16]

No.	Aspek Penilaian	No Butir
1.	Relevansi Bahasa	1,2
2.	Komunikatif	3,4,5,6,7,8,9,10,11
3.	Kebahasaan & Tipografi	12,13,14,15,16,17

Merujuk pada Tabel III, indikator komunikatif menjadi fokus utama penilaian bahasa guna menjamin bahwa instruksi penjahitan di dalam audio video tutorial mudah dicerna oleh peserta didik Fase E. Di sisi lain, kualitas teknis audio-visual dari produk video dikendalikan secara ketat melalui instrumen ahli media yang kisi-kisinya ditunjukkan pada Tabel IV:

TABEL IV
KISI KISI AHLI MEDIA [16]

No.	Aspek Penilaian	No Butir
1.	Tampilan Visual	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14
2.	Kualitas Audio	15,16,17
3.	Kebermanfaatan Media	18,19
	Karakteristik Teknis	20,21,22,23,24

Tabel IV menunjukkan bahwa instrumen ahli media menitikberatkan pada aspek tampilan visual guna memastikan efektivitas visualisasi jarak dekat (*close-up shot*) saat mendemonstrasikan detail jahitan variasi kampuh balik. Selanjutnya, untuk mengukur dampak implementasi media terhadap hasil belajar psikomotorik peserta didik, digunakan instrumen tes unjuk kerja praktik. Penggunaan tes unjuk kerja ini bertujuan untuk melihat keterampilan motorik peserta didik dalam mempraktikkan instruksi dari video. Adapun ambang batas kelulusan atau ketuntasan minimal peserta didik dalam praktik ini didasarkan pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang tertera pada Tabel V:

TABEL V
KRITERIA KETUNTASAN HASIL BELAJAR [17]

Penilaian	Kategori
$x \geq 70$	Tuntas
$x < 70$	Tidak Tuntas

Melalui standar acuan pada Tabel V, tingkat keberhasilan klasikal kelas dapat dihitung secara matematis. Untuk memandu penilaian psikomotorik unjuk kerja dalam bentuk fragmen tersebut, digunakan lembar penilaian praktik dengan struktur aspek yang dijabarkan pada Tabel VI berikut:

TABEL VI
KISI KISI TES KINERJA PESERTA DIDIK [17]

No.	Aspek Penilaian	No Butir
1.	Tahap Persiapan	1,2,3,
2.	Tahap Proses	4,5,6,
3.	Tahap Hasil	7,8,9,10

Tabel VI menjadi acuan bagi guru dalam mengambil data nilai praktik peserta didik pasca pemanfaatan video tutorial. Terakhir, untuk melihat respons serta kepraktisan penggunaan media dari sudut pandang peserta didik, digunakan angket respons dengan menggunakan pilihan Skala Guttman yang dirinci pada Tabel VII:

TABEL VII
KRITERIA ANGKET RESPON (SKALA GUTTMAN) [14]

Skor	Kriteria
1	Ya
0	Tidak

Keterangan skor pada Tabel VII ini sengaja dipilih karena ketegasannya dalam mengukur tingkat penerimaan peserta didik terhadap kepraktisan media video tutorial, di mana jawaban peserta didik akan diakumulasikan untuk mengonfirmasi keefektifan produk secara praktis di lapangan. Guna memetakan persepsi peserta didik tersebut secara terstruktur, disusun kisi-kisi instrumen angket respons yang mencakup empat aspek kelayakan utama sebagaimana dijabarkan pada Tabel VIII berikut:

TABEL VIII
KISI KISI ANGKET RESPON PESERTA DIDIK [14]

No.	Aspek Penilaian	No Butir
1.	Kelayakan Isi	1,2,3,4
2.	Kelayakan Penyajian	5,6,7,8
3.	Kelayakan Kebahasaan	9,10
4.	Kelayakan Kegrafisan	11,12,13,14,15

Berdasarkan struktur instrumen pada Tabel VIII, aspek kelayakan kegrafisan memiliki jumlah butir yang dominan untuk mengevaluasi secara mendalam keterbacaan teks, kualitas pewarnaan, dan estetika visualisasi video tutorial dari perspektif peserta didik Fase E. Akumulasi data dari seluruh instrumen pengumpulan data (Tabel I sampai Tabel VIII) inilah yang nantinya akan diolah secara statistik deskriptif untuk menjawab rumusan masalah kelayakan, kepraktisan, dan

keefektifan produk dalam meningkatkan kompetensi menjahit variasi kampuh balik.

Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi analisis statistik deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data angka hasil instrumen menjadi persentase guna menentukan tingkat kelayakan, keefektifan, serta kepraktisan media video tutorial yang dikembangkan. Sementara itu, analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mereduksi, mengelompokkan, dan menyimpulkan data berupa tanggapan, kritik, serta saran perbaikan tertulis yang diberikan oleh para validator ahli maupun peserta didik sebagai dasar untuk merevisi produk.

Analisis data kuantitatif yang pertama dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk menghitung nilai rata-rata persentase validasi kelayakan oleh ahli materi, media, dan bahasa. Tahapan kalkulasi ini menjadi landasan krusial untuk memastikan keabsahan isi maupun kemasan produk video tutorial sebelum nantinya siap diujicobakan kepada subjek penelitian di lapangan. Langkah awal dalam prosedur analisis ini adalah menetapkan skor kriteria (skor maksimal ideal) guna menentukan batas atas capaian penilaian melalui penerapan rumus sebagai berikut [15]:

$$S_{max} = S \times I \times A$$

Keterangan:

S_{max} = Skor maksimal ideal.

S = Skor tertinggi pada pilihan jawaban.

I = Jumlah butir pernyataan yang ada di dalam angket.

A = Jumlah ahli yang mengisi angket tersebut.

$$P = \frac{\sum X}{S_{max}} 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan media.

$\sum X$ = Jumlah total skor riil (nyata).

S_{max} = Skor maksimal ideal.

Hasil analisis persentase kelayakan video tutorial dari para ahli tersebut kemudian diinterpretasikan ke dalam bentuk kalimat kualitatif. Penafsiran ini disesuaikan dengan interval kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya dan tertera pada Tabel IX sebagai berikut:

TABEL IX
KRITERIA KELAYAKAN MEDIA [15]

Interval Skor	Kriteria
0% - 20,00%	Sangat Tidak Layak
20,01% - 40,00%	Tidak Layak
40,01% - 60,00%	Cukup Layak
60,01% - 80,00%	Layak
80,01% - 100%	Sangat Layak

Melalui acuan konversi pada Tabel IX, dapat disimpulkan bahwa setelah video tutorial dinyatakan memenuhi batas minimal kriteria layak, produk baru boleh diimplementasikan di lapangan. Penerapan media terhadap capaian hasil belajar psikomotorik peserta didik pada

pembuatan variasi kampuh balik dihitung berdasarkan data nilai praktik yang diperoleh sesuai pembelajaran. Pengambilan data dari nilai praktik ini dinilai paling akurat untuk mengukur kemampuan psikomotorik karena kompetensi menjahit tidak bisa hanya diukur lewat teori biasa, melainkan harus melihat langsung kerapian, teknik, dan ketepatan hasil fragmen kain peserta didik. Ketuntasan hasil belajar ini diukur menggunakan rumus persentase ketuntasan klasikal yang mengacu pada standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) SMK Negeri 2 Lamongan [17]:

$$P = \frac{\sum Nt}{\sum Ns} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Ketuntasan Klasikal.

$\sum Nt$ = Jumlah peserta didik yang memperoleh nilai praktik ≥ 70 .

$\sum Ns$ = Jumlah seluruh peserta didik.

Hasil kalkulasi ketuntasan belajar klasikal ini ditafsirkan ke dalam tingkatan keefektifan produk untuk melihat seberapa besar pengaruh video tutorial dalam skala kelas. Penentuan kualifikasi tingkat pencapaian ketuntasan mengacu pada kriteria yang disajikan pada Tabel X berikut:

TABEL X
KRITERIA KETUNTASAN HASIL BELAJAR [15]

Interval Skor	Kualifikasi
0% - 20,00%	Sangat Tidak Efektif
20,01% - 40,00%	Tidak Efektif
40,01% - 60,00%	Cukup Efektif
60,01% - 80,00%	Efektif
80,01% - 100%	Sangat Efektif

Kriteria pada Tabel X digunakan untuk mengonfirmasi efektivitas video tutorial dalam meningkatkan keterampilan psikomotorik peserta didik. Selain dari segi hasil belajar, evaluasi kepraktisan media juga perlu diukur berdasarkan sudut pandang dan persepsi pengguna langsung di kelas. Data dari angket respons peserta didik tersebut kemudian diolah menggunakan rumus persentase deskriptif berikut [15]:

$$P = \frac{\sum Xr}{Smax} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase Respon.

$\sum Xr$ = Jumlah total skor hasil perhitungan angket respons.

Smax = Skor maksimal ideal.

Hasil persentase respons yang diperoleh dari pengisian angket berskala Guttman tersebut kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteria kepraktisan guna mengetahui tingkat nilai praktis media video tutorial variasi kampuh balik ketika diaplikasikan dalam pembelajaran mandiri di kelas maupun di rumah. Standardisasi kualifikasi respons peserta didik dijabarkan secara mendetail pada Tabel XI berikut:

TABEL XI
KRITERIA RESPON PESERTA DIDIK [15]

Interval Skor	Kualifikasi
0% - 20,00%	Sangat Tidak Praktis
20,01% - 40,00%	Tidak Praktis
40,01% - 60,00%	Cukup Praktis
60,01% - 80,00%	Praktis
80,01% - 100%	Sangat Praktis

0% - 20,00%	Sangat Tidak Praktis
20,01% - 40,00%	Tidak Praktis
40,01% - 60,00%	Cukup Praktis
60,01% - 80,00%	Praktis
80,01% - 100%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel XI, respons subjektif peserta didik diklasifikasikan secara tegas. Sebagai kesimpulan akhir dari seluruh rangkaian pengujian instrumen dalam metodologi penelitian ini, penentuan keberhasilan pengembangan media memenuhi tiga indikator utama evaluasi produk secara simultan. Jika hasil persentase kelayakan media (Tabel IX), persentase ketuntasan klasikal (Tabel X) dan persentase respons peserta didik (Tabel XI) secara bersamaan mampu mencapai kriteria minimal "Valid", "Efektif" dan "Praktis" ($\geq 60,01\%$), maka video tutorial pembuatan variasi kampuh balik ini dapat dinyatakan memenuhi syarat kelayakan, keefektifan dan kepraktisan, sehingga aman untuk digunakan secara luas dalam pembelajaran kompetensi variasi kampuh balik.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menyajikan seluruh data empiris yang diperoleh selama proses implementasi video tutorial pembuatan variasi kampuh balik di lapangan. Data yang dikumpulkan merupakan bukti konkret dari upaya pemecahan masalah pembelajaran praktik yang dihadapi di sekolah. Seluruh pemaparan di dalam bab ini mencakup analisis persentase kelayakan media berdasarkan penilaian para ahli, uji efektivitas media terhadap capaian hasil belajar psikomotorik peserta didik hingga evaluasi kepraktisan produk yang diukur dari instrumen respons peserta didik Fase E pada program keahlian Desain Produksi Busana di SMK Negeri 2 Lamongan. Melalui penerapan media instruksional yang terstruktur ini, hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan keterampilan yang nyata bagi peserta didik yang awalnya sering kesulitan dalam memahami prosedur penjahitan secara mendetail.

Sebelum video tutorial ini diujicobakan secara langsung kepada peserta didik, kualitas teknis maupun substansi isinya wajib divalidasi terlebih dahulu melalui tahapan uji kelayakan. Kelayakan isi, bahasa, dan visual tampilan video pembuatan kampuh balik ini dinilai secara langsung oleh para validator yang kompeten di bidangnya. Pelibatan para pakar dari berbagai rumpun keahlian ini bertujuan untuk menelaah produk dari berbagai sudut pandang ilmiah yang berbeda. Validator materi bertugas menilik akurasi prosedur penjahitan kain, validator bahasa mengoreksi efektivitas komunikasi teks maupun audio, sedangkan validator media menguji kelayakan kualitas penyuntingan video serta tata suara. Proses ini menggunakan lembar instrumen khusus agar seluruh masukan, saran dan rekapitulasi skor yang diperoleh benar-benar bersifat objektif, valid, serta dapat dipertanggungjawabkan keasliannya.

Tahap pengujian yang pertama berfokus pada substansi isi melalui penilaian dari para ahli materi. Perhitungan rata-rata gabungan persentase (\bar{X}) dari ketiga validator ahli materi dicari

menggunakan rumus rata-rata deskriptif sebagai berikut: Perhitungan rata-rata gabungan persentase dari ketiga validator ahli materi dicari menggunakan rumus rata-rata sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{100,00\% + 97,60\% + 90,60\%}{3} = 96,10\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka rata-rata gabungan yang diperoleh dari penilaian validator ahli materi 1, 2, dan 3 adalah sebesar 96,10%. Berdasarkan standar konversi kelayakan dengan kriteria $\geq 80,01\%$, nilai tersebut menempatkan aspek materi pada video tutorial variasi kampuh balik pada kategori Sangat Layak. Hasil ini membuktikan bahwa urutan kerja, pemilihan jenis kain, serta teknik pembuatan variasi kampuh balik yang ditampilkan sudah sesuai dengan capaian pembelajaran praktik pada jurusan desain produksi busana.

Tahap pengujian yang kedua berfokus pada aspek kebahasaan dan komunikasi instruksional guna memastikan narasi di dalam media tidak membingungkan peserta didik. Perhitungan rata-rata gabungan persentase (\bar{X}) dari ketiga validator ahli bahasa dicari menggunakan rumus rata-rata sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{97,60\% + 100,00\% + 95,30\%}{3} = 97,60\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, rata-rata gabungan yang didapatkan dari penilaian validator ahli bahasa 1, 2, dan 3 adalah mencapai 97,60%. Sesuai dengan acuan standar konversi kelayakan dengan ambang batas kriteria $\geq 80,01\%$, nilai tersebut menempatkan aspek kebahasaan pada video tutorial variasi kampuh balik pada kategori Sangat Layak. Skor yang tinggi ini mengonfirmasi bahwa penataan istilah teknis busana, kejelasan artikulasi suara latar (*voice over*), serta keterbacaan teks panduan di dalam video sangat mudah dicerna oleh karakteristik peserta didik SMK.

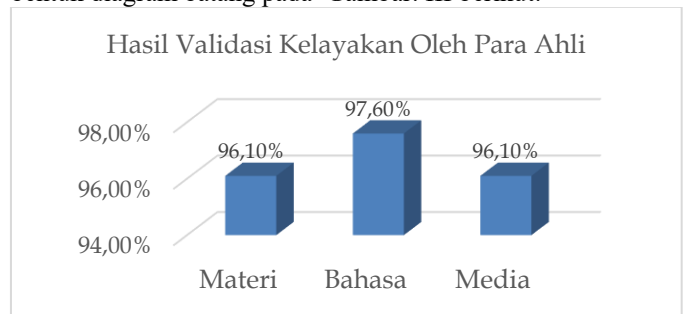
Tahap pengujian yang ketiga menyorot pada aspek desain media untuk menilai kualitas teknis audio-visual dan estetika dari video tutorial yang dikembangkan. Perhitungan rata-rata gabungan persentase (\bar{X}) dari ketiga validator ahli media dicari menggunakan rumus rata-rata sebagai berikut: dari ketiga validator ahli media dicari menggunakan rumus rata-rata sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{91,60\% + 98,30\% + 98,30\%}{3} = 96,10\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, skor rata-rata gabungan yang diperoleh dari penilaian komprehensif validator ahli media 1, 2, dan 3 adalah sebesar 96,10%. Mengacu pada tabel standar konversi kelayakan dengan kriteria minimal $> 80,01\%$, pencapaian angka ini secara otomatis menempatkan aspek kualitas media pada kualifikasi Sangat Layak. Nilai ini menjadi bukti bahwa teknik pengambilan gambar jarak jelas

dan dekat (*close-up shot*) saat demonstrasi tiras kain, kestabilan pencahayaan, serta proses editing video sudah memenuhi syarat kelayakan produk multimedia interaktif.

Setelah seluruh rangkaian pengujian, penilaian, dan revisi dari masing-masing rumpun keahlian selesai dilakukan, data skor mentah dari ketiga rumpun ahli tersebut diolah kembali untuk menentukan nilai akhir kelayakan produk secara menyeluruh. Proses pengolahan ulang ini bertujuan untuk mengintegrasikan seluruh indikator penilaian menjadi satu kesatuan data guna menentukan nilai persentase akhir kelayakan produk secara menyeluruh. Untuk memudahkan pemahaman mengenai capaian validitas dari masing-masing validator, data akumulatif tersebut divisualisasikan dalam bentuk diagram batang pada Gambar. III berikut:



Gambar III. Diagram Hasil Validasi Para Ahli

Berdasarkan hasil perhitungan data pada Tabel XII yang telah Berdasarkan hasil perhitungan data akumulatif yang disajikan secara visual melalui diagram pada Gambar. I, dapat ditunjukkan bahwa gabungan dari ketiga aspek penilaian utama (materi, bahasa, dan media) tersebut berhasil menghasilkan nilai rata-rata total sebesar 96,60%. Merujuk pada kriteria konversi yang berlaku, angka persentase ini berada sangat aman pada rentang interval kualifikasi 80,01%–100,00% dengan predikat "Sangat Layak". Dengan demikian, produk video tutorial pembuatan variasi kampuh balik ini secara resmi dinyatakan valid, memiliki reliabilitas yang tinggi, dan siap untuk digunakan dalam tahapan uji coba lapangan berikutnya bersama peserta didik.

Setelah dinyatakan layak oleh para ahli, media video tutorial ini kemudian diimplementasikan kepada peserta didik di lapangan guna mengukur tingkat kepraktisan serta keefektifannya dalam mendukung kegiatan pembelajaran praktik menjahit secara mandiri.

Efektivitas penggunaan media di dalam kelas secara nyata dibuktikan melalui pencapaian ketuntasan hasil belajar peserta didik pada tes kinerja praktik pembuatan fragmen variasi kampuh balik. Berdasarkan perolehan data di lapangan, diketahui bahwa jumlah peserta didik Fase E Desain Produksi Busana SMK Negeri 2 Lamongan yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah sebanyak 35 orang. Pengukuran ketuntasan kelas dilakukan dengan menerapkan rumus persentase ketuntasan klasikal sebagai berikut:

$$\text{Rumus Klasikal} = \frac{30}{35} \times 100\% = 85,71\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan matematis di atas, dari total 35 peserta didik yang mengikuti evaluasi unjuk kerja, tercatat sebanyak 30 peserta didik berhasil mencapai kriteria tuntas. Di sisi lain, masih terdapat sisa sebagian kecil subjek yaitu sebanyak 5 peserta didik yang dinyatakan belum memenuhi ambang batas ketuntasan minimum.

Secara akumulatif, akumulasi tingkat ketuntasan klasikal kelas berhasil menembus angka 85,71%. Jika dicocokkan dengan standar kriteria keefektifan produk, capaian persentase tersebut secara resmi masuk ke dalam kualifikasi "Sangat Efektif". Hasil ini menjadi bukti kuat bahwa media yang dikembangkan mampu meningkatkan kompetensi psikomotorik menjahit peserta didik SMK Negeri 2 Lamongan secara signifikan. Rincian proporsi ketuntasan belajar klasikal tersebut digambarkan pada Gambar. IV berikut:



Gambar IV. Diagram Hasil Belajar Peserta Didik

Setelah perhitungan data dilakukan, terbukti bahwa penggunaan video tutorial dalam pembelajaran praktik mampu membantu meningkatkan nilai peserta didik hingga mencapai standar kompetensi minimum yang ditetapkan, yaitu sebesar 70. Keberhasilan ini didukung oleh karakteristik video tutorial pembuatan variasi kumpuh balik yang menyajikan visualisasi langkah-demi-langkah (*step-by-step*) secara runtut dan jelas. Melalui visualisasi jahit yang nyata, media ini terbukti mempermudah peserta didik Fase E di SMK Negeri 2 Lamongan untuk memahami teknik dan ritme menjahit secara mandiri. Peserta didik dapat belajar dengan ritme mereka masing-masing tanpa harus bergantung penuh pada instruksi demonstrasi yang diberikan secara berulang-ulang oleh guru di depan kelas.

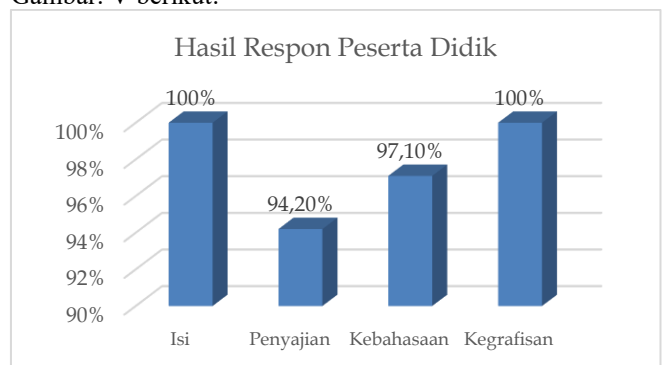
Di samping mengukur aspek psikomotorik melalui capaian hasil belajar, evaluasi dalam penelitian ini juga menyorot pada tingkat respons penggunaan media oleh peserta didik guna mengukur derajat kepraktisan produk saat diterapkan di lapangan. Pengukuran aspek kepraktisan ini dinilai sangat penting untuk melihat media yang dikembangkan benar-benar ramah pengguna dan mudah dioperasikan oleh peserta didik selama proses pembelajaran mandiri.

Berdasarkan hasil kalkulasi data yang dihimpun melalui lembar angket respons peserta didik, diperoleh angka persentase rata-rata total yang sangat tinggi, yaitu sebesar 98,00%. Jika angka total keseluruhan tersebut dirujuk pada standar tabel kriteria interpretasi kelayakan skala Guttman,

maka capaian tersebut secara resmi masuk ke dalam kualifikasi "Sangat Praktis".

Tingginya angka respons ini didukung oleh perolehan nilai sempurna pada beberapa komponen utama. Di antaranya adalah aspek kelayakan isi yang berhasil menyentuh angka 100% dari total 4 indikator, serta aspek kelayakan kegrafisan yang juga sukses meraih persentase mutlak sebesar 100% dari keseluruhan 5 indikator yang diujikan kepada peserta didik. Sementara itu, untuk dua aspek lainnya tetap menunjukkan performa yang sangat positif, di mana aspek kelayakan penyajian yang terdiri dari 4 indikator memperoleh nilai sebesar 94,20%, dan aspek kelayakan kebahasaan dengan 2 indikator berhasil mendapatkan nilai sebesar 97,10%.

Akumulasi data di atas mengonfirmasi bahwa karakteristik teknis, kualitas kegrafisan, dan fitur visualisasi jarak dekat (*close-up*) yang ditawarkan dalam video tutorial ini dinilai sangat praktis, komunikatif, serta terbukti mempermudah peserta didik dalam mereplikasi ragam jahit kumpuh balik secara presisi. Sejalan dengan capaian yang optimal tersebut, peneliti juga mengidentifikasi adanya sisa margin kecil ketidakpraktisan sebesar 2,00%. Margin minor ini muncul karena belum terisinya jawaban positif secara sempurna oleh beberapa peserta didik, yang mana setelah ditelusuri berasal dari kekurangan kecil pada aspek kelayakan penyajian sebesar 5,80% dan aspek kelayakan kebahasaan sebesar 2,90%. Rincian mengenai proporsi dari sebaran data respons peserta didik tersebut digambarkan secara jelas melalui diagram pada Gambar. V berikut:



Gambar V. Diagram Hasil Respon Peserta Didik

Berdasarkan hasil tingkat capaian yang tinggi pada Gambar. V memberikan konfirmasi bahwa aspek kegrafisan dan penyajian visual dalam video tutorial memiliki daya tarik instruksional yang kuat bagi peserta didik Fase E. Melalui visualisasi pengambilan video dengan jarak dekat (*close-up*) yang memperlihatkan detail tiras kain secara presisi, media ini berhasil memangkas hambatan verbal yang sering terjadi pada metode demonstrasi konvensional di kelas.

Secara keseluruhan, akumulasi hasil pengujian produk ini menunjukkan capaian yang sangat positif dari berbagai indikator evaluasi. Pertama, video tutorial memenuhi kriteria "Sangat Layak" dari penilaian para ahli dengan persentase 96,60%. Meskipun secara teoretis produk dinyatakan sangat valid, masih terdapat sisa persentase margin ketidaklayakan

sebesar 3,40%. Berdasarkan catatan kualitatif pada lembar penilaian, margin 3,40% tersebut muncul akibat perlunya revisi minor pada aspek pencahayaan video (*lighting*) saat menampilkan visualisasi tiras kain berwarna gelap, serta penataan papan teks instruksi (*overlay text*) agar tidak menutupi area jarum mesin jahit saat demonstrasi berlangsung.

Kedua, produk ini memenuhi kriteria "Sangat Efektif" berdasarkan hasil belajar klasikal yang mencapai 85,71%. Namun, perhatian khusus tetap perlu diberikan pada 14,29% peserta didik (5 orang) yang belum mencapai kriteria tuntas. Hasil observasi pada kelas Desain Produksi Busana menunjukkan bahwa ketidaktuntasan ini bukan disebabkan oleh kegagalan fungsi media, melainkan oleh faktor eksternal bawaan peserta didik. Faktor tersebut meliputi keterbatasan keterampilan motorik halus dasar, laju kecepatan menjahit individu yang lambatserta kekurangtelitian dalam menyetel lebar variasi kampuh balik sehingga hasil akhir tiras kain masih terlihat sedikit berserabut.

Ketiga, media ini memenuhi kriteria "Sangat Praktis" berdasarkan instrumen respons peserta didik dengan capaian sebesar 98,00%. Sisa margin ketidakpraktisan sebesar 2,00% yang ditemukan diidentifikasi berasal dari aspek kelayakan penyajian (5,80%) dan kelayakan kebahasaan (2,90%). Melalui wawancara terstruktur, kontribusi 2,00%. Respons negatif ini dipicu oleh beberapa kendala teknis pada *gadget* individu peserta didik, seperti ukuran layar telepon seluler yang terlalu kecil sehingga mempersulit pembacaan teks naskah, serta adanya tempo pengucapan narasi latar (*voice over*) yang dirasa sedikit terlalu cepat terutama pada bagian krusial seperti proses pelipatan kain dan pembentukan sudut variasi kampuh balik. Keterbatasan ruang pandang dan kecepatan audio inilah yang sempat menghambat ritme kerja beberapa peserta didik berkecepatan rendah, meskipun secara umum hambatan tersebut dapat diatasi dengan memanfaatkan fitur jeda (*pause*) dan putar ulang (*rewind*) pada video tutorial.

Secara simultan, seluruh indikator di atas membuktikan bahwa video tutorial pembuatan variasi kampuh balik ini telah memenuhi syarat standardisasi kualitas media pembelajaran. Produk ini terbukti valid, efektif, dan praktis untuk diimplementasikan secara luas guna mendukung kemandirian praktikum penjahitan pada program keahlian Desain Produksi Busana di SMK Negeri 2 Lamongan.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media video tutorial variasi kampuh balik untuk peserta didik Fase E SMK Negeri 2 Lamongan, dapat ditarik beberapa kesimpulan utama:

- 1 Media video tutorial yang dikembangkan dinyatakan "Sangat Layak" untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini didasarkan pada hasil validasi para pakar dengan rincian: ahli materi memberikan penilaian sebesar 94,5%, ahli media sebesar 96,1%, dan ahli bahasa sebesar 99,2%. Akumulasi dari ketiga aspek tersebut

menghasilkan nilai rata-rata gabungan sebesar 96,6%, yang membuktikan bahwa media ini telah memenuhi standar kualitas baik dari segi substansi materi, kemasan visual, maupun komunikatif bahasa.

- 2 .Penerapan media video tutorial terbukti secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan dinyatakan "Sangat Efektif". Hal ini ditunjukkan melalui pencapaian ketuntasan belajar klasikal sebesar 85,71%, di mana 30 dari 35 peserta didik berhasil melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 70.
- 3 Respon peserta didik terhadap penggunaan media video tutorial berada pada kriteria "Sangat Praktis" dengan perolehan persentase sebesar 98%. Hasil ini menunjukkan bahwa media video tutorial yang dikembangkan memiliki tingkat praktikalitas yang tinggi, mampu menarik minat belajar, serta mempermudah peserta didik dalam memahami prosedur kerja praktikum menjahit variasi kampuh balik.

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, serta keterbatasan yang ditemukan selama proses pelaksanaan riset di lapangan, maka peneliti merumuskan beberapa saran akademis dan praktis kepada pihak terkait sebagai berikut:

1. Bagi Guru Mata Pelajaran Desain Produksi Busana: Guru pengampu disarankan untuk memanfaatkan video tutorial pembuatan variasi kampuh balik ini secara konsisten sebagai media komplemen untuk menghemat waktu demonstrasi klasikal di kelas. Selain itu, guru diharapkan memberikan perhatian dan bimbingan yang lebih intensif (*scaffolding*) khusus bagi kelompok peserta didik yang memiliki laju kecepatan motorik halus lebih lambat atau kurang teliti dalam mengendalikan mesin jahit, sehingga target ketuntasan minimum 70 dapat dicapai secara merata oleh seluruh peserta didik di kelas.
2. Bagi Pihak SMK Negeri 2 Lamongan: Pihak sekolah disarankan untuk memfasilitasi penyimpanan dan pengarsipan produk video tutorial ini ke dalam platform digital institusi, seperti akun YouTube resmi sekolah, Google Drive bersama, atau sistem *Learning Management System* (LMS) internal. Langkah ini penting agar akses keterbacaan media dapat dijangkau secara fleksibel oleh seluruh peserta didik Fase E, baik sebagai persiapan sebelum praktikum dimulai maupun sebagai bahan evaluasi mandiri di luar jam sekolah.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya: Bagi peneliti berikutnya yang tertarik untuk melakukan pengembangan (*Research and Development*) media serupa, disarankan untuk mengoptimalkan aspek teknis penyuntingan video. Hal tersebut mencakup pengaturan pencahayaan (*lighting*) yang lebih kontras saat merekam kain berwarna gelap, serta penataan tempo pengucapan narasi suara latar (*voice over*) agar tidak terlalu cepat pada bagian-bagian kritis pembentukan sudut jahit. Selain itu, penelitian ke depan dapat memperluas uji coba efektivitas media pada cakupan populasi yang lebih luas atau pada kompetensi teknik penyelesaian busana tingkat tinggi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Darman, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual*, Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- [2] Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Sekretariat Negara, 2003.
- [3] A. M. Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers, 2018.
- [4] L. Lestari, "Penerapan Media Video Tutorial untuk Meningkatkan Keterampilan Menjahit," *Jurnal Pendidikan Tata Busana*, vol. 9, no. 2, pp. 45-52, 2020.
- [5] Widjiningsih, *Konstruksi Pola Busana dan Teknik Menjahit*, Yogyakarta: Kanisius, 2015.
- [6] Ernawati, *Pedoman Teknik Menjahit Kampuh dan Busana*, Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK, 2008.
- [7] R. Sari dan S. Handayani, "Analisis Faktor Kesulitan Belajar Praktik Menjahit pada Peserta Didik SMK," *Jurnal Kesejahteraan Keluarga*, vol. 6, no. 1, pp. 12-20, 2019.
- [8] J. Smith, *Educational Video Production Guide*, New York: Routledge, 2018.
- [9] J. Muliawan, *Metodologi Penelitian Praktis untuk Bidang Vokasional*, Yogyakarta: Gava Media, 2020.
- [10] Poepoepodjiati, *Teknik Dasar Menjahit untuk Pola Busana*, Surabaya: Unesa University Press, 2012.
- [11] S. Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi 3): Ragam dan Taksonomi Bloom*, Jakarta: Bumi Aksara, 2019.
- [12] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Panduan Pembelajaran dan Asesmen pada Kurikulum Merdeka Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)*, Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, 2022.
- [13] C. Riyana, *Media Pembelajaran: Teori dan Aplikasi dalam Proses Instruksional*, Bandung: CV Wacana Prima, 2015.
- [14] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016.
- [15] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2019.
- [16] F. Ramadhani, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbantuan Fitur Close-Up Shot pada Mata Pelajaran Busana," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Vokasi*, vol. 4, no. 1, pp. 88-95, 2023.
- [17] SMK Negeri 2 Lamongan, *Dokumentasi Internal Data Profil dan Kurikulum Operasional Satuan Pendidikan*, Lamongan: SMKN 2 Lamongan, 2026.