

## **Pengembangan Media Video Tutorial pada Kompetensi Pembuatan Busana Rumah di Kelas XI Tata Busana SMKN 8 Surabaya**

**Ika Prastiana Rahmawati<sup>1</sup>, Irma Russanti<sup>2</sup>, Deny Arifiana<sup>3</sup>, Peppy Mayasari<sup>4</sup>**

<sup>1,3,4</sup> Program Studi Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

<sup>2</sup>Sarjana Terapan Tata Busana, Program Vokasi, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: ika.17050404025@mhs.unesa.ac.id<sup>1</sup>, irmarussanti@unesa.ac.id<sup>2</sup>,  
denyarifiana@unesa.ac.id<sup>3</sup>, peppymayasari@unesa.ac.id<sup>4</sup>

### **Abstrak**

Penelitian pengembangan media video tutorial pembuatan busana rumah pada kelas XI Tata Busana di SMKN 8 Surabaya ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media video tutorial dan hasil belajar setelah menggunakan media video tutorial busana rumah. Jenis penelitian adalah penelitian dan pengembangan yang menggunakan metode ADDIE sebagai acuan. Data pada penelitian ini didapatkan dari hasil angket dan tes. Angket digunakan sebagai alat pengukuran validitas dari media yang dikembangkan, sedangkan tes dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif untuk pengolahan dan analisis hasil tes serta hasil angket validasi. Pada penelitian ini memperoleh hasil 1) Media video tutorial dengan rincian tingkat validasi sebesar 90% pada aspek materi dan tingkat validasi sebesar 86% pada aspek media. Berdasarkan hasil tersebut, media yang dikembangkan masuk pada kategori layak diujicobakan dan sangat valid. 2) Hasil belajar siswa setelah penerapan media video tutorial mengenai pembuatan busana rumah menunjukkan ketuntasan klasikal pada angka 95% dengan nilai rata-rata 86.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Video Tutorial, Pembuatan Busana Rumah, Hasil Belajar.

### **Abstract**

This research on the development of tutorial video media for making home clothes in class XI Dressmaking at SMKN 8 Surabaya aims to determine the feasibility of video tutorial media and learning outcomes after using home dress tutorial video media. This type of research is research and development using the ADDIE method as a reference. The data in this study were obtained from the results of questionnaires and tests. Questionnaires are used as a means of measuring the validity of the developed media, while tests are conducted to determine student learning outcomes. Data analysis used is descriptive analysis for processing and analysis of test results and validation questionnaire results. In this study the results were obtained 1) Video tutorial media with a detailed validation level of 90% on the material aspect and a validation level of 86% on the media aspect. Based on these results, the developed media is included in the category worth testing and is very valid. 2) Student learning outcomes after the application of video tutorial media on making home clothes shows classical completeness at 95% with an average value of 86.

**Keywords:** Learning Media, Video Tutorials, Making Home Clothes, Learning Outcomes

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah kegiatan yang berlangsung di berbagai lingkungan, termasuk sekolah dan tempat lain di luar sekolah, untuk membantu mempersiapkan anak didik menghadapi kehidupan yang akan datang (Neolaka, 2017). Ada banyak jenis kegiatan

pembelajaran yang berlangsung selama pendidikan, dan masing-masing merupakan kombinasi interaksi antara pendidik, siswa, dan sumber belajar. Belajar adalah proses yang terjadi dari waktu ke waktu dan melibatkan interaksi dengan orang dan benda yang berbeda dalam lingkungan yang sesuai (UU Sisdiknas, 2003).

Sumber belajar adalah berbagai faktor penunjang pembelajaran agar lebih efektif dan efisien seperti lingkungan, pengalaman, dan sumber daya. segala hal seperti sumber daya (Fatah, 2005). Yusuf Hadi Miarso membagi sumber belajar menjadi dua jenis yang terdiri dari sumber belajar yang dimanfaatkan dan sumber belajar bisa dirancang. Pengertian dari sumber belajar yang dimanfaatkan yaitu segala sumber belajar yang secara khusus bertujuan guna menunjang kebutuhan belajar dan keberadaannya sangat mudah ditemukan di lingkungan guna menunjang proses pembelajaran. Sedangkan pengertian dari sumber belajar yang dapat dirancang yaitu sumber belajar yang dibuat sebagai fasilitas atau alat untuk mengatur pembelajaran menjadi lebih efektif dan teratur yang sifatnya formal (Nana, 1989).

Interaksi antara siswa dengan sumber belajar dapat memberikan hasil yang berbeda. Beberapa siswa dapat menyerap materi yang disajikan oleh sumber belajar dengan sangat mudah, sementara yang lain mungkin tidak dapat melakukannya (Djamarah, 2015). Hal ini dikatakan berhasil jika siswa mengalami perubahan yang positif pada pengetahuan, sikap, dan keterampilannya. Jika siswa kesulitan memahami atau mengingat informasi, hal itu dapat disebabkan oleh beberapa hal, termasuk kurangnya kejelasan tentang apa yang mereka pelajari dan kurangnya sumber daya yang membantu mereka belajar.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk membantu guru dan siswa belajar lebih efektif. Ini dapat digunakan untuk mengkomunikasikan pesan kepada siswa, sehingga mereka dapat memahami dan mengingat informasi tersebut. Media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa mempelajari informasi baru dengan cepat.

Ada beberapa hal yang baik tentang media pembelajaran. Pertama, ini dapat membantu orang menjadi lebih dinamis dan kreatif (Asnawir, 2002). Namun pendapat lain menjelaskan media pembelajaran digunakan sebagai sarana penunjang terlaksananya proses pembelajaran sehingga informasi menjadi lebih jelas serta tujuan pembelajaran ataupun pendidikan dapat tercapai dengan efisien dan efektif (Dwijayani, 2019). Dengan berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam pendidikan, sistem pendidikan sudah mulai lebih banyak menggunakan media elektronik. Ini akan mengoptimalkan pembelajaran siswa melalui penggunaan Sains dan Teknologi. Termasuk juga dalam penggunaan media pembelajaran untuk menunjang tercapainya tujuan belajar di kelas.

SMK Negeri 8 Surabaya adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang dinaungi Kemendikbud dan memiliki tujuh kompetensi keahlian. Bidang keahlian jurusan yang ada di sana diantara salah satunya yaitu bidang tata busana. Bidang keterampilan ini fokus penekanan pada pembuatan busana yang dapat mengembangkan profesionalitas di bidang tata busana serta semangat untuk berkompetisi. Dalam kompetensi keahlian tata busana di kelas XI Semester gasal, siswa diwajibkan untuk mengampu mata pelajaran pembuatan busana industri

Pada silabus sekolah pembuatan busana industri sebagai salah satu mata pelajaran yang disediakan. Materi ini salah satu mata pelajaran wajib yang harus dipahami oleh peserta didik. Salah satu kompetensi dasar dalam pembuatan busana industri adalah pembuatan busana rumah. Pada kompetensi dasar pembuatan busana rumah, peserta didik diwajibkan membuat busana rumah mulai dari pembuatan pola, memotong, menjahit hingga proses penyelesaian pada busana rumah.

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran pembuatan busana industri pada SMK Negeri 8 Surabaya, pada kompetensi dasar pembuatan busana rumah yang diajarkan di kelas XI Tata Busana menggunakan metode pembelajaran direct instruction serta dibantu dengan handout untuk mempermudah proses pembelajaran. Hal ini membuat peserta didik yang bergantung pada penjelasan guru mengalami kesulitan ketika tugas tersebut harus dikerjakan di rumah.

Kompetensi dasar pembuatan busana rumah mewajibkan peserta didik untuk membuat busana rumah secara individu yang dimulai dari pembuatan pola, perencanaan

bahan, memotong bahan, serta menjahit sampai proses penyelesaian. Hal ini tidak bisa dikerjakan sekaligus di sekolah sehingga mengakibatkan hasil jadi produk tidak sesuai dengan yang diajarkan oleh guru. Selain itu hasil tes peserta didik pada semester sebelumnya menunjukkan bahwa 70% siswa nilainya di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Dimana pada angka ini masih belum melampaui presentase ketuntasan klasikal minimal sekolah.

Pada proses pembelajaran daring yang dilakukan oleh sekolah selama pandemi, guru mengajar dengan media pembelajaran berupa hand out. Kurang maksimalnya interaksi dan kurangnya pengembangan media pada saat pembelajaran daring kerap kali membuat siswa kebingungan untuk menyerap materi yang telah disampaikan oleh guru. Masalah lainnya adalah kurang terperinci materi di dalam handout, sehingga kurang optimal penggunaan handout untuk proses pembelajaran dan menjadikan peserta didik bergantung pada penjelasan guru. Menurut Azhar Arsyad handout memiliki kekurangan yakni secara umum keberhasilannya hanya di ranah kognitif. Sedangkan, pembuatan busana rumah lebih cenderung ke ranah psikomotor. Selain itu, pada pembuatan busana rumah terdapat beberapa proses yang cukup sulit apabila hanya dijelaskan melalui handout, misalnya pada bagian pembuatan belahan dua lajur dan kerutan pada garis yoke.

Dalam mata pelajaran Pembuatan Busana Industri, penggunaan video tutorial untuk memberikan gambaran lengkap serta petunjuk langkah demi langkah tentang cara membuat pakaian secara individu. Hal ini memudahkan siswa untuk mempelajari dan mempraktekkan materi. Video diartikan sebagai alat untuk menampilkan paparan mengenai informasi, proses, pengajaran keterampilan tertentu, dan penjelasan mengenai konsep yang rumit. Sedangkan tutorial merupakan bimbingan yang dilakukan guru kepada peserta didik yang dilakukan satu per satu langkah-langkah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa video tutorial merupakan media yang melakukan bimbingan dan penyajian informasi mengenai proses melakukan suatu aktivitas yang dilakukan oleh pengajar terhadap peserta didik.

Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat (Rusmania, 2015) yang menyatakan bahwa Video tutorial adalah serangkaian gambar langsung yang diperlihatkan oleh seorang guru kepada siswa yang dapat membantu mereka memahami suatu mata pelajaran dengan lebih baik. Mereka biasanya dibuat dengan maksud memberikan bimbingan atau sumber belajar bagi sekelompok siswa. Video tutorial memiliki kelebihan yaitu lebih menarik daripada bentuk pengajaran lainnya, karena dapat lebih menarik secara visual dan dapat memberikan informasi dari para ahli secara langsung (Maiyena, 2017).

Implementasi media video tutorial pada proses pembelajaran memiliki nilai praktis yaitu : 1) Tidak terbatas oleh waktu dan kondisi yang berhubungan dengan jarak; 2) Bisa memperjelas pemahaman mengenai suatu materi, karena video dapat diputar kembali; 3) Materi mudah diingat dan penyampaiannya dilakukan dengan cepat; 4) Meningkatkan daya pikir dan kemampuan peserta didik dalam menyampaikan pendapat; 5) Pengembangan daya imajinatif peserta didik.

Mengacu pada uraian diatas, Untuk membantu siswa belajar dan mengingat sesuatu, diperlukan media yang dapat ditonton berulang kali. Dengan cara ini, siswa dapat memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang mereka butuhkan untuk berhasil pada kompetensi dasar pembuatan busana rumah. Berkaitan dengan hal tersebut tujuan dari penelitian ini adalah untuk: 1. mengetahui kelayakan pengembangan media video tutorial pada kompetensi dasar pembuatan busana rumah. 2. mengetahui hasil belajar peserta didik terhadap pengembangan media video tutorial pada kompetensi dasar pembuatan busana rumah ditinjau dari ranah kognitif dan psikomotor di kelas XI Tata Busana SMKN 8 Surabaya.

## METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian riset dan pengembangan atau *research and development* (RnD). Acuan dari penelitian ini adalah menggunakan model ADDIE sebagai pedoman pelaksanaan mengembangkan media pembelajaran. ADDIE dapat menjadi pedoman dalam menyusun media pembelajaran yang efektif, dinamis, serta mendukung kinerja peserta didik dan juga guru. Penelitian dilakukan di kelas XI Tata Busana 2 SMKN 8 Surabaya. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2020 dengan rentang waktu dari September

hingga Desember.

Fokus penelitian pengembangan ini yaitu menggunakan *ADDIE Model* sebagai pedoman pelaksanaan prosedur penelitian. (Widyastuti, 2019) menjelaskan dalam pengembangan *ADDIE Model* terdiri dari 5 tahapan kegiatan yaitu: (1) *Analyze* (menganalisa), pada tahapan ini peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan untuk menentukan masalah yang terjadi saat proses pembelajaran di kelas dan menentukan solusi yang tepat. Pada kompetensi pembuatan busana rumah dibutuhkan media pembelajaran yang berisikan tentang sistematika kerja yang runtut dan dapat disaksikan secara berulang – ulang. (2) *Design* (mendesain atau merencanakan), Pada tahapan ini peneliti menentukan media pembelajaran yang cocok dan tepat untuk digunakan, menentukan instrumen, serta desain media pembelajaran yang dirasa sesuai dengan kompetensi dasar pembuatan busana rumah. Pada tahap ini peneliti merancang membuat video tutorial yang berisi tentang langkah – langkah pembuatan busana rumah. Video tutorial dimulai dari tahapan menggelar bahan, meletakkan pola pada bahan, memotong bahan, menjahit hingga proses penyelesaian busana rumah. (3) *Development* (mengembangkan), Pada tahap ini peneliti menyusun RPP, lembar penilaian tes, media video tutorial pembuatan busana rumah serta membuat angket validasi untuk mengukur tingkat validitas media. Video tutorial akan divalidasi oleh ahli media dan ahli video agar dapat mengetahui kelayakan dari media video tutorial. Selanjutnya direvisi sesuai saran serta masukan validator supaya produk yang dibuat menjadi lebih sempurna serta layak digunakan. (4) *Implementation* (mengimplementasikan), Tahap penerapan media video pembelajaran di dalam kelas disesuaikan dengan metode dan RPP yang telah dibuat, peneliti sekaligus sebagai guru pada tahap ini melakukan pembelajaran dalam kelas melalui daring via *Google Meet*. Pada tahap ini, siswa mengikuti pembelajaran dan guru menyampaikan materi dengan menampilkan video pembelajaran yang telah dibuat. Setelah pembelajaran berakhir, siswa diarahkan untuk membuka *Google Classroom*, guru telah meng-*upload* video pembelajaran yang dapat diakses oleh siswa sehingga siswa dapat mempelajarinya secara berulang-ulang dan siswa dapat mengerjakan tugas membuat busana rumah dengan lebih mudah. (5) *Evaluation* (mengevaluasi). Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi terhadap hasil belajar siswa pada kompetensi dasar pembuatan busana rumah setelah diterapkannya media video pembelajara

Data penelitian dikumpulkan menggunakan metode tes dan juga angket. Peneliti menggunakan angket untuk menilai validasi media yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Sedangkan tes digunakan untuk mengukur dan mengetahui hasil kinerja siswa dalam ranah kognitif yaitu kompetensi membuat busana rumah melalui penggunaan media video pembelajaran sebagai tolok ukur keberhasilan penerapan media video pembelajaran. Angket validasi materi diisi oleh guru mata pelajaran pembuatan busana industry SMKN 8 Surabaya, angket validasi media diisi oleh editor di lakone,id dan mulya group serta freelancer pembuatan media pembelajaran.

Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis deskriptif yang bertujuan untuk melakukan pengolahan dan analisis dari hasil tes membuat busana rumah dan hasil dari angket yang telah dinilai oleh para ahli. dalam membuat busana rumah. Pengujian media pembelajaran berbasis video dilakukan oleh dua orang ahli yang diberikan lembar validasi untuk menilai kevalidan aplikasi RP-DGS dalam pembelajaran membuat pola rok. Para ahli sepakat dalam penilaian mereka bahwa video tersebut sangat valid dan efektif dalam mengajarkan keterampilan yang dibutuhkan. Kriteria penilaian menggunakan skala likert pada lembar validasi dengan tingkatan nilai yang tinggi sampai rendah, seperti yang ada pada tabel di bawah ini :

**Tabel 1. Skala *likert***

Penilaian	Skor
Baik Sekali	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Kurang Sekali	1

Menurut (Munir, 2012) data yang didapat melalui penilaian dengan skala *Likert* akan dihitung dengan rumus :

$$M_x = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :  $M_x$  = Mean (rata-rata)

$\sum x$  = Jumlah seluruh skor

$N$  = Banyak Skor

Setelah rata-rata didapatkan hasilnya, selanjutnya adalah presentasi nilai validasi ditentukan menggunakan rumus di bawah ini :

$$\text{Validitas} = \frac{\text{Total skor validasi}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

Presentase hasil validitas yang telah ditemukan kemudian dicocokkan berdasarkan tabel berikut untuk mengetahui kategori kriteria validitas sesuai dengan presentase yang dihasilkan.

**Tabel 2. Kriteria Validitas**

Persentase	Kriteria Validitas
0 – 39	Tidak valid
40 – 55	Tidak valid
56 – 75	Valid
76 – 100	Sangat valid

Hasil tes siswa diolah secara deskriptif, langkah pertama adalah menghitung rata – rata dari nilai tes tulis dan tes unjuk kerja dengan rumus:

$$N_r = \frac{N_t + N_k}{2}$$

Keterangan :  $N_r$  = Nilai rata – rata

$N_t$  = Nilai tes tulis

$N_k$  = Nilai tes unjuk kerja

Setelah diperoleh rata- rata dari tiap siswa, kemudian mengelompokkan nilai hasil tes siswa menjadi 5 kategori sesuai yang tertera pada *table*.

**Tabel 3. Kategori Nilai Siswa**

Nilai	Keterangan
82 – 100	Sangat baik
71 – 81	Baik
60 – 70	Cukup
49 – 59	Kurang
< 48	Sangat kurang

Berdasarkan kategorisasi nilai tersebut dan standar ketuntasan minimal yang berlaku di SMKN 8 Surabaya, selanjutnya digunakan untuk menentukan level ketuntasan yang dicapai dengan rumus sebagai berikut.

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

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan video pembelajaran pembuatan busana rumah yang telah dilaksanakan di SMKN 8 Surabaya memperoleh hasil meliputi:

1. Tingkat kelayakan media video tutorial pada kompetensi dasar pembuatan busana rumah di kelas XI Tata Busana SMKN 8 Surabaya ditinjau dari ahli media dan ahli materi.

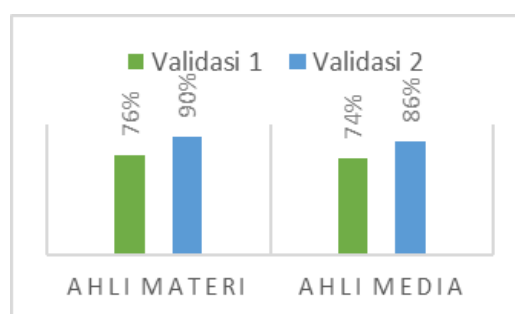
Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis video tutorial pembuatan busana rumah pada mata pelajaran pembuatan busana industri di kelas XI SMK Negeri 8 Surabaya. Dalam penelitian ini menggunakan data yang diperoleh dari angket kelayakan video tutorial yang diisi oleh dua validator, yang terdiri dari satu ahli materi dan satu ahli video. Pakar materi menilai aspek tampilan dan materi, sedangkan pakar media menilai aspek tampilan dan suara.

Hasil validasi media video tutorial diperoleh dari satu ahli materi yang mempunyai latar belakang sebagai seorang guru mata pelajaran pembuatan busana industri dan satu ahli media yang bekerja sebagai editor di perusahaan dan freelancer pembuatan video pembelajaran.

Validasi materi dilakukan oleh seorang guru mata pelajaran pembuatan busana industri. Berdasarkan hasil dari validasi 1 ahli materi memperoleh nilai presentase sebesar 76%, sehingga presentase tersebut menunjukkan presentase kategori di 75% yang berarti data hasil validasi materi yang didapat adalah sangat valid. Kemudian video tutorial direvisi sesuai saran dan masukan oleh ahli materi. Hasil dari validasi 2 ahli materi memperoleh nilai presentase sebesar 90%, sehingga presentase tersebut menunjukkan presentase kategori di 75% yang berarti data hasil validasi materi yang didapat adalah sangat valid sehingga sangat layak untuk diujicobakan.

Validasi media dilakukan oleh seorang editor di perusahaan dan freelancer pembuatan video pembelajaran. Hasil dari validasi 1 ahli media memperoleh nilai presentase sebesar 74% sehingga presentase tersebut menunjukkan presentase kategori di 56% yang berarti data hasil validasi media yang didapat adalah valid. Kemudian video tutorial direvisi sesuai saran dan masukan oleh ahli media Hasil dari validasi 2 ahli media memperoleh nilai presentase sebesar 86%, sehingga presentase tersebut menunjukkan presentase kategori di 75% yang berarti data hasil validasi media yang didapat adalah sangat valid sehingga sangat layak untuk diujicobakan.

Hasil validasi ahli materi dan ahli media terhadap pengembangan media video tutorial pembuatan busana rumah dapat dilihat pada diagram dibawah ini.



Gambar 1. Grafik Skor Validasi



2. Hasil belajar peserta didik terhadap pengembangan media video tutorial pada kompetensi dasar pembuatan busana rumah ditinjau dari ranah psikomotor dan kognitif di kelas XI Tata Busana SMKN 8 Surabaya.

Hasil belajar siswa dinilai melalui tes tulis dan tes kinerja yang dilaksanakan setelah diterapkan media video tutorial pembuatan busana rumah. Langkah pertama adalah mencari rata – rata nilai dari nilai unjuk kerja dan tes tulis, setelah didapatkan nilai rata - rata dari masing – masing siswa, kemudian dikelompokkan dalam kategori penguasaan materi seperti tabel dibawah ini:

**Tabel 4. Kategori Nilai Siswa**

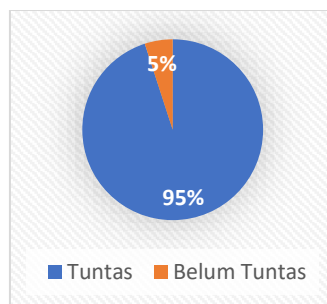
Nilai	Jumlah	Kategori
82 - 100	19	Sangat baik
71 - 81	1	Baik
60 - 70	-	Cukup
49 - 59	-	Kurang
< 48	-	Sangat kurang

Berdasarkan kategorisasi nilai tersebut dan standar ketuntasan minimal yang berlaku di SMKN 8 Surabaya, selanjutnya digunakan untuk menentukan level ketuntasan yang dicapai dengan rumus sebagai berikut:

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

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{19}{20} \times 100 = 95\%$$

Mengacu pada standar KKM yang berlaku pada sekolah maka diperoleh hasil sebanyak 19 siswa mendapat tuntas dengan kategori sangat baik sedangkan 1 siswa belum tuntas dengan kategori baik.



**Gambar 2. Diagram Ketuntasan Klasikal**

Diagram diatas menunjukkan presentase ketuntasan klasikal setelah diterapkannya media video tutorial. Dengan demikian maka ketuntasan klasikal mencapai 95% dengan rincian 19 siswa tuntas dan memperoleh nilai dengan kategori sangat baik, serta 1 siswa belum tuntas yang mendapat nilai dengan kategori baik. Ketuntasan klasikal sebesar 95% yang artinya melampaui batas minimal yaitu 76%.

## PEMBAHASAN

Pembahasan terhadap hasil pengembangan media video tutorial pembuatan busana rumah untuk kelas XI Tata Busana sebagai berikut

1. Kelayakan media video tutorial pada kompetensi dasar pembuatan busana rumah di kelas XI Tata Busana SMKN 8 Surabaya berdasarkan hasil validasi penilaian dari ahli materi dan media.

Hasil validasi ahli materi video pembuatan busana rumah dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran busana industri. Memperoleh nilai persentase

sebesar 90% sehingga angket tersebut menunjukkan kategori di 75% yang berarti data hasil validasi materi yang didapat adalah sangat valid dan sangat layak diujicobakan. Hasil validasi ahli media memperoleh nilai persentase sebesar 86% sehingga angket tersebut menunjukkan kategori di 75% yang berarti data hasil validasi media yang didapat adalah sangat valid dan sangat layak diujicobakan. Berdasarkan dari hasil kedua validasi, hingga bisa disimpulkan jika media pembelajaran video pembuatan busana rumah dapat digunakan sebagai media sebab masuk kedalam kategori sangat valid dan sangat layak diujicobakan. Menurut (Dwipangestu, 2018) pada tabel kriteria validitas media yang memperoleh nilai 85,01 - 100%, sehingga pada penelitian ini media dinyatakan sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.

Hal ini sejalan dengan pendapat (Azka, 2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dikategorikan valid apabila media pada kategori baik ataupun sangat baik. Hasil penelitian pengembangan ini telah sesuai dengan kriteria media yang baik khususnya media video pembelajaran yang merupakan media yang dianggap mampu menjelaskan suatu proses dengan terperinci. Media video tutorial lebih mudah dipahami dan diasumsikan lebih efektif jika dibandingkan dengan penggunaan media berbasis teks/gambar, media video pembelajaran juga mampu mengarahkan belajar siswa dengan lebih sistematis dan berurutan sesuai dengan prosedural suatu proses atau sesuai dengan langkah-langkah (Munir, 2012).

Hasil validasi ahli materi sebesar 90% dan ahli media sebesar 86% yang berarti memperoleh kategori sangat valid. Validitas materi sebesar 90% disebabkan karena pengemasan video pembelajaran disertai dengan gambar sebagai contoh konkret, sehingga materi yang disampaikan kepada siswa menjadi lebih jelas. Pendapat yang mendukung dari Sudarma menjelaskan bahwa dengan menggunakan gambar dalam pembelajaran, hal ini dapat mendukung tersampainya materi belajar secara optimal (Komang, 2017). Artinya materi video tutorial tersebut valid dan dapat digunakan untuk belajar sesuai dengan yang diinstruksikan oleh ahli media dan ahli materi. Dengan media video pembelajaran yang baik dan telah sesuai masukan dari pakar materi dan media, maka media video pembelajaran tersebut merupakan alternatif selain teks dan gambar untuk diterapkan guna meningkatkan hasil belajar.

2. Hasil belajar peserta didik terhadap pengembangan media video tutorial pada kompetensi dasar pembuatan busana rumah ditinjau dari ranah psikomotor dan kognitif di kelas XI Tata Busana SMKN 8 Surabaya

Hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada ketuntasan klasikal. Sebelum diberikan media, ketuntasan klasikal mencapai 70% yang artinya belum mencapai batas minimal. Setelah diberikan media terjadi peningkatan ketuntasan klasikal menjadi 95%, dengan rincian 19 siswa memenuhi KKM dan 1 siswa belum memenuhi nilai KKM. Seorang siswa ini setelah diterapkannya media video tutorial memperoleh nilai rata-rata 75, sedangkan KKM sebesar 76 yang berarti siswa ini belum tuntas. Seorang siswa yang belum tuntas ini dikarenakan pengumpulan tugas yang terlambat dan nilai tes tulis yang lebih rendah dibanding yang lainnya.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media video pembelajaran mampu memberikan siswa kemudahan dalam menyerap materi. Melalui audio dan visual yang ditampilkan secara bersamaan, media pembelajaran berbasis video dianggap mampu memberikan pemahaman secara lebih baik dibandingkan dengan media yang hanya mengandalkan visual. Media video pembelajaran juga dapat mendistribusikan pemahaman yang lebih baik kepada siswa. Hasil ini sejalan dengan pendapat (Aqib, 2013) Aspek ketrampilan yang didapat siswa merupakan aspek yang paling berdampak dalam penerapan media ini dikarenakan media video menyajikan proses secara sistematis sehingga daya nalar siswa dapat lebih aktif. Hal ini juga Para ahli percaya bahwa dengan menggunakan video pembelajaran dapat membantu meningkatkan minat belajar, dan dapat berperan sebagai alternatif untuk membantu anak belajar secara mandiri. Media pembelajaran yang tepat dapat berdampak pada pemahaman siswa sehingga membuat hasil belajar siswa dapat meningkat.



## SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas bisa disimpulkan bahwa:

1. Kelayakan media video tutorial pada kompetensi dasar pembuatan busana rumah di kelas XI Tata Busana SMKN 8 Surabaya, media pembelajaran yang di validasi ahli materi memperoleh nilai validasi sebesar 90% serta ahli media memperoleh nilai validasi sebesar 86% sehingga media dinyatakan sangat valid dan sangat layak diujicobakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar.
2. Hasil belajar peserta didik terhadap pengembangan media video tutorial pada kompetensi dasar pembuatan busana rumah ditinjau dari ranah psikomotor dan kognitif di kelas XI Tata Busana SMKN 8 Surabaya, setelah menggunakan media video tutorial pembuatan busana rumah mengalami peningkatan. Dari 20 siswa 19 siswa yang telah memenuhi nilai KKM dan 1 siswa yang belum memenuhi nilai KKM. Ketuntasan klasikal mencapai 95% yang berarti melampaui batas minimal yaitu 76%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. (2013) Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual. (Inovatif). Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. (2013) *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2015) *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta. hal. 176
- Dwijayani, N. M. (2019) Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>.
- Dwipangestu, R., Mayub, A., & Rohadi, N. (2018) Pengembangan Desain Media Pembelajaran Fisika SMA Berbasis Video Pada Materi. 1, Hal 48–55.
- Fatah Syukur NC. (2005). *Teknologi Pendidikan*, Semarang: RaSAIL,
- H, Asnawir. M, Basyiruddin. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Ciputat pers.
- H. H. Al Azka, R. D. Setyawati, and I. U. Albab. (2019)v “Pengembangan Modul Pembelajaran,” *Imajiner J. Mat. dan Pendidik. Mat.*, 2019, doi: 10.26877/imajiner.v1i5.4473.
- Munir. (2012), *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- N. Rusmania. (2015) “*Penggunaan edmodo sebagai media pembelajaran e-learning pada mata pelajaran otomatisasi perkantoran di smkn 1 surabaya*,” Pengguna. edmodo sebagai media pembelajaran e-learning pada mata pelajaran otomatisasi perkantoran di smkn 1 surabaya.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, (1989). *Teknologi Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru.
- Neolaka, Amos dan Grace Amalia. (2017) *Landasan Pendidikan*. Depok: Kencana.
- S. Dr. I Komang Sudarma. (2017) “Pengembangan Video Pembelajaran Dengan Bahasa Isyarat Berbasis Pendidikan Karakter Pada Siswa Kelas V Di Sdlb-B Negeri I Buleleng Tahun Pelajaran 2017/2018,” *J. Edutech Undiksha*.
- S. Maiyena and V. Haris. (2017) “*Praktikalitas Video Tutorial pada Matakuliah Eksperimen Fisika untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Mahasiswa*,” *J. Ilm. Pendidik. Fis. Al-Biruni*, doi: 10.24042/jpifalbiruni.v6i1.647
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003
- Widyastuti, E., & Susiana. (2019) Using the ADDIE model to develop learning material for actuarial mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1188(1), 0–8.