

Pengembangan Media Video Pembuatan Pola Rok dengan Aplikasi Richpeace-Dgs untuk Siswa Tata Busana Kelas XI SMK Negeri 1 Sooko

Gladis Gandini¹, Irma Russanti², Deny Arifiana³, Ma'rifatun Nashikhah⁴

^{1,3,4} Program Studi Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

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

e-mail: gladis.17050404015@mhs.unesa.ac.id¹, irmarussanti@unesa.ac.id², denyarifiana@unesa.ac.id³, marifatunnashikhah@unesa.ac.id⁴

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media video pembuatan pola rok dengan aplikasi Richpeace-DGS untuk siswa tata busana kelas XI SMK Negeri 1 Sooko. Metode penelitian menggunakan ADDIE. Sampel dilakukan di SMK Negeri 1 Sooko tahun ajaran 2020/2021 dengan partisipan penelitian sebanyak 15 siswa. Teknik Analisis deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menghitung hasil validitas dan hasil belajar menggunakan nilai persentase. Pada penelitian ini memperoleh hasil 1) kelayakan media video pembuatan pola rok dengan aplikasi RP-DGS memperoleh skor validasi dari pakar materi rata-rata 88% dengan memperoleh kriteria sangat valid, dan pakar media validasi rata-rata 98% dengan memperoleh kriteria sangat valid. Dari hasil tersebut diinterpretasikan berdasarkan rentang skala Likert interpretasi skor tingkat capaian sangat valid. 2) hasil belajar siswa yang telah menuntaskan nilai KKM sebanyak 14 siswa dan 1 siswa belum menuntaskan nilai KKM, karena belum menyelesaikan pembuatan pola rok dengan benar.

Kata kunci: Media Video Pembelajaran, Pola Rok, Aplikasi Richpeace-DGS

Abstract

The purpose of this study was to determine the feasibility of instructional video media and student learning outcomes after using video media for making skirt patterns with the Richpeace-DGS for class XI students of SMK Negeri 1 Sooko. The research method used is ADDIE. The sample was conducted at SMK Negeri 1 Sooko for the 2020/2021 academic year with 15 students participating in the research. Descriptive analysis technique is a method used to calculate the results of validity and learning outcomes using percentage values. In this study, the results were 1) the feasibility of the video media for making skirt patterns with the RP-DGS obtained a validation score from material experts on average 88% obtaining very valid criteria, and media experts validating an average of 98% obtaining very valid criteria. These results are interpreted based on the Likert scale range, the interpretation of the achievement level score is very valid. 2) the learning outcomes of students who have completed the KKM score are 14 students and 1 student has not completed the KKM score, because they have not completed making the skirt pattern correctly.

Keywords: Learning Video Media, Skirt Pattern, Richpeace-DGS

PENDAHULUAN

Pada era digital kehadiran teknologi berkembang di setiap kehidupan manusia. Industri mode kini semakin menunjukkan perkembangan yang positif di Indonesia. Sebagai salah satu

jenis industri yang memiliki nilai plus yang tinggi, industri busana berperan penting dalam perkembangan perekonomian nasional. Industri yang bergerak dalam dunia mode sangat diminati oleh berbagai kalangan. Sebagai sektor padat karya industri mode mampu menyerap tenaga kerja sebanyak dua juta orang atau empat belas koma tujuh persen total tenaga kerja disektor industri.

Industri mode banyak mengatasi pengangguran, kurang lebih sekitar 14,7% total tenaga kerja di Indonesia bekerja di sektor industri. Presentase tersebut mengartikan bahwa sebanyak dua juta tenaga kerja aktif di industri ini. Industri mode menyerap tenaga kerja yang dibutuhkan, berbagai lembaga pendidikan dengan jurusan tata busana guna menyalurkan tenaga kerja di bidang industri mode. Demikian juga di dalam bidang pendidikan, perkembangan di bidang pendidikan tata busana menggunakan teknologi modern untuk meningkatkan kualitas dan efisien dalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar pada sekolah ialah alat kebijakan publik terbaik menjadi upaya peningkatan pengetahuan dan keahlian (Syah, 2020).

Pendidikan merupakan salah satu wujud dari budaya dan jati diri seseorang yang sifatnya berkembang dan tidak statis. Seiring dengan perubahan budaya manusia, penting juga untuk memperhatikan perubahan era yang terjadi. Pendidikan di sekolah berfokus pada penguasaan materi dan teori yang berpusat pada buku. Namun siswa menyangka jika sekolah ialah bukan kegiatan yang sangat mengasikkan, mereka dapat berkorelasi satu sama lain. Sekolah secara totalitas merupakan media interaksi antar siswa serta pengajar guna meningkatkan kemampuan kecerdasan dan keahlian. Saat ini pembelajaran masuk di era *new normal*, melihat kondisi pandemi yang belum terlihat kapan berakhirnya mau tidak mau harus beradaptasi dengan Covid-19. Akhirnya pemerintah memulai kembali sistem pembelajaran tatap muka. Menggunakan metode pembelajaran kombinasi yakni *offline* dan *online* yang disebut *hybrid learning*. pembelajaran *hybrid learning* yang akan maksimal dilakukan pada tahun ajaran baru 2021-2022 dengan melaksanakan protokol kesehatan (Makhin,2022).

Pada pendidikan menerapkan *hybrid learning* bahwa proses belajar dilaksanakan perpaduan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online (Erni & Fariyah, 2021). *Hybrid learning* diterapkan oleh peneliti dengan pembelajaran di masa pandemi dan memanfaatkan teknologi. Teknologi yang digunakan sebagai interaksi dengan guru melalui *WhatsApp grup*, *Google Classroom*, *Zoom*, dan *google Meet*. Interaksi tersebut dapat menjadi inovasi pendidikan untuk memanfaatkan sumber belajar dan media pembelajaran.

Kunci berhasilnya kegiatan pembelajaran bergantung pada kesesuaian pembelajaran terhadap kondisi siswa. Penyusunan kurikulum SMK didasarkan pada permintaan kebutuhan industri yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi, kebutuhan nasional, serta karakteristik masing-masing siswa. Bentuk pendidikan di SMK dilakukan dengan mempersiapkan siswa secara matang untuk memiliki kompetensi yang unggul saat sudah memasuki dunia usaha maupun dunia industri. Maka dari itu guna mendukung penyempurnaan pendidikan, dan perbaikan pada berbagai aspek yang berkaitan, dibutuhkan adanya kondisi yang selaras antara dunia industri dan dunia usaha dengan perkembangan teknologi dan pengetahuan yang diajarkan kepada siswa.

SMK Negeri 1 Sooko adalah salah satu sekolah yang menyediakan layanan pendidikan di bidang jurusan tata busana. Pada program tata busana, ada beberapa kemampuan yang menjadi dasar dan harus dikuasai oleh siswa saat akan menjadi seorang ahli di bidang tata busana. Tentunya kemampuan utamanya adalah membuat desain dan menjahit. Namun, di samping itu, terdapat kemampuan lain yang juga penting seperti kemampuan membuat pola. Pada jurusan ini ada salah satu mata pelajaran yaitu busana industri. Mata pelajaran ini merupakan pembelajaran wajib yang harus diikuti dan materi di dalamnya harus dikuasai oleh masing-masing siswa. Mata pelajaran ini mengajarkan mengenai materi penggunaan media pembelajaran mengenai teori-teori *tools*. Dan juga dalam pengajaran terdapat juga materi penggunaan *tools* pada dalam aplikasi *Richpeace* dan pembuatan pola rok.

Media pembelajaran adalah alat pengantar pesan yang berisi suatu materi belajar, yang penggunaannya bertujuan untuk mencapai efektivitas dan efisiensi belajar untuk memberikan pemahaman kepada siswa secara optimal (Dwijayani, 2019). Melalui penggunaan media

pembelajaran, guru dapat lebih dimudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Media video tutorial salah satu media alternatif untuk membuat siswa dapat belajar mandiri dan mampu mengidentifikasi materi (Wulandari, 2022).

Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa dalam menguasai materi pelajaran (Banat & Azizul., 2020). Dengan memudahkan sistem pembelajaran di era *new normal* materi pembelajaran membuat pola dasar rok menggunakan model pembelajaran media video. Menurut Adiar dalam (Wulandari, 2020) rancangan ide yang akan ditampilkan dalam model video tutorial berupa teks, gambar tidak bergerak maupun gambar gerak, dan juga diagram. Fungsi penggunaan media merupakan suatu proses pembelajaran sebagai alat bantu dalam mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif (Febriana, 2018). Siswa harus menguasai materi dan kompetensi dasar tertentu sebelum melakukan pembuatan busana Industri. Hal ini sesuai dengan beberapa kompetensi yang harus dikuasai terdapat pada silabus busana industri.

Pelajaran yang diajarkan di SMK Negeri 1 Sooko Tata Busana kelas XI mata pelajaran Busana Industri menggunakan Kompetensi Dasar 4.7 Membuat pola rok secara manual dan digital dengan sistem *grading*. Pola dasar merupakan bagian terpenting dalam mengembangkan berbagai macam pola yang sesuai gambar desain. Peneliti menerapkan pola dasar busana sistem porrie muliawan. Kecocokan pola dasar pada bentuk badan tertentu sangat mempengaruhi pada hasil pembuatan pakaian (Hidayah & Yasnidawati, 2019). Pembuatan pola dasar rok secara digital menggunakan *Computer Aided Design* (CAD) dengan aplikasi program *Richpeace*.

CAD merupakan teknologi komputer baik perangkat keras ataupun aplikasi guna proses pembuatan desain beserta dokumentasi. Saat ini, komputer Berguna di Industri Fashion. Perancangan busana dapat dilakukan dengan menggunakan CAD (Computer Aided Design). Teknologi ini dapat digunakan untuk mengetahui bahan apa yang akan digunakan, seberapa besar benda yang dibutuhkan, dan bagaimana membuat pola. Itu juga dapat digunakan untuk membuat presentasi produk sehingga komputer menjadi bagian penting dari industri fashion. Manfaat menggunakan CAD (Computer Aided Design) di industri fashion antara lain menghemat waktu, mengurangi beban desainer, dan mempercepat semua proses pengerjaan.

Peneliti menggunakan perangkat lunak *RP-DGS* (*pattern grading system*) untuk membuat pola (Muhdhor, 2018). *RP-DGS* adalah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mendesain dan menilai pola pakaian. *Richpeace* adalah perusahaan asal China yang membuat software ini. *RP-DGS* memiliki beberapa aplikasi yang berbeda, seperti *Garment Template Design*, *Pattern Design System*, *Grading & Marker*, dan *3D Creation & Style Design*. Karena kondisi tersebut, media pembelajaran yang diberikan dapat membantu siswa dalam mengoperasikan aplikasi *RP-DGS* dan media dapat diputar berulang-ulang. Dengan kondisi kelas yang memiliki alat terbatas siswa tidak dapat mengoperasikan aplikasi *RP-DGS* untuk membuat pola busana. Dari permasalahan tersebut media pembelajaran video dianggap sebagai salah satu alternatif yang bisa digunakan guna memecahkan permasalahan. Akibat minimnya sarana serta uraian siswa terhadap pengoperasian pembuatan pola menggunakan aplikasi *RP-DGS* untuk mengukur hasil belajar.

Hasil belajar ialah hasil akhir dalam bentuk penilaian yang diberikan pada siswa untuk mengetahui perkembangan yang dilakukan berkaitan dengan perilaku, kepakaran diri, dan pengetahuan yang berdampak pada perubahan perilaku pada diri seseorang (Dwijayani, 2019). Namun, pengembangan keterampilan dan sikap masih kurang diperhatikan sehingga siswa cenderung kurang aktif selama pembelajaran di sekolah (Nata et al., 2017). Hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Sooko sebelum diberikan media video pada materi membuat pola rok menggunakan aplikasi *RP-DGS*. Ketentuan KKM sekolah dengan nilai 75 terdapat 34 siswa dengan 25 siswa sudah memenuhi KKM dan 9 siswa belum mencapai nilai KKM.

Berdasarkan penelitian dari Wafa'atus di kelas XI SMK Dharmawanita Gresik dilakukan menggunakan metode ADDIE. ADDIE terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian lainnya dilakukan Annisa pada mata pelajaran pembuatan busana industri kelas XII tata busana 3 smk negeri 2 jombang dengan

menggunakan aplikasi *RP-DGS* siswa dapat belajar tools dan membuat pola secara digital. Penggunaan CAD bisa menaikkan hasil belajar dan kompetensi siswa, maka akan dilakukan penelitian dan membutuhkan biasa dan kecukupan hidup.

Uraian di atas menjelaskan bahwa dapat diangkat penelitian dengan judul "Pengembangan Media Video Pembuatan Pola Rok dengan Aplikasi *Richpeace-DGS* untuk Siswa Tata Busana Kelas XI SMK Negeri 1 Sooko" dengan tujuan sebagai berikut, (1) Bagaimana kelayakan pengembangan media video pembuatan pola rok dengan aplikasi *RP-DGS* untuk Jurusan siswa-siswa tata busana kelas XI SMK Negeri 1 Sooko. (2) Bagaimana hasil belajar siswa terhadap pengembangan media video pembuatan pola rok dengan aplikasi *RP-DGS* untuk siswa tata busana kelas XI SMK Negeri 1 Sooko.

METODE

Peneliti memanfaatkan model penelitian ADDIE guna mengembangkan video pembuatan pola rok dengan aplikasi *RP-DGS* untuk siswa tata busana kelas XI SMK Negeri 1 Sooko. 5 tahapan yang dimiliki model penelitian ADDIE. ADDIE merupakan proses instruksional yang telah umum digunakan (Cahyadi, 2019). Model ADDIE disusun secara bersambungan dalam upaya pemecahan permasalahan belajar mengajar yang berkaitan dengan karakteristik dan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa (Wulandari, 2022).

5 tahapan ADDIE meliputi: (1) *Analyze* (analisis) pada konsep serta prosedur guna mengenali bagian materi yang hendak diajarkan kepada siswa. Pembelajaran di Indonesia sudah mengaplikasikan *hybrid learning* sehingga proses pembelajaran harus dilakukan dengan semenarik mungkin agar siswa dapat termotivasi. (2) *Design* (perancangan) materi dirancang sesuai dengan media pembelajaran dan mata pelajaran. Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti merancang membuat video pembelajaran. Video pembelajaran yang berisi tentang langkah-langkah membuat pola rok menggunakan aplikasi *RP-DGS*. Rancangan membuat video pembelajaran yang diharapkan guru serta siswa dapat berinteraksi dalam meningkatkan minat belajar serta proses belajar mengajar siswa. (3) *Development* (pengembangan) merancang desain menjadi media yang mudah dipahami siswa. Video pembelajaran akan divalidasi oleh pakar materi serta pakar video agar dapat mengetahui kelayakan dari media video pembelajaran. Selanjutnya direvisi sesuai saran serta masukan validator supaya produk yang dibuat jadi lebih sempurna serta layak digunakan. (4) *Implementation* (implementasi) media yang telah dibuat diaplikasikan kepada siswa. Tahap penelitian ini menerapkan media video pembelajaran yang telah direncanakan serta diuji cobakan kepada siswa. Tahap uji coba produk terdiri dari 15 siswa kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 1 Sooko. (5) *Evaluation* (evaluasi) media yang telah dibuat diuji cobakan kepada siswa sehingga hasilnya bisa dilakukan evaluasi untuk perbaikan media yang akan datang. Tahap akhir ini dilakukan untuk melihat produk yang dibuat sudah sesuai sasaran maupun belum dengan metode merumuskan serta memandang hasil test serta instrument yang sudah disebarkan kepada para pakar (Cahyadi, 2019).

Pengujian dilakukan menurut evaluasi validasi dari pakar materi serta pakar media. Kedua pakar diberikan lembar validasi yang berbeda guna memperhitungkan tingkatan validitas media pembelajaran berbasis video didalam pokok bahasan pembuatan pola rok memanfaatkan aplikasi *RP-DGS*. Skala likert digunakan untuk mengetahui kriteria dari hasil validitas yang memiliki tingkatan nilai yang tinggi hingga rendah, yang berupa perkata antara lain:

Tabel 1. Skala *likert*

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

Menurut (Sugiono, 2018:134) hasil validitas dapat dilihat melalui penilaian dengan skala *Likert* akan dihitung dengan rumus :

$$M_x = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan : M_x = Mean (rata-rata)

$\sum x$ = Jumlah seluruh skor

N = Banyak Skor

Setelah itu memastikan persentase nilai validasi memakai rumus :

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

Berikut di bawah ini kriteria validitas berdasarkan pada tabel II di bawah ini:

Tabel 2. Kriteria validitas

Persentase	Kriteria Validitas
1,00 – 50,00 %	Sangat Tidak Valid
50,01 – 70,00 %	Tidak Valid
70,01 – 85,00 %	Valid
85,01 – 100 %	Sangat Valid

Hasil belajar dilakukan dengan menerapkan media pembuatan pola rok dengan aplikasi *RP-DGS*. Hal ini dilakukan dengan analisis dari praktik kerja siswa dalam praktek pembuatan pola rok menggunakan aplikasi *RP-DGS* yang diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok terdiri dari sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik dalam membuat pola rok dengan (Putri, 2022).

Tabel 3. Kriteria interpretasi skala

Tingkat Penguasaan	Kategori
82 – 100	Sangat baik
71 – 81	Baik
60 – 70	Cukup
49 – 59	Kurang
< 48	Sangat Kurang

Hasil belajar dihitung dengan menggunakan nilai keterampilan siswa SMK Negeri 1 Sooko pada materi membuat pola rok secara digital.

Tabel 4. Klasifikasi ketuntasan belajar

Nilai KKM	Keterangan
> 75	Tuntas
< 75	Belum tuntas

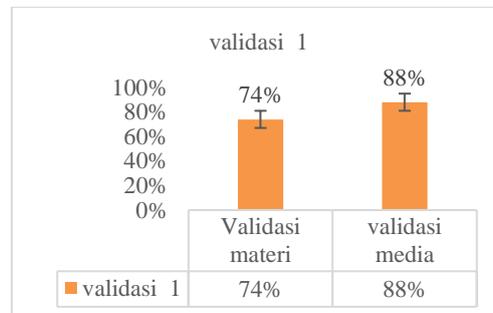
KKM (Kriteria Ketuntasan Maksimal) adalah batasan paling rendah bagi siswa untuk bisa tuntas dan lulus tentunya. Dengan menggunakan nilai KKM akan diketahui perolehan hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Sooko.

HASIL PENELITIAN

Hasil pengumpulan serta pengolahan data sebagai berikut:

1. Tingkatan validitas video tutorial ditinjau dari ahli materi serta ahli media

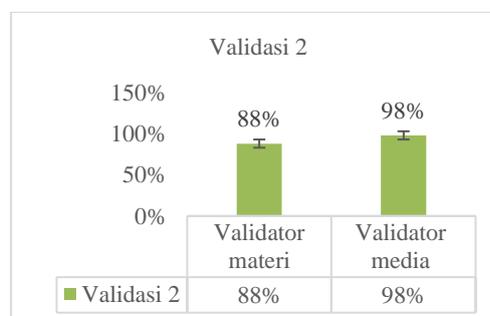
Hasil penelitian mengeluarkan produk media pembelajaran berbasis video tutorial membuat pola rok menggunakan aplikasi *RP-DGS* pada mata pelajaran desain busana. Adapun kompetensi dasar yang dicapai adalah sesuai dengan K.D 4.7 berkaitan dengan kemampuan membuat pola rok secara manual dan digital dengan sistem *grading* yang dilakukan oleh kelas XI SMK Negeri 1 Sooko. Hasil penilaian media berdasarkan pada pengisian angket untuk menguji kelayakan dan diisi oleh dua validasi satu pakar materi dan satu pakar video. Pakar materi menilai aspek tampilan dan materi, sedangkan pakar media menilai aspek tampilan dan suara. Hasil validasi media pembelajaran diperoleh dari satu pakar materi yang mempunyai *background* seorang guru mata pelajaran desain busana, dan satu pakar media yaitu guru mata pelajaran multimedia di SMK Negeri 1 Sooko. Berdasarkan penilaian pakar materi dan pakar media dalam proses validasi awal ditampilkan dalam gambar 1.



Gambar 1. Grafik Skor Validasi 1

Berdasarkan gambar 1. pada proses validasi pertama mendapat hasil persentase sebesar 74% untuk pakar materi, sedangkan untuk pakar media sebesar 88%. beberapa kritik dan saran dari pakar materi yakni untuk pembuka dalam media video lebih pas bila ditambah cara membuat polanya sebelum menggambar pola. Maksudnya setelah tulisan opening dan salam ada di desktop, bisa ditambah keterangan membuka aplikasi *RP-DGS*. Kemudian ditampilkan ukuran dan cara pembuatan pola.

Selanjutnya penulis melakukan perbaikan terhadap video sesuai saran dari kedua validator, dan setelah siap divalidasi ulang kepada para validator. Proses validasi kedua mendapat hasil sesuai gambar 2. sebagai berikut.



Gambar 2. Grafik Skor Validasi 2

Gambar 2. menunjukkan hasil validasi sebesar 88% dari pakar materi, sedangkan hasil presentase dari penilaian ahli media sebesar 98%. Apabila di rata- rata akan menghasilkan nilai validitas gabungan sebesar 93% menunjukkan kriteria tersebut sangat valid.

2. Hasil belajar

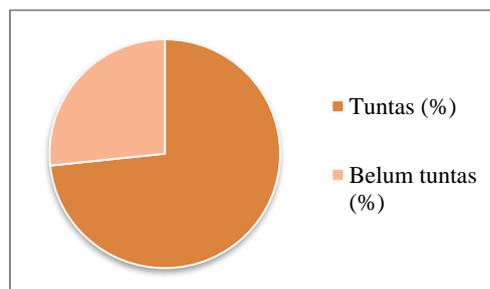
Media pembelajaran akan diuji cobakan dalam pembelajaran pembuatan pola rok dasar. Perolehan hasil belajar tampak di klasifikasi penilaian.

a. Hasil belajar sebelum menggunakan media

Tabel 5. Klasifikasi penilaian

Tingkat Penguasaan	Frekuensi	Kategori
82 – 100	8	Sangat baik
71 – 81	3	Baik
60 – 70	4	Cukup
49 – 59		Kurang
< 48		Sangat Kurang

Tabel 5 di atas menunjukkan nilai hasil belajar siswa sebelum memanfaatkan aplikasi *RP-DGS* dalam pembuatan pola rok. Mengacu pada standar KKM yang berlaku pada sekolah maka diperoleh hasil belajar siswa adalah 11 siswa tuntas dalam kategori baik dan sangat baik, sedangkan 4 siswa belum tuntas dalam kategori sangat cukup



Gambar 3. Diagram presentase kategori tentuntasan klasikal hasil belajar

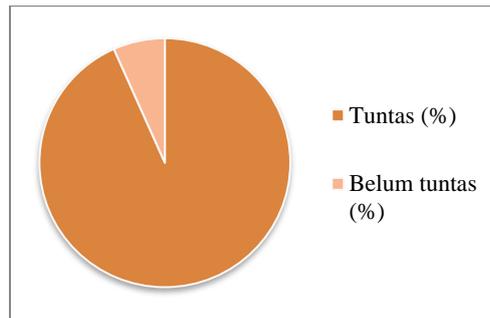
Gambar 3. merupakan diagram dan presentase hasil belajar siswa sebelum diberikan media dengan hasil 73,33% siswa pada tingkatan kategori tuntas dan 26,66% siswa pada tingkatan kategori belum tuntas.

b. Hasil belajar setelah menggunakan media

Tabel 6. Klasifikasi penilaian

Tingkat Penguasaan	Frekuensi	Kategori
82 – 100	11	Sangat baik
71 – 81	3	Baik
60 – 70	1	Cukup
49 – 59		Kurang
< 48		Sangat Kurang

Tabel 6 merupakan hasil belajar siswa setelah menggunakan media video pembelajaran pola rok menggunakan aplikasi *RP-DGS*. Mengacu pada standar KKM yang berlaku pada sekolah maka diperoleh hasil sebanyak 14 siswa mendapat tuntas dengan kategori baik dan sangat baik sedangkan 1 siswa belum tuntas dengan kategori sangat cukup.



Gambar 4. Diagram presentase kategori tentuntasan klasikal hasil belajar

Gambar 4. merupakan diagram dan presentase hasil belajar siswa setelah diberikan media dengan hasil 93,33% siswa pada tingkatan kategori tuntas dan 6,66% siswa pada tingkatan kategori belum tuntas.

PEMBAHASAN

Pembahasan terhadap hasil pengembangan media video pembuatan pola rok dengan aplikasi *RP-DGS* untuk kelas XI Tata Busana sebagai berikut:

1. Kelayakan media video pembuatan pola rok dengan aplikasi *RP-DGS* untuk siswa tata busana kelas XI SMK Negeri 1 Sooko. Penilaian yang dilakukan antara kedua ahli yaitu ahli media dan ahli materi menunjukkan hasil yang tidak sama. Hasil validitas menunjukkan hasil validasi sebesar 88% dari pakar materi, sedangkan hasil presentase dari penilaian ahli media sebesar 98%. Apabila di rata-rata akan menghasilkan nilai validitas gabungan sebesar 93% termasuk dalam kriteria sangat valid. Video pembuatan pola rok dengan aplikasi *RP-DGS* dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran busana industri. Memperoleh nilai persentase Berdasarkan dari hasil kedua validasi, hingga bisa disimpulkan jika media pembelajaran video pembuatan pola rok bisa digunakan selaku media sebab masuk kedalam kategori sangat valid. Menurut (Dwipangestu et al., 2018) tabel kriteria validitas media memperoleh nilai 85,01 - 100%. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran ini valid diterapkan guna menunjang hasil pembelajaran yang lebih optimal. Dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran ini hasilnya telah sesuai dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Wafa'atus (Sholihah & Hidayati, 2021) yang telah berhasil mengembangkan media video pembelajaran membuat pola *bustrier custommade* dengan tingkat validasi sebesar 41,5 dengan kriteria sangat valid dan penelitian pengembangan media video pembelajaran ini juga hasilnya sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Timur (Wacana & Hidayati, 2021) yang mengembangkan media pembelajaran berbasis video membuat saku vest dengan tingkat validasi 4,43 dengan kategori layak diuji cobakan. Dengan media video pembelajaran yang baik dan telah sesuai masukan dari pakar materi dan media, maka media video pembelajaran tersebut merupakan alternative selain teks dan gambar untuk diterapkan guna meningkatkan hasil belajar.
2. Hasil belajar siswa terhadap pengembangan media video pembuatan pola rok dengan menggunakan aplikasi *RP-DGS* untuk siswa tata busana kelas XI SMK Negeri 1 Sooko, menggunakan tes keterampilan mengalami peningkatan skor siswa. Sebelum diberikan media ada 11 yang sudah penuh nilai KKM dan 4 siswa yang belum penuh nilai KKM. Setelah diberikan media terjadi peningkatan jumlah siswa yang telah memenuhi KKM sebanyak 14 siswa dan 1 siswa belum memenuhi nilai KKM. Satu siswa ini setelah diterapkan media video memperoleh nilai 70 dibawah nilai KKM dikarenakan pembuatan pola dasar rok yang di kerjakan belum selesai. Hal sejalan dengan (Dwijayani, 2019) teori hasil belajar merupakan hasil yang diberikan siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada diri siswa dengan perubahan tingkah laku.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas bisa disimpulkan bahwa:

1. Kelayakan media video pembuatan pola rok dengan aplikasi *RP-DGS* untuk siswa tata busana kelas XI SMK Negeri 1 Sooko, media pembelajaran yang di validasi pakar materi memperoleh nilai validasi sebesar 88% serta pakar media memperoleh nilai validasi sebesar 98% sehingga media dinyatakan sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.
2. Hasil belajar siswa terhadap pengembangan media video pembuatan pola rok dengan menggunakan aplikasi *RP-DGS* untuk siswa tata busana kelas XI SMK Negeri 1 Sooko, setelah menggunakan media video pembuatan pola rok dengan aplikasi *RP-DGS* mengalami peningkatan. hasil belajar siswa yang telah menuntaskan nilai KKM sebanyak 14 siswa dan 1 siswa belum menuntaskan nilai KKM, karena belum menyelesaikan pembuatan pola rok dengan benar.

DAFTAR PUSTAKA

- Banat, A., & . M. (2020). Kemandirian Belajar Mahasiswa Penjas Menggunakan Media Google Classroom Melalui Hybrid Learning Pada Pembelajaran Profesi Pendidikan Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 13(2), 119. <https://doi.org/10.24114/jtp.v13i2.20147>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- 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, 48–55.
- Erni, E., & Fariyah, F. (2021). Pengembangan Media Video Tutorial Pada Mata Kuliah Teknologi Menjahit Dalam Mendukung Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 18(1), 121. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v18i1.30397>
- Febriana, D. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Di Min 6 Tulungagung. *Skripsi*, 18–73.
- Hidayah, N., & Yasnidawati, Y. (2019). Penyesuaian Pola Dasar Busana Sistem Indonesia Untuk Wanita Indonesia Dengan Bentuk Badan Gemuk. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 222. <https://doi.org/10.24114/gr.v8i1.13595>
- Hidayati, L. (2021). *Pengembangan Video Membuat Pola Bustier Custommade Dikelas Xi Smk Dharmawanita Gresik*. 10, 133–140.
- Makhin, M. (2022). *HYBRID LEARNING : MODEL PEMBELAJARAN PADA MASA*. 5(2).
- Muhdhor. (2018). Pattern, Grading dan Marker dengan CAD. *Pattern, Grading Dan Marker Dengan CAD*, 135. [http://repositori.kemdikbud.go.id/8690/1/CAD RICHPEACE.pdf](http://repositori.kemdikbud.go.id/8690/1/CAD%20RICHPEACE.pdf)
- Nata, P., Buah, S., & Fruit, N. D. J. (2017). *Pengembangan Handout Biologi Sma*. 1974, 1212–1214.
- Putri, E. R. (2022). Pengembangan Video Tutorial Pola Rok Lipit Hadap Di Kelas X Tata Busana 1 SMK Negeri 8 Surabaya. *Jurnal Online Tata Busana*, 11(02), 8–15.
- Sugiono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, R. H. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(5). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>
- Wacana, T. W., & Hidayati, L. (2021). *Pengembangan Media Video Membuat Saku Vest Di Kelas Xi Tata Busana 2 Smkn 8 Surabaya*. 10, 38–46.
- Wulandari, D. A. (2020). Pengembangan media pembelajaran video tutorial rias wajah sehari hari untuk meningkatkan hasil praktek kelas X SMK Negeri 3 Kediri. *Jurnal Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 09(2), 264–271.