

Media Pembelajaran Video Tutorial dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Sambeng dalam Pembuatan Totebag Embroidery dengan “Needle punch”

Ulfi Nabilla Udayana¹, Ma’rifatun Nashikhah²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya

e-mail: ulfiudayana1605040493@mhs.unesa.ac.id¹,
marifatunnashikhah@unesa.ac.id²

Abstrak

Metode pembelajaran yang kurang tepat menyebabkan peserta didik kurang mampu menerima dan memahami materi pembelajaran. Video sebagai media pembelajaran mampu memvisualisasikan materi sehingga mempermudah penyampaian materi secara jelas dan runtut. Tujuan penelitian ini ialah mengetahui tingkat validitas media video tutorial membuat totebag *embroidery* dengan “*needle punch*” dan hasil belajar siswa setelah penerapan media video pembelajaran. Penelitian dilakukan dengan model penelitian ADDIE yang dilaksanakan pada bulan Maret sampai April 2021 pada 23 siswa kelas XI Busana SMKN 1 Sambeng, Lamongan. Hasil penelitian menunjukkan validasi pada materi dan ahli menunjukkan skor 4,2 termasuk dalam kriteria layak. Hasil belajar menunjukkan tingkat ketuntasan siswa kelas XI Busana SMKN 1 Sabeng Lamongan mencapai 100% sehingga dinyatakan pembelajaran telah tuntas.

Kata kunci: Video Tutorial, Media Pembelajaran, *Needle Punch*, *Embroidery*

Abstract

Inaccurate methods of learning cause lack ability of student to accept and understand learning materials. Video as a learning media can visualize material to facilitate the delivery of material clearly and precisely. The purpose of this study was to determine the validity level of the tutorial video media for making tote bag embroidery with "needle punch" and student learning outcomes after the application of learning video media. The purpose of this study was to determine the validity level of the tutorial video media for making tote bag *embroidery* with "needle punch" and student learning outcomes after the application of learning video media. The research was conducted using the ADDIE research model which was carried out from March to April 2021 on 23 class XI Clothing students at SMKN 1 Sambeng, Lamongan. The results of the study show validation of the material and experts showing a score of 4.2 which is included in the feasible criteria. The results of the study show that the level of completeness of students XI Busana SMKN 1 Sabeng Lamongan reaches 100%, so that it is stated that learning has been completed.

Keywords: Video Tutorials, Learning Media, *Needle Punch*, *Embroidery*

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam mengembangkan pengaruh positif dan memperbaiki dampak negatifnya secara terus-menerus. Pemanfaatan teknologi dalam menunjang aktifitas pembelajaran merupakan salah satu dampak semakin majunya ilmu pengetahuan yaitu dengan penggunaan media pembelajaran. Beberapa hal sebagai

penunjang efektifitas pembelajaran yaitu dengan adanya dukungan media pembelajaran yang memadai dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Mandalika and Syahril, 2020).

Di era globalisasi kemajuan teknologi dan perkembangan ilmu pengetahuan semakin pesat dari waktu ke waktu, sehingga dalam dunia pendidikan pun ikut bersaing dalam kemajuan teknologi. Tidak bisa dipungkiri bahwa teknologi multimedia mampu memberi dampak besar dalam komunikasi dan pendidikan karena bisa mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video serta mengembangkan proses belajar ke arah yang lebih dinamis. Pemanfaatan teknologi multimedia tidak lagi sesuatu hal yang sulit karena lama-kelamaan pada saat sekarang ini sudah mulai bisa dijangkau oleh segenap lapisan masyarakat (Rahmad, 2018).

Video merupakan rangkaian gerak hidup yang runtut, yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan visual dan dilengkapi dengan audio yang berisi pesan atau informasi didalamnya (Almuazam, 2017). Kelebihan video dalam pembelajaran yaitu video memperkaya pemaparan materi, materi dapat diulang-ulang pada bagian yang kurang jelas atau belum dipahami oleh peserta didik, sangat sesuai dalam penyampaian materi dalam aspek psikomotor. video lebih cepat dalam menyampaikan pesan yaitu materi pembelajaran, serta video menunjukkan secara jelas semua tahapan dalam pembelajaran. Media video pembelajaran dapat siap kapan saja digunakan untuk menyampaikan materi. Media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial (Daryanto, 2010:87).

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan salah satu sekolah yang sangat membutuhkan variasi media pembelajaran yang mumpuni. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran di SMK tidak hanya teori-teori melainkan pembelajaran praktik keterampilan yang nyata sesuai pada bidangnya masing-masing, terutama pada jurusan busana (tata busana) memiliki kompetensi keahlian untuk membekali dan mempersiapkan siswa dengan keterampilan dan ilmu pengetahuan pada bidang busana untuk menjadi individu yang mandiri dan produktif serta siap untuk memasuki dunia kerja. Tata Busana adalah salah satu program studi yang terdapat di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Dalam kejuruan Tata Busana terdapat mata pelajaran hiasan busana yang merupakan suatu ilmu mempelajari bagaimana cara membuat suatu kreasi hiasan busana yang inovatif dan dapat dijadikan sebagai sumber penghasilan. Pada program keahlian Tata Busana di SMK Negeri 1 Sambeng, Lamongan. Mata pelajaran hiasan busana merupakan salah satu pelajaran yang diampuh peserta didik di kelas XI. Mata pelajaran hiasan busana mempelajari tentang pembuatan hiasan produk kreatif dan inovatif, namun dari hasil observasi dan wawancara ditemukan bahwa tugas maupun hasil yang selalu sama disetiap tahun yang terasa monoton membuat siswa bosan dengan model yang ada. Dengan memberikan media pembelajaran menggunakan video pembelajaran pembuatan "totebag *embroidery* dengan *needle punch*" mampu meningkatkan / merangsang kreatifitas peserta didik.

Needle Punch yang merupakan kerajinan tangan atau teknik seni menyulam menggunakan benang wol, benang sutra, atau pita pada sebuah format pola di kain (Ningrum, 2019). Sulaman ini menjadikan pola terlihat mirip karpet. *Needle Punch* masih diperdebatkan oleh para ahli. Beberapa ahli mengklaim bahwa kerajinan tangan ini telah ada sejak zaman mesir kuno yang mulai membuat jarum dari tulang burung yang berlubang. *Needle Punch* digunakan untuk membordir berbagai benda, membuat hiasan dinding orgament, bantal, karpet, patchwork juga dekorasi, dan kerajinan tangan lainnya.

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu dilakukan sebuah inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan menggunakan media video dalam penyampaian materi pembuatan totebag *embroidery* dengan *needle punch* yang mana belum pernah diterapkan oleh guru sebelumnya. Diharapkan dengan menggunakan media video pembelajaran tersebut, siswa dapat mengetahui serta memahami bagaimana langkah-langkah pembuatan totebag dan diharapkan pula dapat menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

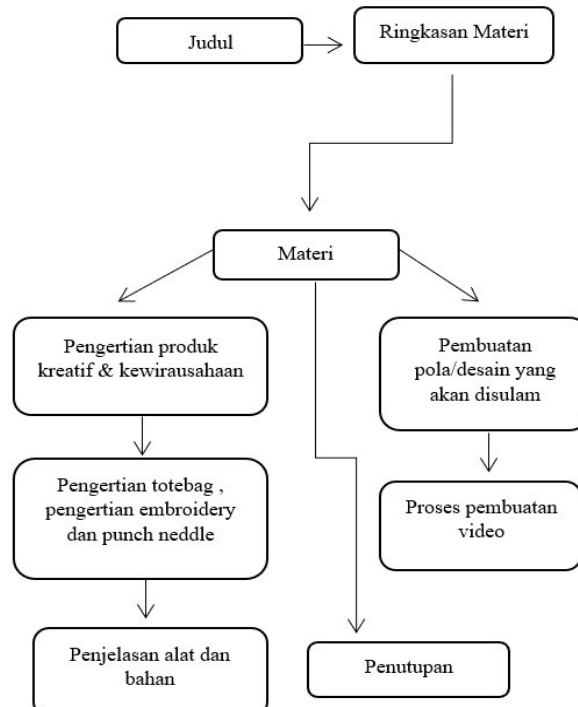
METODE

Pendekatan metode yang diterapkan yaitu penelitian dan pengembangan. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ialah untuk menemukan, mengembangkan dan memvalidasi suatu produk. Dalam penelitian ini diterapkan model *ADDIE* yang terdiri atas 5 model pengembangan meliputi *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Penerapan model *ADDIE* dilakukan untuk merancang sistem pembelajaran yang sesuai dengan materi yang kemudian akan diterapkan selama proses pembelajaran.

Pada tahap *analyze* dilakukan analisis kebutuhan dengan mengidentifikasi masalah yang sedang terjadi di SMK Negeri 1 Sambeng, Lamongan. Permasalahan yang telah diidentifikasi yakni Keterbatasan media pembelajaran yang mampu membantu guru pendidik dalam menyampaikan dan menjelaskan materi pembuatan totebag *embroidery* dengan *needle punch*. Materi pembuatan totebag *embroidery* dengan *needle punch* merupakan kombinasi dari teori dan praktik dalam mata pelajaran hiasan busana sehingga memerlukan penjelasan secara detail. Oleh karena itu, media video tutorial akan sangat cocok apabila diterapkan dalam proses pembelajaran hiasan busana tersebut karena mampu menjelaskan materi pembuatan totebag *embroidery* dengan *needle punch* secara bertahap dan sistematis.

Pada tahap *design*, mulai disusun video tutorial sebagai media pembelajaran pembuatan totebag *embroidery* dengan *needle punch*. Media video tutorial di desain sedemikian rupa agar mampu membuat siswa memahami dan tertarik terhadap materi. Dalam hal ini, terlebih dahulu dirancang *storyboard* untuk membantu memudahkan visualisasi dalam proses pembuatan video. Selama proses *design*, diperlukan sejumlah alat dan bahan pendukung berupa recorder, naskah materi, aplikasi *Adobe Premier* dan penunjang lainnya. Selanjutnya menyusun lembar penilaian validitas video untuk divalidasi oleh validator, dalam hal ini validator terdiri atas 1 ahli materi dan 1 ahli media.

Proses pembuatan video pembelajaran tentang hiasan busana menggunakan kamera dengan beberapa prosedur, dimulai dari persiapan konsep videopembelajaran, pengumpulan bahan, pembuatan video, dan penggabungan video pembelajaran.



Gambar 1: Alur Pembuatan Video

Pada tahap *development*, pembuatan video tutorial yang telah dirancang sebelumnya akan direvisi berdasarkan saran dan masukan dari validator. Hasil penilaian dari validator

terhadap video tutorial yaitu layak diuji tanpa revisi. Proses pembuatan media pembelajaran video tutorial membutuhkan persiapan sebagai berikut:

1. Concept Making Merencanakan konsep pembuatan video dimulai dari proses perekaman video sampai proses editing video.
2. Take Video Beberapa persiapan dilakukan. Dalam pembuatan video pertama, dimulai dari mempersiapkan alat beserta bahan yang telah disiapkan, hingga pengambilan beberapa step pembuatan video pembelajaran totebag *embroidery* menggunakan *neddle punch*.
3. Take Audio Dubbing Pengambilan suara yang digunakan sebagai pemandu alur pembuatan media videopembelajaran.
4. Editing Video Penggabungan beberapa pengambilan video pembelajaran dan rekaman suara sesuai konsep dan alur dengan durasi yang telah ditentukan.

Memasuki tahap implementasi, video tutorial pada materi pembuatan totebag *embroidery* dengan *needle punch* mulai diterapkan. Penerapan video tutorial terhadap materi membantu memudahkan siswa kelas XI SMK Negeri 1 Sambeng Lamongan dalam mengikuti pelajaran hisan busana. Setelah tahap implementasi dilakukan validasi yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media. Validasi ahli materi merupakan pengoreksian dari perolehan data berupa kelayakan produk yang ditinjau dari aspek isi materi dengan standard kompetensi dan kompetensi dasar, aspek penyajian dan teknik penyajian isi produk. Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen Universitas Negeri Surabaya. Validasi Ahli Media merupakan pengoreksian terhadap media yang digunakan dari segi desain pada media pembelajaran video tutorial yang dilakukan oleh Guru SMK Negeri 1 Sambeng Lamongan. Data yang diperoleh akan dianalisis dan digunakan dalam merevisi produk video tutorial untuk mendapatkan penilaian pada kategori layak atau bahkan sangat layak. Berikut rentang kelayakan hasil validasi:

Table 1: Rentang Kelayakan Hasil Validasi

Rentang Skor	Keterangan
0.01-1.00	Tidak Layak
1.01-2.00	Kurang Layak
2.01-3.00	Cukup Layak
3.01-4.00	Layak
4.01-5.00	Sangat Layak

Setelah validasi tersebut, media pembelajaran digunakan sebagai bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran pada situasi yang nyata di kelas. Memasuki tahap akhir evaluasi, dikumpulkan data terhadap 23 siswa dikelas XI Tata Busana SMK negeri 1 Sambeng. Tahap evaluasi akan menunjukkan hasil belajar siswa dengan penerapan video tutorial di SMK Negeri 1 Sambeng Lamongan yang dinilai dari penyelesaian tugas. Penilaian tugas siswa akan menjadi hasil dari penelitian penerapan media video tutorial. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) menjadi standard penilaian tugas yang mencerminkan ketuntasan dari hasil belajar siswa. Penilaian KKM siswa diperoleh berdasarkan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{\text{jumlah total setiap aspek}}{\text{banyak aspek}}$$

Table 2: Kualifikasi Skor Tugas

Rentang Skor	Kategori
Skor ≥ 75	Tuntas
Skor < 75	Tidak Tuntas

Siswa dikatakan tuntas belajar jika telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang diterapkan oleh sekolah. Presentase ketuntasan siswa yang harus dicapai dalam penelitian ini adalah 85% yang didapat dari perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$$

Analisis hasil penelitian dilakukan berdasarkan rubik penilaian yang disepakati dengan guru mata pelajaran yang bersangkutan yaitu sebagai berikut:

Table 3: Kriteria dan Rubik Penilaian

Rentang skor	Kategori penilaian	Rubrik penilaian
85 – 100	Sangat sesuai	Aspek penilaian dilakukan secara jelas , baik dan benar
70 – 84	Sesuai	Aspek penilaian dapat ditemukan pada tugas yang di kumpulkan
65 – 69	Cukup sesuai	Aspek penilaian cukup dapat ditemukan pada tugas yang dikumpulkan
≤ 64	Kurang sesuai	Aspek penilaian kurang dapat ditemukan pada tugas yang dikumpulkan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian terbagi atas hasil validasi terhadap media pembelajaran video tutorial dan hasil penilaian tugas. Hasil validasi diberikan dua kali yaitu diawal dan sesudah revisi. Validasi awal oleh ahli media dan ahli materi memiliki skor sebesar 3,6 termasuk dalam kriteria cukup layak. Validasi kedua diambil setelah dilakukan revisi sesuai arahan ahli media dan materi yang kemudian divalidasi kembali dan memperoleh skor ketutasan sebanyak 4,2 yang dapat dikatakan mampu melebihi standard

Table 4: Hasil Validasi Video Tutorial oleh Ahli Materi dan Ahli Media

	Validasi Awal	Validasi Akhir
Dosen 1	3,4	4
Dosen 2	3,5	4,2
Guru Tata Busana	3,9	4,4
Rata-rata	3,6	4,2

Hasil validasi akhir dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video tutorial dapat dikataka layak digunakan oleh siswa SMK Negeri 1 Sambeng Lamongan. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Afifah Nadhira Faiz (2018) pada penerapa media video pembuatan sulam pita pada mata pelajaran hiasan busana yang menunjukkan nilai 3,83 dan termasuk dalam kategori layak pada keseluruhan uji.

Table 5: Hasil Penilaian Tugas Siswa

Nilai	Frekuensi
85 – 100	16
70 – 84	7
65 – 69	0

≤65	0
Jumlah siswa	23

$$\text{nilai rata - rata} = \frac{1969}{23} = 85,6$$

Hasil penilaian 23 siswa XI busana SMK Negeri 1 Sambeng mendapatkan nilai rata-rata sebesar 85,6 sehingga dikatakan tuntas dalam pembelajaran. Hasil penelitian sejalan dengan penelitian Afifah Nadhira Faiz (2018) yang memaparkan penerapan media pembelajaran video dapat mendorong semangat dan motivasi siswa selama proses belajar karena kemudahan dalam memahami setiap tahapan materi yang dikemas dalam video. Dengan demikian penerapan video tutorial pembuatan totebag *embroidery* dengan *needle punch* dapat dipakai sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran hiasan busana di kelas XI tata busana SMK N 1 Sambeng Lamongan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasn yang telah dilaksanakan dapat diperoleh kesimpulan media pembelajaran video tutorial dalam penelitian ini telah diuji tingkat validasi yang menghasilkan nilai sebesar 4,2 dan dinyatakan layak karena memenuhi kriteria dan karakteristik media pembelajaran video tutorial pembuatan totebag *embroidery* dengan *neddle punch* dan dapat digunakan di SMK Negeri 1 Samben Lamongan. Hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Sambeng lamongan didapat hasil sebesar 100 % dinyatakan tuntas. Yang artinya presentase ketuntasan belajar siswa masuk kedalam kategori laya. Sehingga dengan adanya media pembelajaran video tutorial pembuatan totebag *embroidery* dengan *neddle punch* mempengaruhi tingkat pencapaian hasil belajar siswa dalam mempelajari pelajaran hiasan busana.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa karena selalu diberikan kesehatan sehingga dapat menyelesaikan ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam membantu pembuatan penelitian dan penulisan ini. Ibu dosen Ma'rifatun Nashikhah, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing ibu Imami Arum Tri Rahay, S.Pd., M.Pd dan ibu Peppy Mayasari, S.Pd., M.Pd., selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik, saran dan bimbingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfabeta Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Alfabeta.Utomo, A. Y., & Ratnawati, D. (2018). Pengembangan Video Tutorial dalam pembelajaran Sistem Pengapian di SMK. TAMAN VOKASI, 6(1), 68–76.
- Ambiyar, N. J. (2016). Media dan Sumber Pembelajaran. Kencana.
- Batubara, Hamdan Husein & Batubara, D. S. (2020). Penggunaan Video Tutorial Untuk Mendukung Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Virus Corona. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2)
- Ernawati, Izwerni, & Nelmira, W. (2008). Tata Busana Jilid 2. Jakarta: Direktorat Pengembangan Sekolah Kejuruan.
- Hamalik, Oemar. (2003). Media Pendidikan, Cetakan VI, Bandung: PT Citra Aditya Bakti
- Hamid, Mustofa Abi., Dkk. (2020). Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Heinich, R. (2000). Technology and the Management of Instruction. United States: Information Age Publishing, Incorporated.
- Imansjah, Alipandie. (2000). Didaktik Metodik Pendidikan Umum. Surabaya: Usaha Nasional.

- Mandalika and Syahril, Syahril (2020) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Pada Mata Kuliah Tata Rias. *Invotek: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 20 (1). pp. 85-92
<http://invotek.ppj.unp.ac.id/index.php/invotek/article/view/725>
- Munir. (2013). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan* (Vol. 2). Bandung. Alfabeta
- Oktaviana, P., & Irdamurni, I. (2023). Efektivitas Alat Punch Needle dalam Meningkatkan Keterampilan Vokasional Menyulam pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 1010–1014. Retrieved from <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/5382>
- Prastowo, A. (2018). *Sumber Belajar dan Pusat Sumber Belajar: Teori dan Aplikasinya di Sekolah/ Madrasah*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Rahmad, R., Yuniastuti, E., & Wirda, M. A. (2018). Pengembangan media pembelajaran video tutorial menggunakan camtasia studio 8.5 pada matakuliah sistem informasi geografi (sig). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1).
<https://doi.org/10.23887/jipp.v2i1.13040>
- Safaruddin (2022) Pengembangan Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran, *Jurnal Ilmu Terapan JIRAN*,3(1)
- Sardiman, A.M. (2012). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sudjana, Nana. (2010). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana. (1995). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:
- Sukoco, dkk. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 22(2), 216-226.
- Syaiful Sagala. (2006). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta
- Tim Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya. (2001). *Memilih Pola Busana*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91–100
- Yuliarma. (2016). *The Art of Embroidery Designs: Mendesain Motif Dasar Bordir dan Sulaman*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).