

Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Materi Membuat Desain Busana Anak di Kelas XI SMKN 1 Jabon

Ersa Naura Nurina¹, Indarti², Urip Wahyuningsih³, Deny Arifiana⁴

^{1,4} Sarjana Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Kampus Ketintang

^{2,3} Sarjana Terapan Tata Busana, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya
Kampus Ketintang

e-mail: ersa.18005@mhs.unesa.ac.id¹, Indarti@unesa.ac.id²,
Uripwahyuningsih@unesa.ac.id³, Denyarifiana@unesa.ac.id⁴

Abstract

The Free Learning Curriculum is a policy developed by the Ministry of Education and Culture in 2022. The material for making children's clothing designs in the Free Learning Curriculum is different from the K13 Curriculum. Material for making children's clothing designs is material that requires practice and creativity, so media is needed that can support student learning. Video is an effective medium for helping the learning process, individual, group, or mass learning. This study aims to describe the feasibility of developing learning video media, learning outcomes, and student responses after using the development of learning video media. This type of research uses development research with the ADDIE model. The results showed that the average material eligibility validation result was 4.7, while the eligibility of the media was 4.9, both of which were included in the feasible category to be tested. Student learning outcomes get an average score of 86, these results have exceeded the minimum classical completeness (KKM) at SMKN 1 Jabon, namely 76. Student responses to the development of learning video media get a percentage of 98%, including in the very good category.

Keywords: *Development of Learning Media, Learning Videos, ADDIE Model, Student Responses*

Abstrak

Kurikulum Merdeka Belajar merupakan kebijakan yang dikembangkan oleh KEMENDIKBUD pada tahun 2022. Materi pembuatan desain busana anak pada Kurikulum Merdeka Belajar memiliki perbedaan dengan Kurikulum K13. Materi pembuatan desain busana anak merupakan materi yang membutuhkan praktik dan kreativitas, sehingga dibutuhkan adanya media yang dapat menunjang pembelajaran siswa. Video merupakan medium yang efektif membantu proses pembelajaran, individu, kelompok, maupun pembelajaran massal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kelayakan pengembangan media video pembelajaran, hasil belajar, dan respon siswa setelah menggunakan pengembangan media video pembelajaran. Jenis penelitian menggunakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil validasi kelayakan materi sebesar 4,7, sedangkan kelayakan media sebesar 4,9 keduanya termasuk pada kategori layak untuk diujicobakan. Hasil belajar siswa mendapatkan nilai rata-rata 86, hasil tersebut telah melampaui ketuntasan klasikal minimal (KKM) di SMKN 1 Jabon yaitu 76. Respon siswa terhadap pengembangan media video pembelajaran mendapatkan hasil presentase 98%, termasuk pada kategori sangat baik.

Kata kunci: *Pengembangan Media Pembelajaran, Video Pembelajaran, Model ADDIE, Respon Siswa*

PENDAHULUAN

Kurikulum digunakan sebagai sarana dalam meningkatkan mutu pendidikan (Hamalik, 2016). Kurikulum Merdeka Belajar dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia dengan tujuan untuk meningkatkan profil siswa pancasila melalui kegiatan di kelas dan ekstrakurikuler (Ahmady et al., 2023). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia pada tahun 2022 memaparkan bahwa Kurikulum Merdeka Belajar memiliki elemen dan capaian pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkatan kelas tertentu. SMKN 1 Jabon merupakan lembaga pendidikan dari sekolah menengah kejuruan yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar sebagai bagian dari pendekatan pedagoginya. Mata pelajaran desain busana di SMKN 1 Jabon merupakan bagian dari elemen gaya dan pengembangan desain dengan salah satu materinya yaitu pembuatan desain busana anak.

Busana anak merupakan segala sesuatu dari ujung kaki sampai ujung kepala pada tubuh yang dikenakan oleh anak-anak (Pratiwi & Ruhidawati, 2014). Berdasarkan kesempatan busana anak terdiri dari busana rumah, busana bermain, busana pesta, busana olahraga, busana sekolah, dan busana rekreasi (Ramadhani & Prahesti, 2022). Terdapat perbedaan materi antara Kurikulum K13 dengan Kurikulum Merdeka Belajar, pada Kurikulum K13 mata pelajaran desain busana masih menekankan pada penggunaan konsep kolase sebagai acuan dalam mendesain, sedangkan pada Kurikulum Merdeka Belajar siswa lebih dibebaskan menentukan desain dengan tema yang lebih luas.

Kurikulum Merdeka Belajar memberikan kebebasan lebih kepada lembaga pendidikan dalam mendorong untuk mengembangkan kreativitas dan potensi siswa sesuai dengan profil pancasila (Anggraeni & Narimo, 2023). Pemanfaatan media yang tepat dapat memberikan dampak positif, salah satunya menjadikan video sebagai media pembelajaran. Video pembelajaran merupakan media yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa untuk belajar melalui penayangan ide atau gagasan, pesan, dan informasi secara audio visual (Erni & Farihah, 2021). Penggunaan video memungkinkan peserta didik untuk bisa belajar secara mandiri. Hal ini sejalan dengan esensi pembelajaran pada Kurikulum Merdeka Belajar, yakni menggali potensi terbesar antara guru dan peserta didik untuk berinovasi dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara mandiri (Komang dkk, 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Kelas XI Busana 2 di SMKN 1 Jabon, peneliti mendapati bahwa guru menggunakan *power point* dan video *youtube* sebagai media pembelajaran. Media *power point* masih dirasa kurang efektif digunakan karena hanya didominasi oleh tampilan teks yang panjang. Sedangkan video *youtube* yang digunakan terdapat beberapa kekurangan, diantaranya adalah masih menggunakan kurikulum K13, sedangkan di SMKN 1 Jabon sendiri sudah menggunakan Kurikulum Merdeka Belajar. Kekurangan lainnya adalah tidak menampilkan penjelasan materi busana anak sebagai pengantar video, melainkan langsung pada penekanan langkah-langkah pembuatan kolase hingga pembuatan desain busana anak, lalu tampilan gambar dan animasi pada video *youtube* sebelumnya masih kurang menarik. Materi pembuatan desain busana anak merupakan materi yang membutuhkan praktik dan kreativitas tinggi, sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat memberikan gambaran mengenai proses pembuatan desain busana anak. Kreativitas siswa akan berkembang jika guru mampu menyajikan berbagai pengalaman baru, sarana, dan prasarana sehingga dapat merangsang peserta didik untuk lebih kreatif (Sholihah & Hidayati, 2021).

Video pembelajaran yang dikembangkan akan menampilkan seputar proses pembuatan desain busana anak secara terperinci, menampilkan pengantar berupa penjelasan materi busana anak secara yang disertai dengan penekanan seputar tips membuat desain busana hingga menampilkan 2 contoh desain busana anak dengan 2 sumber ide yang berbeda. Peneliti juga menambahkan animasi dan musik yang menarik, serta menambahkan *subtittle* dan *voice over* untuk membantu memberikan pemahaman siswa. Pada langkah – langkah proses pembuatan desain busana anak, peneliti mengambil contoh pembuatan desain busana bermain anak, karena busana bermain merupakan salah satu jenis busana

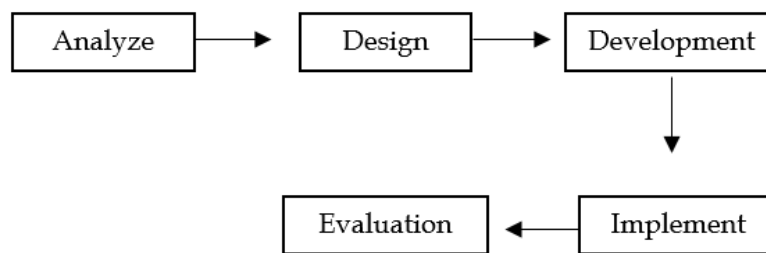
anak yang telah berkembang pesat sehingga kini busana bermain memiliki desain yang semakin variatif. Busana anak bermain merupakan busana yang dikenakan anak-anak ketika melakukan aktivitas bermain (Ciptandi, 2018).

Pengembangan media video pembelajaran dinilai mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan pada penelitian sebelumnya, yaitu penelitian dari Wacana & Hidayati (2021), hasil dari penelitian tersebut dinyatakan bahwa hasil tes kinerja siswa setelah menggunakan media video pembelajaran mencapai ketuntasan sebesar 87,5%. Penggunaan media video pembelajaran yang telah dikembangkan sebagai bahan ajar juga dapat merangsang minat belajar siswa. Dari uraian permasalahan diatas maka penulis terdorong untuk meneliti lebih lanjut permasalahan tersebut dengan mengambil judul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Materi Membuat Desain Busana Anak di Kelas XI SMKN 1 Jabon".

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) kelayakan pengembangan media video pembelajaran pada materi membuat desain busana anak, (2) hasil belajar siswa setelah menggunakan pengembangan media video pembelajaran pada materi membuat desain busana anak, (3) respon siswa setelah menggunakan media video pembelajaran pada materi membuat desain busana anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan. Metode penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan produk tertentu serta pengujian keefektifan produk yang dihasilkan (Sugiyono 2013:297). Penelitian ini dilakukan di SMKN 1 Jabon pada tahun ajaran 2022/2023, yang berlokasi di Jl. Raya Pangreh, Pangreh, Kec. Jabon, Kab. Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu (1) *Analyze* (2) *Design* (3) *Development* (4) *Implementation* (5) *Evaluation*.



Gambar 1 Tahapan model pengembangan ADDIE

1. Tahap 1 analisis (*analyze*)
Merupakan tahapan analisis kebutuhan untuk menentukan masalah yang muncul di kelas selama proses pembelajaran dan menentukan solusi yang tepat yang mencakup beberapa kegiatan yang meliputi kegiatan menganalisis kurikulum, materi, media pembelajaran, siswa, dan kegiatan pembelajaran.
2. Tahap 2 desain (*design*)
Tahap ini berupa penentuan metode pengajaran, instrumen, dan mendesain media pembelajaran yang dianggap cocok untuk materi yang dipilih, yaitu materi membuat desain busana anak pada mata pelajaran desain busana kelas XI. Kegiatan tersebut meliputi penyusunan desain kerangka video, materi, instrumen validasi kelayakan oleh ahli materi dan ahli media, lembar penilaian produk, dan instrumen angket respon siswa.
3. Tahap 3 pengembangan (*development*)
Tahap pengembangan merupakan proses mewujudkan desain yang telah direncanakan menjadi kenyataan. Alur pada tahap ini dimulai dari penyusunan modul pembelajaran, pembuatan konten video pembelajaran, proses validasi untuk mengukur kelayakan, revisi media hingga media video pembelajaran tersebut siap ditampilkan kepada siswa.
4. Tahap 4 implementasi (*implementation*)

Pada tahap ini peneliti menerapkan media video pembelajaran pada uji coba lapangan. Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa terhadap pengembangan video pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan yaitu siswa mengikuti pembelajaran dan guru menyampaikan materi dengan menampilkan media video pembelajaran yang telah dibuat.

5. Tahap 5 evaluasi (*evaluation*)

Tahap evaluasi sebagai tahapan terakhir penelitian dengan mengolah dan menyempurnakan data. Kemudian menganalisis hingga menilai data dari berbagai sumber yang telah diperoleh berupa data kelayakan media video pembelajaran oleh ahli materi dan ahli media, data respon siswa, dan hasil *post test* untuk mengetahui data hasil belajar siswa.

Desain uji coba menggunakan desain pre eksperimental dengan jenis *one-shot case study*. Desain *one shoot case study* yaitu dengan memberikan perlakuan pada suatu grup sebanyak satu kali serta memberikan tes penilaian untuk menyimpulkan hasilnya (Arikunto 2014: 122-124). Subjek uji coba pada penelitian ini dilakukan kepada 36 siswa Kelas XI Busana 2 SMKN 1 Jabon. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan angket. Observasi dilakukan untuk mengetahui penilaian kelayakan media video pembelajaran yang diberikan oleh validator ahli dan validator media. Tes yang digunakan adalah *post test* untuk mengukur hasil belajar siswa pada ranah psikomotor, yaitu kreativitas siswa. Angket digunakan untuk mengukur respon siswa setelah menggunakan pengembangan media video pembelajaran membuat desain busana anak.

Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi, lembar penilaian produk dan angket respon siswa. Lembar observasi digunakan untuk mengukur dan menilai kelayakan media video pembelajaran Lembar penilaian produk meliputi penilaian kinerja dan produk untuk menilai keterampilan siswa menggunakan bobot 20% penilaian kinerja peserta didik dan 80% penilaian produk. Lembar angket respon siswa untuk mengukur respon siswa terhadap pengembangan media video pembelajaran membuat desain busana anak. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data deskriptif sebagai proses pencarian data secara sistematis yang diperoleh dari hasil pengumpulan data dengan pengkategorian, penjabaran, penyusunan pola dan penyimpulan. Teknik analisis data deskriptif digunakan untuk mengolah dan menganalisis hasil kelayakan, hasil tes kinerja, dan hasil angket respon siswa.

Analisis Kelayakan Pengembangan Media Video Pembelajaran

Analisis dilakukan terhadap semua kriteria yang berhubungan dengan aspek media pembelajaran video pada materi membuat desain busana anak. Hasil perhitungan digunakan untuk menentukan kesimpulan atau kategori kelayakan media pembelajaran video sesuai dengan aspek yang telah diteliti. Skor isian validator materi dan media, selanjutnya dihitung rata – ratanya dengan rumus sebagai berikut :

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

Selanjutnya hasil tersebut dapat dikelompokkan menjadi 5 kategori sesuai yang tertera pada tabel dibawah ini :

| Nilai | Kategori |
|--------------|---|
| 4,1 - 5 | Layak diuji cobakan |
| 3,1 – 4 | Layak diuji cobakan dengan revisi |
| 2,1 - 3 | Cukup layak diuji cobakan dengan revisi |
| 1,1 - 2 | Tidak layak diuji cobakan |
| 0,1 - 1 | Sangat tidak layak diuji cobakan |

(Wacana & Hidayati 2021)

Analisis Hasil Belajar

Analisis hasil belajar siswa menggunakan data pencapaian hasil belajar individu berdasarkan hasil tes keterampilan dengan perolehan penilaian kinerja dengan bobot 20% dan penilaian produk dengan bobot 80%. Adapun rentang nilai siswa seperti yang telah dijelaskan oleh Arifin (2013: 215), yakni 60 = kurang sekali, 61-70 = kurang, 71-80 = cukup, 81-90 = baik, 91-100 = sangat baik.

Berikut adalah rumus nilai rata-rata nilai siswa :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

\bar{x} = Rata – rata

$\frac{\sum x}{n}$ = jumlah skor yang diperoleh siswa

n = Jumlah siswa

Berdasarkan penilaian tersebut dan standar ketuntasan minimal yang diterapkan di SMKN 1 Jabon, dikatakan tuntas apabila 85% dari total siswa berhasil memenuhi KKM yang berlaku di SMKN 1 Jabon jika ≥ 76 . Maka, digunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat ketuntasan yang dicapai :

$$\text{Ketuntasan Belajar Klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang mencaai nilai} \geq 78}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Analisis Respon Siswa

Analisis respon siswa dinilai berdasarkan pendapat siswa terhadap rasa ketertarikan dan kemudahan dalam memahami materi menggunakan media pembelajaran video pada materi membuat desain busana anak menggunakan jawaban 'ya' dan 'tidak' yang dianalisis menggunakan metode deskriptif. Adapun kriteria skala pada tabel berikut ini :

| Jawaban | Nilai/Skor |
|---------|------------|
| Ya | 1 |
| Tidak | 0 |

(Riduwan, 2013)

Jawaban 'ya' menunjukkan bahwa siswa menyetujui pernyataan yang diberikan. Sedangkan jawaban 'Tidak' menunjukkan bahwa siswa tidak menyetujui pernyataan yang diberikan. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran video pada materi membuat desain busana anak, maka digunakan rumus berikut :

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah jawaban ya}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil dari analisis respon siswa tersebut akan digunakan untuk mengetahui keberhasilan dari penerapan media pembelajaran video yang dijabarkan pada skala 0% - 20% = sangat kurang , 21% - 40% = kurang, 41% - 60% = cukup, 61% - 80% = baik, 81% - 100% = sangat baik (Riduwan, 2013 : 23). Berdasarkan kriteria tersebut, pengembangan media video pembelajaran pada materi membuat desain busana anak dianggap layak dan berhasil diterapkan kepada siswa, apabila respon siswa mencapai skor rerata $\geq 41\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelayakan pengembangan media video pembelajaran pembelajaran

Sebelum diterapkan kepada siswa, terlebih dahulu media video pembelajaran diuji kelayakannya yang dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media. Hal ini dilakukan guna

dapat menghasilkan media video pembelajaran yang sesuai dengan kriteria yang berlaku di SMKN 1 Jabon. Hasil validasi kelayakan materi yang telah dinilai oleh ahli materi 1 dan ahli materi 2 adalah sebagai berikut :

1. Validator ahli materi

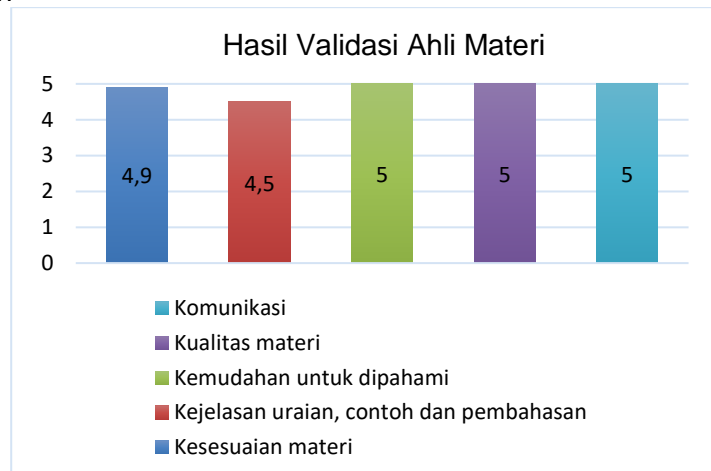


Diagram 1 Hasil Validasi Ahli Materi

Dari hasil penilaian yang telah dilakukan oleh ahli materi 1 dan ahli materi 2 didapatkan rata-rata skor secara keseluruhan yaitu sebesar 4,7 yang berarti layak untuk diujicobakan.

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Materi

| Validator | Rata-rata skor | Keterangan |
|---------------------|----------------|--------------------|
| Ahli materi 1 dan 2 | 4,7 | Layak diujicobakan |

2. Validator ahli media

Selanjutnya, media video pembelajaran diuji kelayakannya oleh ahli media. Berdasarkan perhitungan hasil validasi kelayakan oleh ahli media 1 dan ahli media 2 berikut berdasarkan perhitungan validasi kelayakannya:

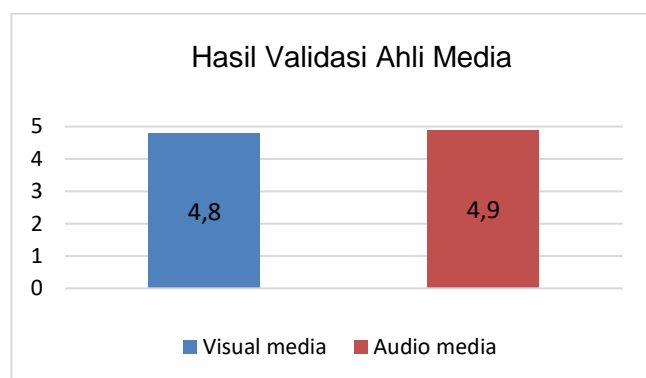


Diagram 2 Hasil Validasi Ahli Media

Mengacu diagram dan perhitungan diatas, rata-rata skor penilaian oleh ahli media 1 dan ahli media 2 adalah 4,9 yang berarti layak untuk diujicobakan.

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Media

| Validator | Rata-rata skor | Keterangan |
|--------------------|----------------|--------------------|
| Ahli media 1 dan 2 | 4,9 | Layak diujicobakan |

Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Pengembangan Media Video Pembelajaran

Setelah media video pembelajaran pada materi membuat desain busana anak ditampilkan kepada 36 Siswa Kelas XI Busana 2 SMKN 1 Jabon, selanjutnya siswa diberikan soal *post test* berupa tes keterampilan untuk menilai hasil belajar siswa. Berikut ini merupakan grafik hasil belajar siswa Kelas XI Busana 2 :

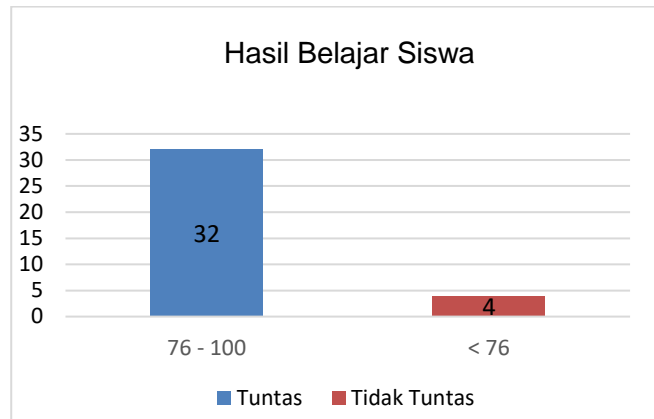


Diagram 3 Hasil Belajar Siswa

Dengan data yang sudah dikumpulkan, didapatkan rata-rata nilai hasil belajar siswa adalah sebesar 86. Rata-rata nilai siswa di kelas XI Busana 2 SMKN 1 Jabon adalah 86 dan masuk pada kategori 'baik'. Adapun data presentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal adalah sebesar 89%. Berdasarkan hasil perhitungan dan tabel diatas, maka ketuntasan klasikal pada kelas XI Busana 2 di SMKN 1 Jabon dalam tes keterampilan membuat desain busana anak yang disajikan pada diagram berikut ini :



Diagram 4 Presentase Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan ketuntasan klasikal minimal di SMKN 1 Jabon menunjukkan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media video pembelajaran diketahui bahwa 89% siswa mencapai tingkat ketuntasan nilai siswa di atas KKM yaitu ≥ 76 , sedangkan 11% siswa dinyatakan belum tuntas karena nilai masih di bawah KKM. Hasil ini menunjukkan bahwa pengembangan media video pembelajaran ini telah melampaui batas minimal ketuntasan klasikal yang berlaku.

Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Materi Membuat Desain Busana Anak

Respon siswa didapatkan berdasarkan pengisian angket yang dibagikan setelah peneliti menerapkan media video pembelajaran tersebut kepada 36 siswa dengan 10 pernyataan yang mengacu pada jawaban 'ya' atau 'tidak'.



Diagram 5 Hasil Angket Respon Siswa

Berdasarkan tabel diatas kemudian dihitung presentase rata-rata secara keseluruhan penilaian angket respon siswa dari total 36 siswa adalah sebesar 98%. Selanjutnya hasil tersebut tertuang pada diagram dibawah ini :



Diagram 6 Presentase Angket Respon Siswa

Berdasarkan hasil tersebut, maka presentase keseluruhan penilaian angket respon siswa adalah sebesar 98% dan masuk pada kategori "sangat baik".

PEMBAHASAN

Kelayakan pengembangan media video pembelajaran pada materi membuat desain busana anak telah dilakukan penilaian oleh 2 ahli materi dan 2 ahli media hingga menunjukkan bahwa media video pembelajaran tersebut layak diujicobakan kepada siswa. Penelitian yang dilakukan ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Dewi & Triyanto (2019), berhasil mengembangkan media video pembelajaran sulaman smock di SMK tata busana dengan memperoleh hasil validasi dengan presentase kelayakan sebesar 100% dan dikategorikan sangat layak. Video pembelajaran yang tepat, baik dari segi materi maupun media, maka media pembelajaran merupakan wadah untuk meningkatkan kreativitas belajar

dan hasil kinerja siswa dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi dengan baik dan efisien (Herani, 2021).

Berdasarkan hasil belajar siswa pada materi membuat desain busana anak, media video pembelajaran berhasil diterapkan pada pembelajaran karena mampu meningkatkan minat dan kemampuan siswa sehingga hal ini mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa di SMKN 1 Jabon. Hal ini sejalan dengan pemikiran Munadi (2013) yang mengatakan bahwa salah satu keuntungan penggunaan video sebagai media pembelajaran, yaitu mampu merangsang minat belajar siswa. Penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa untuk belajar secara mandiri sehingga mengakibatkan hasil kinerja siswa menjadi meningkat. Aspek keterampilan merupakan aspek yang memiliki pengaruh yang tinggi dalam penerapan media video pembelajaran ini, karena media video pembelajaran dapat menampilkan penjelasan materi secara sistematis sehingga siswa menjadi termotivasi untuk mengikuti pembelajaran (Abidin & Purbawanto, 2015).

Angket respon siswa diberikan kepada 36 siswa kelas XI Busana 2 SMKN 1 Jabon. Siswa harus menjawab pernyataan yang diberikan dengan memberikan centang pada pilihan jawaban 'ya' atau 'tidak' dengan total 10 indikator pernyataan yang terdiri dari 3 kategori, yakni (1) respon kognitif meliputi pemahaman materi, peningkatan pengetahuan, peningkatan kreativitas, dan kesesuaian tampilan video, (2) respon afektif meliputi minat belajar, motivasi belajar, rasa ingin tahu, dan ketertarikan penggunaan, (3) respon konatif meliputi bertanya dan menjawab pertanyaan (Lijina, 2018). Berdasarkan hasil perhitungan sebelumnya, dari keempat kriteria penilaian respon kognitif memiliki rata-rata tertinggi mencapai 99,25% Pada respon kognitif yang berkaitan dengan pemahaman materi, peningkatan pengetahuan, dan kesesuaian tampilan mendapatkan nilai sempurna. Tampilan media yang menarik dapat membantu penyampaian materi sehingga materi akan mudah dimengerti dan hasil yang diterima siswa akan sama (Alhakim, 2013).

SIMPULAN

Kelayakan pengembangan media video pembelajaran pada materi membuat desain busana anak ini dilakukan oleh dua validator ahli materi dan dua validator ahli media termasuk dalam kategori layak diujicobakan. Penilaian hasil belajar siswa yang dilakukan di Kelas XI Busana 2 SMKN 1 Jabon termasuk pada kategori baik. Sedangkan presentase ketuntasan belajar siswa terhadap pengembangan media video pembelajaran pada materi membuat desain busana anak juga menunjukkan bahwa media video pembelajaran dapat digunakan dan layak untuk pembelajaran di kelas. Respon siswa di Kelas XI Busana 2 SMKN 1 Jabon dan mendapatkan skor dengan presentase rata-rata keseluruhan termasuk pada kategori "sangat baik". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran membuat desain busana anak mendapatkan respon yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., & Purbawanto, S. (2015). Pemahaman Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Livewire Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X Jurusan Audio Video Di Smk Negeri 4 Semarang. *Edu Elekrika Journal*, 4(1), 38–49.
- Ahmady, F. S., Arum, I., & Rahayu, T. (2023). Pengembangan Modul Digital Berbasis Web pada Elemen Menggambar Mode di SMK YPM 2 Taman. *06(01)*, 1837–1847.
- Alkhalim. 2013. Penerapan Media Gambar Atau Foto Dengan Metode Diskusi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Uang Di SMA 4 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*. 1(3):1-13
- Anggreini, A. T. & Narimo S. (2023). Guru Di Era Kurikulum Merdeka Belajar Di Smk Muhammadiyah 3 Gemolong Universitas Muhammadiyah Surakarta. *17(3)*, 1704–1714.
- Arifin. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Pakti*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ciptandi, F. (2018). Perancangan Motif Dengan Inspirasi Permainan Tradisional Lompat Tali Untuk Busana Anak Perempuan Usia 8-11 Tahun. *5(3)*, 3–4.

- Dewi, A. P. A., & Triyanto, M. A. (2019). Pengembangan media video pembelajaran sulaman smock di smk tata busana. *Jurnal Fesyen: Pendidikan Dan Teknologi*, 3–16
- 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.
- Hamalik Oemar. 2016. *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Herani, N. E. 2021. Pemafaatan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Tematik Terpadu Di Sekoah Dasar Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Inovasi Pendideikan Berbantuan Teknologi*. Volume 1 (1).
- Komang, N., Merta, L., Widiartini, N. K., Angendari, M. D., & Ganesha, U. P. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Embroidery Berbasis Merdeka Belajar Kampus Merdeka. 13, 28–36.
- Lijina, Panjaitan, R. G. P., & Wahyuni, E. S. (2018). *Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran pada Materi Ekologi di Kelas X SMA*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(3), 1–9.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Pratiwi, W., & Ruhidawati, C. (2014). Analisis Kualitas Hasil Praktik Busana Pesta Anak Perempuan Pada Mata Pelajaran Membuat Busana Anak. 67–76.
- Ramadhani, N. L., & Prahesti, S. I. (2022). Efektifitas Media Video Tutorial untuk Meningkatkan Skill Menjahit Busana Anak pada Mahasiswa S1 PGPAUD. *Jurnal Dunia Anak Usia Dini*. Jilid 4, No. 2.
- Riduwan. 2013. *Dasar-dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Sholihah, W. & Hidayati, L. (2021). Pengembangan Video Membuat Pola Bustier Custommade Dikelas Xi Smk Dharmawanita Gresik. 10, 133–140.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wacana, T. W., & Hidayati, L. (2021). Pengembangan Media Video Membuat Saku Vest Di Kelas Xi Tata Busana 2 Smkn 8 Surabaya. 10, 38–46.