

Pengembangan Media Video Pembelajaran Teknik Pewarnaan Kering Desain Busana Pesta Kelas X Tata Busana di SMKN 2 Jombang

Bilqissima Az Zahrah¹, Imami Arum Tri Rahayu², Inty Nahari³,
Mita Yuniati⁴

^{1,2,3,4} Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana, Universitas Negeri Surabaya

E-mail : bilqissima.19011@mhs.unesa.ac.id¹, imamirahayu@unesa.ac.id²,
intynahari@unesa.ac.id³, mitayuniati@unesa.ac.id⁴

Abstrak

Media video pembelajaran adalah suatu bentuk inovasi pembelajaran yang mempunyai pengaruh sangat besar agar bisa meningkatkan kompetensi pada siswa. Penelitian ini memiliki tujuan antara lain (1) memperoleh validasi kelayakan pada media video pembelajaran materi membuat desain busana pesta dengan pewarnaan kering, (2) mengetahui hasil belajar siswa terhadap penggunaan media video dalam pembelajaran, dan (3) respon siswa terhadap media video pembelajaran teknik pewarnaan kering desain busana pesta. Penelitian ini merupakan jenis pengembangan dengan metode *ADDIE*. Penelitian ini memperoleh; (1) hasil kelayakan media video untuk pembelajaran yang memperoleh rata-rata nilai dari para ahli yaitu 3,7 dinyatakan sangat layak, (2) hasil belajar siswa menunjukkan sebesar 100% siswa dinyatakan tuntas secara klasikal, (3) respon siswa memperoleh kategori sangat positif dengan presentase 90%. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan sebuah media video untuk pembelajaran khususnya teknik pewarnaan kering pada busana pesta layak digunakan untuk suatu pembelajaran.

Kata kunci: *Video Pembelajaran, Pengembangan, Teknik Pewarnaan Kering*

Abstract

Learning video media is a form of learning innovation that has a huge influence in improving student competence. The research aims, among others, (1) to obtain validation the feasibility of learning video media for materials on making party clothing designs with dry coloring techniques, (2) to determine student learning outcomes regarding the use of video media in learning, and (3) student responses to learning video media on dry coloring techniques for party fashion design. This research is a type of development using the *ADDIE* method.. This research obtained; (1) the results of the feasibility of video media for learning which obtained an average score from experts, namely 3,7 were declared very feasible, (2) student learning results showed that 100% of students were declared classically complete, (3) student responses received the very category positive with a percentage of 90%. From the description above, it can be concluded that the development of video media for learning especially dry coloring techniques for party clothing is suitable for use in learning.

Keywords : *Learning Videos, Development, Dry Coloring Technique*

PENDAHULUAN

Pendidikan yang baik dan berkualitas merupakan pendidikan yang selalu mengusahakan untuk meningkatkan mutu pendidikan yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi (Budiman, 2019 :32). Menurut Desvianasari (2022 :62) adanya kemajuan teknologi dalam pendidikan dapat berdampak pada variasi kegiatan

pembelajarannya, sehingga nantinya tercipta proses pembelajaran yang lebih menyenangkan. Menghadapi adanya perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan dalam pendidikan serta pembelajaran ini merupakan suatu kemampuan yang dibutuhkan oleh sumber daya manusia yang nantinya memiliki peran sebagai seorang pengajar (Ginting & Soeprijanto, S. 2022 : 2). Sementara itu, terdapat permasalahan dalam lingkup sekolah menurut salah satu guru mata pelajaran dasar desain yang telah diwawancarai di SMKN 2 Jombang, menyatakan bahwa dalam satu kelas Tata Busana biasanya terdapat siswa dengan jumlah yang terlalu banyak sehingga menyulitkan guru pengajar menjangkau seluruh siswa dan menyulitkan dalam menyampaikan materi teknik pewarnaan dalam mendesain busana. Hal itu membuat guru pengajar harus menjelaskan secara berulang-ulang dan menyebabkan kurangnya efektifitas dan efisiensi suatu proses pembelajaran. Selain itu terdapat permasalahan yang lain yaitu siswa cenderung selalu menggunakan teknik pewarnaan yang terkesan kaku dan asal-asalan pada desain busana, sehingga menyebabkan kurangnya ketercapaian kompetensi hasil belajar siswa dalam mendesain dan teknik pewarnaan desain busana. Hal ini didukung oleh data nilai hasil belajar siswa pada tahun 2022 yang menunjukkan bahwa sebanyak 64,5% siswa dinyatakan belum tuntas belajar khususnya pada KD membuat desain sajian khususnya indikator membuat desain busana menggunakan pewarnaan kering, dengan KKM di SMKN 2 Jombang yaitu sebesar 65. Sehingga menggunakan sebuah media berupa video dalam pembelajaran adalah upaya agar materi dari suatu pembelajaran yang disampaikan kepada siswa memiliki konsep yang menarik dan bisa digunakan oleh siswa secara berulang-ulang, serta guru pengajar tidak perlu menjelaskan secara berulang kali (Wacana & Hidayati, 2021). Berdasarkan beberapa permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan; (1) dapat mengetahui kelayakan salah satu media yaitu berupa pengembangan dari video materi tentang membuat desain busana pesta menggunakan teknik pewarnaan kering, (2) untuk mengetahui hasil belajar siswa pada sebuah media berupa video pembelajaran dalam materi pembuatan desain busana pesta dengan pewarnaan kering, dan (3) agar mengetahui bagaimana respon siswa pada media video yang telah digunakan dalam pembelajaran materi pembuatan desain busana pesta menggunakan pewarnaan kering.

Salah satu alat yang bisa digunakan sebagai perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan suatu pesan atau materi pembelajaran kepada siswa dengan tujuan agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien serta siswa dapat memahami materi dengan mudah pada proses pembelajaran yang ada yaitu video. Video pembelajaran memiliki arti lain sebagai salah satu media yang dirancang dan disusun dengan sistematis serta urut menyesuaikan kurikulum yang digunakan untuk pedoman. Selain itu menurut Rohani (2019 :27), terdapat karakteristik dalam video untuk pembelajaran, yaitu: 1) media video pembelajaran memiliki kejelasan pesan atau *clarity of message*, 2) media video pembelajaran dapat berdiri sendiri tanpa bantuan bahan ajar lain atau *stand alone*, 3) informasi materi dan penggunaan video dapat membantu memudahkan pemakainya dalam mengakses video tersebut atau *user friendly*, 4) materi yang disampaikan dalam video harus memiliki sifat yang representatif atau berkesinambungan dan terorganisir, 5) media video pembelajaran memiliki visualisasi yang baik sebagai media yaitu didukung dengan adanya teks, sound, dan animasi yang disesuaikan dengan materi pembelajaran, 6) kualitas pada media video harus memiliki resolusi yang bagus dan tinggi, 7) media video bisa digunakan baik secara individual ataupun kelompok kapan saja dan dimana saja, baik menggunakan panduan guru atau hanya mendengarkan uraian isi materi yang disampaikan narator.

Terdapat beberapa penelitian mengenai penggunaan media video pembelajaran dalam proses pembelajaran menghasilkan *output* yang bagus dan terbukti bahwa kompetensi hasil pembelajaran pada siswa bisa meningkat. Wacana dan Hidayati (2021) berpendapat bahwa media video pembelajaran ini mampu meningkatkan daya tarik dan peminatan siswa dalam belajar agar dapat memahami suatu materi. Pernyataan tersebut terbukti dengan adanya hasil penelitian yang menyatakan nilai hasil pembelajaran siswa yang telah tuntas secara keseluruhan sebesar 87,5% dan didukung dengan tingkat validitas video sebesar 4,38 sehingga mencapai kategori yang layak. Selain itu, penelitian oleh Nur Amanah & Yulistiana (2022) yang menerapkan video dalam pembelajaran menunjukkan kriteria yang sangat baik

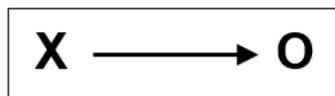
dalam 5 fase, serta menyatakan hasil belajar siswa memiliki presentase sebesar 86% siswa telah tuntas. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti ingin memberikan solusi dengan melakukan penelitian yang bertujuan untuk bisa mengembangkan media berupa video pembelajaran pada materi pembuatan desain busana pesta menggunakan teknik pewarnaan kering di kelas X jurusan Tata Busana SMKN 2 Jombang.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Fokus utama dalam penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media bahan ajar pada kompetensi dasar membuat desain sajian dalam indikator membuat desain busana pesta menggunakan teknik pewarnaan kering mata pelajaran dasar desain. Subjek penelitian yang digunakan yaitu sejumlah 35 siswa di kelas X Tata Busana SMKN 2 Jombang, dengan alamat berada di Jalan Bupati R.A.A Soerodaningrat No.6, Kepanjen, Kec.Jombang, Kab.Jombang, Provinsi Jawa Timur. Penelitian mulai dilaksanakan bulan April pada semester genap dan tahun ajaran 2022/2023.

Model prosedur penelitian jenis pengembangan ini yaitu menggunakan model *ADDIE*. Terdapat 5 fase dalam model *ADDIE*, antara lain: 1) *Analysis*, tahap dalam menganalisis kurikulum yang digunakan sekolah dan kompetensi dasar yang akan diambil dalam penelitian, lalu karakteristik dan kebutuhan siswa serta materi yang diperlukan, 2) *Design*, tahap untuk membuat desain konsep media video pembelajaran, menyusun materi, menyusun *prototype* video, membuat instrumen validasi untuk ahli dan instrumen evaluasi untuk siswa, 3) *Development*, tahap pembuatan media video pembelajaran yang disesuaikan dengan konsep dan materi pembelajaran, serta melakukan uji validitas pada ahli media, materi, dan bahasa, sekaligus revisi sehingga dapat menghasilkan media video pembelajaran yang layak, 4) *Implementation*, tahap penerapan media video pembelajaran yang diberikan pada siswa untuk pembelajaran materi membuat desain sajian khususnya busana pesta dengan menggunakan pewarnaan kering, 5) *Evaluation*, tahap yang dilakukan peneliti setelah media video telah dikembangkan dan diterapkan pada proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa serta tingkat respon siswa.

Desain penelitian pengembangan ini berupa *one-shot case study*. Pada desain penelitian ini peneliti memberikan perlakuan pada subjek penelitian yang digunakan (*treatment*) dan setelah itu memberikan *post-test* untuk dapat melihat hasil observasi.



Gambar 1. Desain *one-shot case study*

Keterangan :

O = Observasi

X = *Treatment* atau perlakuan berupa penerapan video

Metode penelitian yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu dengan lembar validasi, tes, dan angket. Lembar validasi kelayakan bertujuan untuk mengetahui penilaian mengenai media video pembelajaran dari para ahli. Metode tes yang digunakan yaitu berupa tes kinerja untuk mengukur kemampuan siswa dalam ranah psikomotor dan pada ranah kognitif berupa lembar soal dari materi ajar yang diberikan. Metode angket digunakan dalam tujuan agar mendapatkan dari responden tentang pribadinya sebagai subjek penelitian.

Selanjutnya, untuk data pada penelitian ini dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Analisis data berupa validasi kelayakan media video oleh para *expert* atau ahli, nilai hasil pembelajaran siswa dan nilai hasil respon siswa pada media video. Pada analisis validasi kelayakan oleh para ahli dapat diukur menggunakan skala likert dengan menggunakan empat kategori alternatif pilihan yang ada, yaitu:

Tabel 1. Pedoman penilaian skala likert untuk validasi kelayakan media

Nilai	Keterangan Kategori
1	Kurang baik
2	Cukup baik
3	Baik
4	Sangat baik

Setelah memperoleh data dengan menyesuaikan skor yang ada, selanjutnya yaitu melakukan analisis secara deskriptif dengan menggunakan presentase kelayakan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor rata - rata} = \frac{\sum \text{Skor tiap kriteria seluruh validator}}{\sum \text{Seluruh kriteria}} \times 100\%$$

Selanjutnya yaitu perolehan data hasil skor diinterpretasi berdasarkan nilai hasil validasi oleh para ahli dengan melihat tabel kriteria kelayakan yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Interpretasi skor menggunakan skala likert

Keterangan Kategori	Skor Nilai
Sangat Layak	3,26–4,00
Layak	2,51–3,25
Kurang Layak	1,76–2,50
Tidak Layak	1,00–1,75

Berikutnya yaitu analisis tes agar mengetahui hasil belajar yang diberikan kepada siswa baik dalam ranah kognitif (pengetahuan) dan nilai psikomotor (keterampilan) dengan masing-masing memiliki bobot penilaian yaitu:

Tabel 3. Bobot penilaian hasil belajar siswa tata busana SMKN 2 Jombang

Kategori Nilai	Bobot Penilaian
Ranah Kognitif	30%
Ranah Psikomotorik	70%

Dari bobot penilaian dari ranah kognitif dan psikomotorik ini hasil belajar siswa bisa ditunjukkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai hasil belajar} = \frac{(3 \times NK) + (7 \times NP)}{10}$$

Keterangan :

NK = Nilai Kognitif

NP = Nilai Psikomotor

Selanjutnya yaitu perhitungan ketuntasan hasil belajar siswa secara keseluruhan dengan rumus berikut ini:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

f = Jumlah siswa tuntas sesuai KKM

N = Jumlah siswa seluruhnya

P = Besar persentase
100% = Konstanta

Selanjutnya yaitu analisis respon yang diisi menggunakan angket dan diukur berdasarkan skor kategori berjumlah lima pilihan pada skala likert, yaitu:

Tabel 4. Pedoman skala likert penilaian untuk respon

Skor	Kategori
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Netral
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Pada angket akan dihitung presentase skor untuk setiap indikatornya, dengan hasil yang diperoleh dengan rumus, yaitu:

$$PS = \frac{S}{T} \times 100\%$$

Keterangan:

100% = Konstanta
S = Perolehan nilai skor
T = Total nilai skor
PS = Perolehan persentase skor

Tahap terakhir yaitu melihat nilai hasil persentase pada tiap indikator respon. Hal tersebut bertujuan agar dapat mengetahui kategori respon siswa, berikut terdapat enam kategori yang ada, antara lain:

Tabel 5. Kategori respon siswa

Kategori Respon	Interval Persentase
Sangat Negatif	0%-20%
Negatif	21%-40%
Cukup	41%-60%
Positif	61%-80%
Sangat Positif	81%-100%

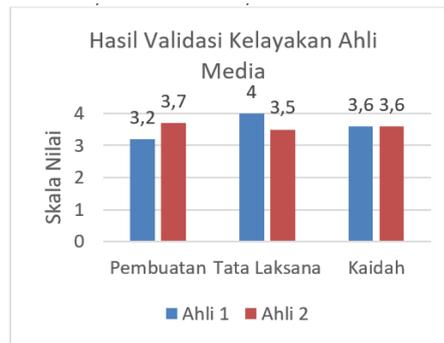
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data penelitian dengan subjek sejumlah 35 siswa di kelas Tata Busana SMKN 2 Jombang memperoleh hasil antara lain: 1) kelayakan media video pembelajaran teknik pewarnaan kering desain busana pesta wanita yang ditinjau dari aspek kelayakan dan validasi dari para ahli media, materi, dan bahasa, 2) penilaian hasil belajar siswa dalam kompetensi teknik pewarnaan kering pada desain busana pesta baik dalam ranah kognitif dan psikomotor, dan 3) tingkat respon oleh siswa pada suatu media video yang diberikan khususnya pada materi pembuatan desain sajian busana pesta menggunakan pewarnaan kering.

Hasil Validasi Kelayakan Oleh Para Ahli

1. Ahli Media

Validasi media video untuk pembelajaran dalam aspek media dinilai oleh satu guru multimedia SMKN 2 Jombang dan satu dosen sebagai ahli media. Hasil validasi kelayakan pada aspek media ditinjau dari pembuatan, tata laksana, dan kaidah media video tersebut.

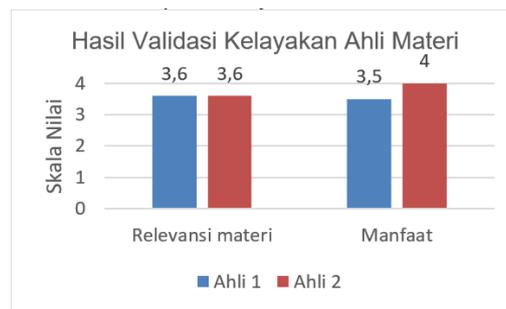


Gambar 2. Diagram validasi oleh ahli media dengan 3 indikator

Berdasarkan diagram diatas dapat diketahui bahwa kelayakan video pembelajaran dari ahli media 1 mendapatkan nilai yaitu 3,6 dan sementara dari ahli media 2 memperoleh nilai rata-rata 3,6. Jadi rata-rata kelayakan dari kedua ahli materi sebagai validator mendapatkan 3,6 sehingga termasuk kategori sangat layak.

2. Ahli Materi

Terdapat dua orang ahli untuk memvalidasi aspek materi, yaitu satu guru dasar desain SMKN 2 Jombang dan satu dosen sebagai ahli materi pembelajaran dasar desain. Indikator penilaian validasi kelayakan dari aspek materi ini ditinjau dari relevansi materi, dan manfaat materi dalam media video pembelajaran tersebut.

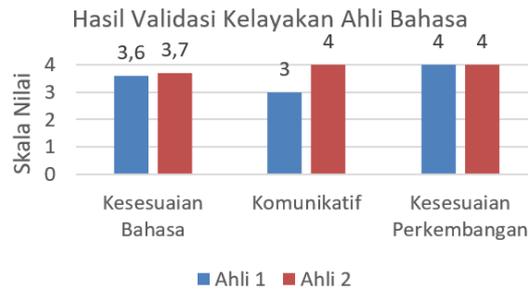


Gambar 3. Diagram validasi ahli materi dengan 2 indikator

Hasil data diagram diatas bisa disimpulkan bahwa perolehan nilai skor validasi kelayakan media video dari ahli materi 1 yaitu sebesar 3,6 dan dari ahli materi 2 memperoleh nilai 3,8. Rata-rata kelayakan pada aspek materi media video pembelajaran dari kedua ahli materi sebagai validator yaitu mendapatkan nilai 3,7 termasuk kategori yang sangat layak.

3. Ahli Bahasa

Validasi kelayakan media video pembelajaran dilakukan oleh seorang guru bahasa Indonesia SMKN 2 Jombang dan seorang dosen sebagai ahli bahasa. Hasil validasi kelayakan video pembelajaran dari aspek bahasa ditinjau dari kesesuaian bahasa, komunikatif, dan kesesuaian dengan perkembangan peserta didik.



Gambar 4. Diagram validasi ahli bahasa dengan 3 indikator

Berdasarkan hasil data pada diagram batang diatas, dapat diketahui bahwa validasi nilai layak tidaknya media video pembelajaran dari ahli bahasa 1 memperoleh nilai 3,5 dan dari ahli bahasa 2 memperoleh nilai 3,9. Jadi rata-rata dari kedua validator ahli bahasa kelayakan media video pembelajaran memperoleh nilai 3,7 sehingga termasuk kategori yang sangat layak.

Tabel 6. Hasil rata-rata validasi video

Aspek	Rata-Rata	Keterangan Kategori
Ahli Media	3,6	Dikategorikan Sangat Layak
Ahli Bahasa	3,7	Dikategorikan Sangat Layak
Ahli Materi	3,7	Dikategorikan Sangat Layak
Rata-Rata	3,7	Sangat Layak

Berdasarkan data hasil validasi kelayakan yang dilakukan oleh enam ahli dengan rincian setiap aspek media, materi, dan bahasa terdapat dua ahli yang menilai, media video pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak dengan perolehan skor yaitu 3,7.

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar setiap siswa dinilai dengan menghitung rata-rata nilai ranah kognitif dan psikomotor. Pada ranah kognitif data nilai diambil melalui tes berupa pilihan ganda atau *multiple choice* sejumlah 20 soal. Sementara itu, dalam ranah psikomotor nilai diambil melalui metode tes kinerja sehingga menghasilkan produk berupa desain busana pesta dengan teknik pewarnaan kering. Apabila nilai hasil belajar yang diperoleh telah memenuhi standar minimum ketuntasan yang berlaku di sekolah, siswa dapat dinyatakan telah menguasai suatu materi dan tuntas. Berikut data nilai belajar siswa kelas X Tata Busana SMKN 2 Jombang materi membuat desain busana pesta;

Tabel 7. Hasil rata-rata validasi video

Keterangan	Jumlah
Siswa tuntas KKM	35 siswa
Siswa tidak tuntas KKM	0 siswa
Rata-rata kognitif	81
Rata-rata psikomotor	79,4

Berdasarkan tabel data hasil nilai belajar siswa diatas bisa diketahui siswa yang telah tuntas menyesuaikan nilai KKM yang berlaku di sekolah yaitu sejumlah 35 siswa, sehingga ketuntasan klasikal dapat ditunjukkan sebagai berikut.

$$P = \frac{35}{35} \times 100\% = 100\%$$

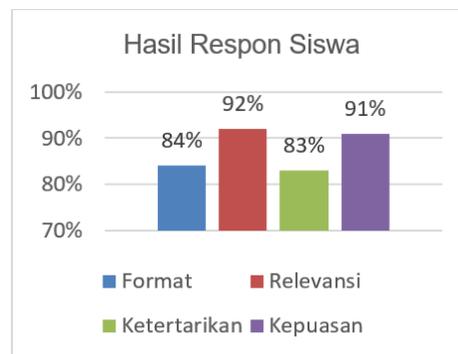
Ketuntasan klasikal hasil belajar siswa digambarkan melalui diagram lingkaran yaitu;



Gambar 5. Diagram lingkaran hasil pembelajaran siswa

Data Hasil Respon Oleh Siswa

Hasil respon oleh sejumlah 35 siswa sebagai subjek penelitian setelah melihat dan diberikan sebuah media video pembelajaran teknik pewarnaan kering pada busana pesta dihitung keseluruhan dari masing-masing indikator yang ada dan mendapatkan nilai persentase 90% dan dikategorikan sangat positif. Angket untuk menilai respon akan diisi oleh siswa setelah siswa tersebut menggunakan media video pembelajaran yang ada. Hasil respon siswa digambarkan sebagai berikut;



Gambar 6. Diagram respon siswa dalam 4 aspek indikator respon

Hasil Validasi Kelayakan Pengembangan Media Video Pembelajaran

1. Kelayakan pada Aspek Media

Validasi kelayakan pada media video yang dikembangkan untuk pembelajaran pada aspek media divalidasi oleh 2 orang validator sebagai ahli bidang media dan memperoleh rata-rata sebesar 3,6. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada aspek media ini merupakan kategori yang sangat layak. Penilaian validasi kelayakan dilakukan dengan meninjau aspek media antara lain pembuatan, tata laksana, dan kaidah media video yang ada. Cheppy Riyana (2007) menyatakan bahwa suatu selalu dilihat dari tiga aspek media yang ada seperti pembuatan, tata laksana, dan kaidah video tersebut karena sajian video pembelajaran yang baik itu sebaiknya memiliki sifat komunikatif serta terdapat dukungan teknik yang diperlukan agar dapat menyampaikan pesan atau materi suatu pembelajaran.

2. Kelayakan pada Aspek Materi

Nilai kelayakan pada media video yang ditinjau melalui aspek materi dilakukan oleh 2 validator dengan perolehan hasil rata-rata 3,6 termasuk dalam kategori yang sangat layak. Perolehan validasi kelayakan materi yaitu dengan meninjau beberapa indikator sebagai

aspek materi yang baik diantaranya, relevansi materi dan manfaatnya. Menurut pendapat (Rohani, 2019) bahwa apabila media pembelajaran tersebut memuat isi materi yang sesuai dengan tujuan pembelajarannya dan bermanfaat bagi siswa sehingga dapat memahami isi pesan materi yang disampaikan merupakan salah satu ciri media pembelajaran yang baik.

3. Kelayakan pada Aspek Bahasa

Penilaian pengembangan media video untuk aspek bahasa divalidasi oleh 2 orang ahli bahasa sebagai validator dengan perolehan rata-rata yaitu 3,7 dan menunjukkan kategori yang sangat layak. Validasi kelayakan yang dilakukan yaitu dengan meninjau aspek bahasa yaitu kesesuaian bahasa, komunikatif, dan penyesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik. Menurut Cheppy Riyana (2007) apabila terdapat tulisan (*text*) dalam sebuah media video harus memperhatikan ukuran teks tersebut agar dapat memungkinkan bahasa terbaca dengan jelas. Selain itu, memperhatikan tulisan (*text*) agar menyesuaikan perkembangan peserta didik juga hal yang sangat penting sehingga kalimat bahasa dalam menyampaikan materi pelajaran bisa terbaca dan tidak menimbulkan kesalahpahaman.

Hasil Kompetensi Belajar Siswa

Hasil analisis data pada penelitian dengan subjek sejumlah 35 siswa kelas X Tata Busana SMKN 2 Jombang diperoleh rata-rata nilai hasil kompetensi dalam belajar sebesar 79,9 dan ketuntasan klasikal sebesar 100% siswa telah tuntas berdasarkan nilai KKM yang berlaku. Hal ini dikarenakan video adalah jenis media pembelajaran yang bisa memperbaiki dan membantu nilai hasil belajar agar bisa meningkat dan jauh lebih baik, selain itu siswa juga dapat lebih semangat belajar dan memahami materi pembelajaran (Nur Amanah & Yulistiana, 2022 :66). Menurut Wacana & Hidayati (2021:44) bahwa dengan menerapkan media video pembelajaran ini mampu merangsang minat siswa agar belajar dan memberikan motivasi belajar bagi siswa.

Respon Siswa

Hasil respon siswa mengacu pada empat indikator yang ada antara lain indikator format, relevansi, ketertarikan, dan kepuasan siswa pada media video pembelajaran yang ada. Nilai rata-rata untuk respon siswa yang diperoleh sebesar 90% dan termasuk kategori sangat positif. Beberapa indikator tersebut termasuk dalam beberapa hal yang dapat mempengaruhi suatu reaksi dan tanggapan siswa terhadap media video pembelajaran. Suatu respon dapat muncul apabila dalam kegiatan pembelajaran tersebut mengamati suatu objek yang melibatkan panca indra. Hal tersebut sejalan dengan pendapat menurut Wijayanti (2015: 182) bahwa respon yaitu hasil dari adanya perilaku stimulus aktivitas seseorang tanpa memandang stimulus tersebut dapat diidentifikasi atau tidak bisa diamati.

SIMPULAN

Penelitian ini memperoleh hasil data sebagai berikut; (1) bahwa penilaian validasi layak tidaknya pada pengembangan media video untuk pembelajaran teknik pewarnaan kering desain busana pesta dapat ditinjau dari tiga aspek, antara lain media, materi, dan bahasa dengan pencapaian kategori yang sangat layak. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa pengembangan pada media video pembelajaran materi teknik pewarnaan kering pada busana pesta dapat digunakan untuk mengajar dan belajar, (2) pada penilaian hasil belajar menunjukkan bahwa sejumlah 35 siswa telah tuntas dari standar KKM yang berlaku di sekolah, (3) hasil respon dari subjek penelitian sejumlah 35 siswa menunjukkan hasil keseluruhan dengan kategori sangat positif terhadap media video pembelajaran. Saran pada penelitian ini yaitu: (1) adanya jumlah siswa yang sangat banyak dalam suatu kelas dapat diatasi dengan menerapkan media video pembelajaran, (2) guru maupun siswa dapat memanfaatkan media video sebagai alat untuk memperbaiki kompetensi hasil pembelajaran baik ditinjau dalam ranah pengetahuan maupun keterampilan, serta (3) adanya *output* atau hasil pengembangan media video pembelajaran dapat digunakan sebagai referensi penelitian dengan subjek dan lokasi penelitian yang berbeda pada masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, H. (2019). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzikiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Cheppy Riyana. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Desvianasari, I. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Tutorial pada Materi Menggambar Busana secara Digital*. 10(1), 61–67.
- Ginting, F. B., Wesnina, W., & Soeprijanto, S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Pola Konstruksi Busana Wanita Dalam Bentuk Video Pendahuluan Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat penting bagi*. 8(1), 1–26.
- Nur Amanah, Y., & Yulistiana, dan. (2022). Penerapan Video Tutorial Teknik Pewarnaan Kering Pada Desain Rok Di Kelas Xi Smk Negeri 1 Jabon. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, 11, 60–67. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-busana/article/view/45293>
- Riduwan, dkk. 2009. *Rumus Data Dalam Analisa Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan, dkk. 2009. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Pengukuran*. Bandung: Alfabeta
- Rohani. (2019). Diklat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Wacana, T. W., & Hidayati, L. (2021). *Pengembangan Media Video Membuat Saku Vest di Kelas XI Tata Busana 2 SMKN 8 Surabaya*. 10, 38–46.