



## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PEMBUATAN POLA GAMIS DI KELAS XII SMKN 1 JABON SIDOARJO

Ivanka Mediantari<sup>1</sup>, Imami Arum Tri R<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia  
e-mail: [ivanka.17050404057@mhs.unesa.ac.id](mailto:ivanka.17050404057@mhs.unesa.ac.id)<sup>1</sup>, [imamirahayu@unesa.ac.id](mailto:imamirahayu@unesa.ac.id)<sup>2</sup>

### ABSTRACT

*This study aims to: (1) develop video tutorial media on the basic competencies of robe patterns (2) determine the feasibility of learning video tutorial media (3) find out student learning outcomes after using video tutorial media for making robe patterns. The research method used is the ADDIE method which consists of 5 stages which include: 1) Analysis to identify the material to be taught to students. 2) Media design that is in accordance with the teaching materials. 3) Development of video tutorial media so that students can easily understand it. 4) The implementation of the instructional video tutorial media that has been made is applied to 31 students of class XII Fashion Design 1 SMK Negeri 1 Jabon for the 2023/2024 academic year. 5) Evaluation is carried out for future media improvements. The analysis technique used is descriptive quantitative which is used to calculate the results of validity and learning outcomes using percentage values. This study obtained the following results: 1) The development of video tutorial media for learning gamis patterns was successfully developed in accordance with aspects of the video eligibility criteria 2) the feasibility of the video media for making robe patterns obtained a validation score from material experts with an average value of 94% by obtaining very valid criteria. Furthermore, media experts obtained validation with an average value of 95% and obtained very valid criteria. These results are interpreted based on the Likert scale range, the interpretation of the achievement level score is very valid. 3) The learning outcomes of students who have completed the KKTP scores are 29 students and 2 students have not completed the KKTP scores, because they have not completed making the robe pattern correctly.*

### KEYWORD:

*Video Tutorial, Learning Outcomes, Robe Pattern*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mengembangkan media pembelajaran video tutorial pada capaian pembelajaran pola gamis (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran video tutorial pembelajaran (3) mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media video tutorial pembuatan pola gamis. Model penelitian yang digunakan adalah dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yang meliputi: 1) Analisis untuk mengidentifikasi materi yang akan diajarkan kepada siswa. 2) Perancangan media yang sesuai dengan materi ajar. 3) Pengembangan media video tutorial agar mudah dipahami siswa. 4) Implementasi media video tutorial pembelajaran yang sudah dibuat diaplikasikan kepada 31 siswa kelas XII Tata Busana 1 SMK Negeri 1 Jabon tahun ajaran 2023/2024. 5) Evaluasi dilakukan untuk perbaikan media yang akan datang. Teknik Analisis yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif yang digunakan untuk menghitung hasil validitas dan hasil belajar menggunakan nilai persentase. Penelitian ini memperoleh hasil sebagai berikut : 1) Pengembangan media video tutorial pembelajaran pola gamis berhasil dikembangkan sesuai dengan aspek-aspek kriteria kelayakan video, 2) kelayakan media video tutorial pembuatan pola gamis memperoleh skor validasi dari 2 ahli materi dengan nilai rata-rata 94% dengan memperoleh kriteria sangat valid. Selanjutnya dari 2 ahli media mendapatkan validasi dengan nilai rata-rata 95% dan memperoleh kriteria sangat valid. Hasil tersebut diinterpretasikan berdasarkan rentang skala Likert interpretasi skor tingkat capaian sangat valid. 3) Hasil belajar siswa yang telah menuntaskan nilai KKTP sebanyak 29 siswa dan 2 siswa belum menuntaskan nilai KKTP, karena belum menyelesaikan pembuatan pola gamis.

### KATA KUNCI

Video Tutorial, Hasil Belajar, Pola Gamis

### INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel:  
Diterima: 4 April 2024  
Direvisi: 20 April 2024  
Disetujui: 24 April 2024

### CORRESPONDING AUTHOR

Ivanka Mediantari  
Universitas Negeri Surabaya  
Surabaya  
[ivanka.17050404057@mhs.unesa.ac.id](mailto:ivanka.17050404057@mhs.unesa.ac.id)

## PENDAHULUAN

Pada dasarnya pendidikan menurut (Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003) adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Kemudian menurut H. Horne, pendidikan adalah proses yang terus menerus dari penyesuaian yang lebih tinggi bagi manusia yang telah berkembang secara fisik dan mental, yang bebas dan sadar kepada tuhan, seperti termanifestasi dalam alam sekitar intelektual, emosional dan kemanusiaan dari manusia. Dan menurut Ki Hajar Dewantara, mendidik adalah menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak supaya mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Dari beberapa pengertian pendidikan menurut para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri tidak dengan bantuan orang lain.

Tujuan pendidikan nasional adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, sesuai dengan amanat Undang-undang Dasar 1945. Oleh karena itu, tujuan pendidikan nasional harus berfokus tentang bagaimana cara untuk mencerdaskan kehidupan bangsa melalui pendidikan. Namun menurut laporan *United Nations Development Programme* pada 2017 menunjukkan bahwa Indeks Pembangunan Manusia (IPM) Indonesia merosot dari peringkat 110 ke 113 dari 188 negara. Hal ini tentu menunjukkan bahwa pendidikan di Indonesia belum mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia disebabkan oleh tidak meratanya fasilitas pendidikan dan terbatasnya bahan ajar yang digunakan oleh para pendidik. Padahal saat ini kemajuan teknologi di Indonesia terbilang cukup pesat, namun kemajuan teknologi tersebut masih kurang dibarengi dalam ranah pendidikan. Padahal dengan memanfaatkan teknologi yang ada harusnya dapat digunakan untuk menciptakan berbagai macam media pembelajaran yang dapat mendorong kenaikan kualitas pendidikan di Indonesia (Fauzi, 2017).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah menghasilkan perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Di Indonesia, masuknya era Revolusi Industri 4.0 menandakan era di mana teknologi secara luas mengintegrasikan aktivitas manusia. Salah satu area yang terpengaruh adalah pembelajaran, di mana teknologi telah menjadi bagian integral. Revolusi pembelajaran berbasis teknologi kini menjadi suatu keharusan, karena tanpanya, pembelajaran tidak akan efektif dan tidak akan memberikan dampak yang signifikan dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan (Ratih Diana Utari, 2021). Menurut (Luecke, 2003) inovasi adalah suatu proses di mana pengetahuan, gagasan, atau ide dikembangkan, dikombinasikan, atau disempurnakan untuk menciptakan nilai baru dalam bentuk produk, proses, atau jasa yang disesuaikan. Inovasi media pembelajaran adalah proses pengembangan media pembelajaran yang efektif, baru, dan/atau memiliki elemen kebaruan, dengan kemampuan untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik (Fitri, 2023). Dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif agar siswa dapat mengikuti pembelajaran sesuai dengan tahapan yang tepat. Salah satu media pembelajaran yang sesuai untuk materi praktik adalah dengan menggunakan bantuan video tutorial atau video pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh (Riyana, 2007) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Dengan adanya audio dan visual yang interaktif diharapkan siswa dapat dengan mudah menyerap tahapan demi tahapan yang disajikan melalui video tutorial.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan bagian dari pendidikan menengah vokasional di Indonesia, ditempuh setelah lulus dari Sekolah Menengah Pertama. SMK memiliki berbagai kelompok bidang studi keahlian, salah satunya adalah kelompok pariwisata. Di dalam kelompok tersebut, terdapat beberapa program keahlian, salah satunya adalah Kompetensi Keahlian Tata Busana. Program ini menekankan pembelajaran terkait dengan desain, pembuatan, dan pengelolaan busana,

serta keterampilan lainnya yang relevan dengan industri fashion. Menurut (Oktapiani, 2014) keahlian Tata Busana merupakan kompetensi keahlian yang bertujuan untuk mempersiapkan dan membekali peserta didik dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan agar menjadi individu yang produktif, mampu bekerja secara mandiri, dan dapat menciptakan lapangan pekerjaan di dunia kerja. Selain itu, program keahlian Tata Busana juga bertujuan untuk mempersiapkan lulusannya agar memiliki karir yang sukses, serta memiliki ketekunan dan ketabahan dalam bersaing dengan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang.

SMK, sebagai lembaga pendidikan menengah yang menekankan pada persiapan peserta didik untuk bekerja dalam bidangnya masing-masing, kini tersebar di banyak wilayah di Indonesia, termasuk di SMK Negeri 1 Jabon. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Negeri 1 Jabon dan wawancara dengan guru bidang studi Desain dan Produksi Busana beserta 10 siswa kelas XII Tata Busana pada bulan Juli tahun ajaran 2023/2024, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada capaian pembelajaran pola gamis masih kurang dari Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu <75. Terdapat 31 siswa pada Kelas XII Tata Busana 1 dengan persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 65%, menunjukkan bahwa ada 20 siswa yang mendapat nilai di atas 75 dan sebesar 35% (11 siswa) yang mendapat nilai dibawah 75. Dengan begitu ketuntasan belajar siswa dalam capaian pembelajaran elemen pembuatan pola gamis masih dikatakan belum tuntas. Menurut pemaparan dari guru pengampu mata pelajaran Desain dan Produksi Busana, hal tersebut dikarenakan kurangnya kecepatan daya tangkap siswa terhadap pengajaran yang dijelaskan oleh guru. Hal tersebut senada dengan pemaparan siswa yang mengeluhkan susah mereka untuk memahami materi pembuatan pola dalam sekali ajar. Siswa kesusahan untuk mencerna materi hanya dengan membaca buku paket atau handout yang mereka dapatkan. Sehingga siswa butuh dijelaskan berkali-kali hingga mereka paham dan dapat mengerjakan pembuatan pola sendiri. Hal tersebut yang membuat siswa tidak dapat memenuhi tuntutan ATP yang digunakan SMK Negeri 1 Jabon pada mata pelajaran Desain dan Produksi Busana dimana siswa harus memiliki kemampuan dalam membuat pola gamis. Siswa membutuhkan media yang dapat menjelaskan dan mencontohkan secara langsung tahapan demi tahapan yang harus dilakukan dalam membuat pola gamis dan dapat diulang-ulang. Kemampuan guru dalam menyediakan bahan ajar dan memilih model pembelajaran yang sesuai sangat penting dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berbagai macam model pembelajaran tersedia, seperti model pembelajaran langsung, berbasis masalah, pendidikan matematika, kontekstual, dan kooperatif (Afandi et al., 2013). Seorang guru harus mampu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat dapat membuat proses belajar lebih menarik bagi siswa dan memengaruhi hasil belajar mereka secara positif.

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab beberapa pertanyaan penting seputar pengembangan video tutorial pembelajaran. Pertama, penelitian ini akan mengungkapkan hasil dari proses pengembangan video tutorial tersebut. Kedua, akan dianalisis tingkat validitas media video tutorial dalam pembelajaran pembuatan pola gamis. Ketiga, penelitian ini akan memeriksa dampak dari penerapan media video tutorial tersebut terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk memahami kualitas video tutorial, tetapi juga untuk mengevaluasi efektivitasnya dalam konteks pembelajaran praktis.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video tutorial. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Dalam penelitian ini, subjek penelitian adalah siswa kelas XII Tata Busana di SMK Negeri 1 Jabon Sidoarjo. Terdapat dua kelas untuk program Tata Busana, sehingga peneliti memilih sampel dari 31 siswa kelas XII Tata Busana 1 di SMK Negeri 1 Jabon Sidoarjo pada Tahun Ajaran 2023/2024.

Penelitian ini menggunakan dua metode pengumpulan data, yaitu angket dan tes kinerja. Angket digunakan untuk mengukur validitas media video pembelajaran dengan melibatkan empat validator,

sedangkan tes kinerja digunakan untuk menilai hasil belajar siswa dalam pembuatan pola gamis berdasarkan aspek persiapan, proses, dan hasil. Jenis teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif, Data yang diperoleh akan dianalisis secara kuantitatif serta diuraikan dalam bentuk deskriptif. Data kuantitatif merupakan data yang diperoleh dari hasil validasi dan hasil belajar peserta didik kemudian dihitung nilai rata-ratanya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti untuk menghasilkan produk berupa media video tutorial dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi peserta didik kelas XII busana industri 1 sehingga dapat membantu kegiatan praktik pembuatan pola gamis pada mata pelajaran Desain dan Produksi Busana. Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 di SMKN 1 Jabon diperoleh sebagai berikut:

### **Pengembangan Media Video Tutorial Pembelajaran**

Model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan Media video tutorial pembelajaran ini adalah model pengembangan (*research and development*) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Pada tahap pertama yaitu Analisis, peneliti melakukan observasi di SMK Negeri 1 Jabon, bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi. observasi awal yang dilakukan dengan wawancara menunjukkan bahwa permasalahan terjadi pada mata Desain dan Produksi Busana pada elemen pola gamis yang menunjukkan ketidaktuntasan siswa dalam elemen tersebut. Media pembelajaran yang digunakan di SMKN 1 Jabon antara lain Power Point dan Handout. Tahap kedua yaitu Desain, setelah melakukan analisis dan observasi untuk mencari informasi dan masalah yang ada di sekolah lalu kemudian dilakukan perencanaan yang dilakukan adalah memilih media video tutorial pembelajaran. Keunggulan penggunaan video tutorial pembelajaran adalah materi pembelajaran lebih mudah ditangkap siswa sebab materi akan digambarkan secara visual. Tahap ketiga adalah Pengembangan media pembelajaran video tutorial pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan penyusunan media pembelajaran video tutorial dimulai dengan, memilih aplikasi yang akan digunakan, proses syuting video, pengetian video, hingga pengisian suara dubbing narator. Setelah itu dilakukan uji validasi materi dan juga media untuk mengetahui apakah media pembelajaran video tutorial pembelajaran yang dirancang sudah valid dan bisa digunakan atau masih perlu beberapa revisi penyempurnaan. Tahap keempat adalah tahapan impementasi. Pada tahap ini dilakukan pengambilan data dengan mengajar siswa kelas XII Tata Busana 1 di SMKN 1 Jabon pada mata pelajaran Desain dan Produksi Busana dengan menerapkan media pembelajaran video tutorial pembelajaran. Proses pembelajaran dilaksanakan pada hari Rabu 30 Agustus 2023 pada pukul 08.00 – 10.15. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode *Direct Instruction* yang terdapat 5 sintak fase pembelajaran didalamnya, yaitu : Fase 1, Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa, Fase 2 mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan, Fase 3 membimbing pelatihan, Fase 4 mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik, dan Fase 5 memberi latihan lanjutan. Tahapan kelima adalah evaluasi. Tahap evaluasi dilaksanakan setelah proses input data nilai siswa selesai. Evaluasi didasarkan pada peningkatan hasil nilai siswa setelah diberikan media video tutorial pembelajaran. Bersama dengan guru pengampu mata pelajaran Desain dan Produksi Busana, yaitu ibu Mariana Yueli Pratiwi, S.Pd, MM, didapatkan hasil bahwa sebanyak 29 siswa sudah mendapatkan nilai diatas KKTP dan sebanyak 2 siswa masih belum tuntas. Dengan demikian evaluasi terhadap media video tutorial pembelajaran dinyatakan sudah baik dan tidak tidak dibutuhkan revisi.

*Direct Instruction*, atau pembelajaran langsung, adalah metode pembelajaran yang memiliki langkah-langkah tertentu yang dapat membimbing siswa dalam mempelajari suatu materi yang bersifat prosedural (Pritandhari, 2017). Menurut (Arends, 2012) model pembelajaran langsung dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran siswa terkait dengan pengetahuan deklaratif dan prosedural yang terstruktur dengan baik. Model ini dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah.

Model pembelajaran *Direct Instruction*, menurut (Shoimin, 2016) terdiri dari lima fase penting yang disusun secara sistematis. Tahap pertama adalah fase orientasi, di mana guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa. Kemudian, pada tahap presentasi, materi disajikan dan

didemonstrasikan kepada siswa. Setelah itu, siswa dilibatkan dalam latihan terbimbing untuk mengaplikasikan materi yang telah dipelajari. Tahap keempat adalah pengecekan pemahaman siswa dan pemberian umpan balik oleh guru. Akhirnya, pada tahap latihan mandiri, siswa diberi kesempatan untuk melatih kemampuan mereka sendiri secara mandiri. Tahap-tahap ini dirancang untuk memastikan pemahaman yang komprehensif dan penguasaan materi yang efektif oleh siswa dalam proses pembelajaran. Menurut (Al-Tabany, 2017) model pembelajaran *Direct Instruction*, atau yang sering dikenal sebagai model pengajaran langsung, merupakan salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk mendukung proses belajar mengajar peserta didik terkait dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik. Model ini dapat diajarkan melalui pola kegiatan yang bertahap, langkah demi langkah.

Pengembangan media video tutorial pembelajaran dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Tahap Analisis melibatkan observasi dan identifikasi permasalahan di SMK Negeri 1 Jabon terkait dengan pembelajaran mata pelajaran Desain dan Produksi Busana. Setelah itu, dilakukan tahap Desain untuk merencanakan penggunaan media video tutorial sebagai solusi, dengan keunggulan visualisasi yang memudahkan pemahaman siswa. Tahap Pengembangan melibatkan penyusunan media pembelajaran video tutorial mulai dari pemilihan aplikasi hingga uji validasi materi dan media. Tahap Implementasi melibatkan penggunaan media video tutorial dalam proses pembelajaran di kelas, dengan menerapkan metode *Direct Instruction*. Terakhir, tahap Evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa setelah penerapan media tersebut. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa, dengan sebagian besar siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), menunjukkan bahwa media video tutorial pembelajaran telah efektif dan tidak memerlukan revisi lebih lanjut. Model pembelajaran *Direct Instruction*, atau pembelajaran langsung, adalah metode yang terstruktur dan bertahap untuk membimbing siswa dalam mempelajari materi yang bersifat prosedural. Model ini dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran siswa terkait dengan pengetahuan deklaratif dan prosedural yang terstruktur dengan baik. Tahap-tahap dalam model pembelajaran *Direct Instruction*, seperti orientasi, presentasi, latihan terbimbing, pengecekan pemahaman, dan latihan mandiri, dirancang untuk memastikan pemahaman yang komprehensif dan penguasaan materi yang efektif oleh siswa dalam proses pembelajaran.

### **Tingkat Validitas Media Pembelajaran**

Video tutorial dibuat oleh peneliti untuk memudahkan siswa dalam pembuatan pola gamis sehingga nilai mereka bisa berada di atas KKTP yang telah ditentukan oleh sekolah yakni sebesar  $\geq 75$ . Peneliti melakukan validasi terhadap media pembelajaran yang telah dibuat yakni video tutorial kepada validator ahli materi dan validator ahli media yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video video tutorial pada kompetensi pembuatan pola gamis di kelas XII SMKN 1 Jabon. Berikut pembahasan hasil penelitian pengembangan video tutorial :

#### **Validitas Aspek Materi**

Media pembelajaran video tutorial telah dilakukan uji validitas oleh validator ahli materi yakni guru mata pelajaran Desain dan Produksi Busana di SMKN 1 Jabon. Penelitian pengembangan video tutorial ini setelah melakukan uji validitas oleh ahli materi mendapatkan hasil sebesar 94%. Hasil validitas materi jika dilihat dari tabel skala interpretasi maka masuk ke dalam interval 80-100 yang menyatakan bahwa video tutorial menunjukkan tingkat valid terhadap kelayakan materi tersebut. Dalam uji validitas materi video tutorial terdapat beberapa aspek yang dinilai antara lain : ketepatan materi, kelengkapan materi, kemenarikan materi, keruntutan materi, penyampaian materi, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, kesesuaian dan kejelasan gambar, penyampaian materi, dan penyampaian langkah-langkah materi.

#### **Validitas Aspek Media**

Media pembelajaran video tutorial ini telah dilakukan uji validitas oleh validator ahli media yang merupakan seorang desain grafis yang ahli dibidang media. Penelitian pengembangan video tutorial ini

setelah dilakukan uji validitas terhadap ahli media maka diperoleh skor nilai 95,5%, sehingga jika diinterpretasikan ke dalam skor kelayakan media dengan interval 80-100 maka masuk ke dalam kualifikasi sangat valid. Dalam uji validitas media video tutorial terdapat beberapa aspek yang dinilai antara lain : kesesuaian materi, kejelasan materi, ketepatan durasi video, kecepatan video, format video, keruntutan materi, kejelasan shoot video dengan, kejelasan huruf dan karakter, teknik pengambilan gambar, pencahayaan dan saturasi warna, hasil editing video, pemilihan ukuran text, suara narator, peletakan musik pengiring / backsound, penambahan sound effect, dan tingkat kebisingan video (Wirasmita & Putra, 2017). Berdasarkan hasil validasi oleh kedua ahli dapat disimpulkan bahwa media video tutorial pembuatan pola gamis yang dikembangkan dinyatakan sangat valid untuk diujicobakan dan diterapkan kepada peserta didik pada kompetensi dasar pembuatan pola gamis pada mata pelajaran Desain dan Produksi Busana dengan hasil rata-rata skor 95%.

Hasil penelitian pengembangan video tutorial pembelajaran menunjukkan bahwa video tutorial tersebut berhasil membantu siswa dalam pembuatan pola gamis sehingga nilai mereka dapat mencapai atau bahkan melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTM) yang telah ditetapkan oleh sekolah. Validasi dilakukan terhadap aspek materi dan aspek media video tutorial tersebut. Pertama, dari segi validitas aspek materi, video tutorial telah diuji validitasnya oleh ahli materi, yakni guru mata pelajaran Desain dan Produksi Busana di SMKN 1 Jaboen. Hasil validasi menunjukkan tingkat validitas materi sebesar 94%, yang masuk ke dalam interval 80-100, menunjukkan bahwa video tutorial tersebut sangat valid dalam hal kelayakan materi. Aspek-aspek yang dinilai dalam validasi materi meliputi ketepatan, kelengkapan, kemenarikan, kerentanan, penyampaian, kejelasan gambar, dan langkah-langkah materi. Kedua, dari segi validitas aspek media, video tutorial juga telah diuji validitasnya oleh ahli media, seorang desain grafis yang ahli dalam bidang media. Hasil validasi menunjukkan skor sebesar 95,5%, yang masuk ke dalam kualifikasi sangat valid dalam interval 80-100. Aspek-aspek yang dinilai dalam validasi media meliputi kesesuaian, kejelasan, ketepatan durasi, kecepatan, format, keruntutan, kejelasan showreel, kejelasan huruf dan karakter, teknik pengambilan gambar, pencahayaan, saturasi warna, editing video, pemilihan teks, suara narator, musik pengiring, efek suara, dan tingkat kebisingan. Berdasarkan hasil validasi oleh kedua ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa video tutorial pembuatan pola gamis yang dikembangkan sangat valid untuk diujicobakan dan diterapkan kepada peserta didik pada kompetensi dasar pembuatan pola gamis. Dengan rata-rata skor validitas sebesar 95%, hal ini menunjukkan bahwa video tutorial tersebut dapat diandalkan sebagai media pembelajaran yang efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

### **Hasil Belajar Peserta Didik**

Pengembangan media pembelajaran video tutorial pada elemen pembuatan pola gamis di kelas XII SMKN 1 Jabon menghasilkan uji coba media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dikelas XII SMKN 1 Jabon. Hasil belajar peserta didik diambil dari nilai rata-rata tugas praktik pembuatan pola gamis setelah menggunakan media pembelajaran video tutorial. Jumlah total satu kelas peserta didik yang mengikuti kegiatan belajar mengajar menggunakan video tutorial pada pembelajaran pembuatan pola gamis yakni 31 peserta didik.. SMKN 1 Jabon menggunakan nilai KKTP sebagai patokan untuk penilaian peserta didik dengan jumlah nilai 75. Setelah didapatkan nilai rata rata dari praktik pembuatan pola gamis, dihasilkan nilai sebesar 89,9. Dalam rentang penilaian maksimum peserta didik memiliki nilai rata-rata diatas KKTP. Maka media video tutorial tidak ada evaluasi dalam pembuatan dan berhasil membantu mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini didukung dengan hasil penelitian dari (Wahyuni et al., 2021) hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa nilai rata-rata seluruh peserta didik terdapat 76,8. Berdasarkan KKTP yang ditetapkan sekolah 75 maka nilai rata-rata seluruh peserta didik dalam kualifikasi tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran video tutorial layak digunakan dalam pembelajaran.

Analisis dari hasil pengembangan media pembelajaran video tutorial untuk pembuatan pola gamis di kelas XII SMKN 1 Jaboen menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Evaluasi dilakukan berdasarkan nilai rata-rata tugas praktik pembuatan pola gamis setelah siswa menggunakan media pembelajaran video tutorial. Dari 31 peserta

didik yang menggunakan video tutorial dalam proses pembelajaran, diperoleh nilai rata-rata praktik pembuatan pola gamis sebesar 89,9. Dengan nilai tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik berhasil mencapai atau melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran video tutorial efektif dalam membantu siswa mencapai standar penilaian yang telah ditetapkan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan pengembangan dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran video tutorial pembelajaran dikembangkan dengan metode pengembangan ADDIE dengan 5 tahap pengembangan yaitu (*analyze*) analisis, (*design*) desain, (*development*) perencanaan, (*implementation*) implementasi, dan (*evaluation*) evaluasi.
2. Tingkat validitas media video tutorial pembuatan pola gamis di kelas XII busana 2 SMKN 1 Jabon diperoleh hasil rata-rata sebesar 95% dengan kategori valid oleh ahli materi dan sangat valid oleh ahli media.
3. Hasil belajar peserta didik kelas XII busana 2 di SMKN 1 Jabon penilaian maksimum peserta didik memiliki nilai rata-rata diatas KKM dan mencapai ketuntasan 93,3% dari jumlah peserta didik.

## REFERENSI

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Unissula Pres.  
[https://scholar.google.co.id/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=en&user=9IsyRVgAAAAJ&citation\\_for\\_view=9IsyRVgAAAAJ:vV6vV6tmYwMC](https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=9IsyRVgAAAAJ&citation_for_view=9IsyRVgAAAAJ:vV6vV6tmYwMC)
- Al-Tabany, T. I. B. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Konteksual*. Prenada Media.
- Arends, R. (2012). *Learning to Teach*. McGraw-Hill.
- Fauzi, Y. (2017). *Ranking Indeks Pembangunan Manusia Indonesia Turun ke-113*.  
<https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20170322182446-78-202081/ranking-indeks-pembangunan-manusia-indonesia-turun-ke-113>
- Fitri, A. (2023). Inovasi Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v2i2.7946>
- Luecke, R. (2003). *Harvard Business Essentials: Managing Creativity and Innovation*. Harvard Business Press.
- Oktapiani, N. (2014). Pembelajaran Langsung Ditunjang Media Video Pada Kompetensi Membuat Pola Dasar Badan Atas Teknik Draping di Kelas X Busana Butik 2 SMKN 6 Surabaya. *Jurnal Online Tata Busana*, 3(1). <https://doi.org/10.26740/jotb.v3n1.p%p>
- Pritandhari, M. P. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Direct Instruction Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Jurnal Promosi Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.24127/ja.v5i1.845>
- Ratih Diana Utari, N. N. (2021). *Efektivitas Model Explicit Instruction Menggunakan Media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembuatan Pola Busana Wanita Di SMK Negeri 1 Seririt [Undergraduate, Universitas Pendidikan Ganesha]*. <https://repo.undiksha.ac.id/4817/>
- Riyana, C. (2007). Pedoman pengembangan media video. *Jakarta: P3ai Upi*, 2654–2552.
- Shoimin. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pub. L. No. 20 (2003).
- Wahyuni, T., Khotimah, K., & Nasrulloh, M. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Camtasia® Dan Wondershare Quiz Creatorif“ Materi Aritmatika Sosial Kelas VII. *Ed-Humanistics : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 766–770.
- Wirasasmita, R. H., & Putra, Y. K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dan Macromedia Flash. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v1i2.944>