

Received : 8 July 2024
Revised : 14 November 2024
Accepted : 14 November 2024
Online : 15 November 2024
Published : 15 November 2024

Analisis Kelayakan dan Efektivitas : Penerapan Video Pembelajaran pada Pembelajaran Desain Busana Secara Digital

Ayu Ummatus Sa'adah^{1*}, I.G.P. Asto Buditjahjanto², Lutfiyah Hidayati³, Meini Sondang Sumbawati⁴

Universitas Negeri Surabaya, Jalan Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kecamatan Lakarsantri, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia 60213

Email: ¹ayu.23063@mhs.unesa.ac.id, ²asto@unesa.ac.id,
³lutfiyahhidayati@unesa.ac.id, ⁴meinison dang@unesa.ac.id

*Penulis korespondensi

Abstract

Moodboard material is a fundamental component of learning in fashion design and production skills. This research aims to evaluate the impact of using video media on learning activities and student outcomes in moodboard material. The study involved 21 students as both the population and sample. A mixed-method approach was utilized, with a One Group Pretest - Posttest research design. Data collection was conducted through observation and tests (both written and performance-based). Analysis was performed descriptively and statistically using the chi-square test. The findings indicate that the implementation of video media was highly effective in enhancing student activities. Attitude assessments revealed that students consistently demonstrated responsibility, cooperation, mutual respect, discipline, honesty, and self-confidence during the learning process. Overall, assessing student attitudes will show whether the use of videos in learning fashion design supports the research objectives, namely creating a learning process that is more effective, innovative and related to technological developments. The increase in student learning outcomes in this research can be seen in increased understanding, increased technical skills, and more creative and innovative mood board quality after using videos in the learning process of making moodboards. The chi-square value was $0.674 \geq 0.05$, leading to the acceptance of the alternative hypothesis (H_a) and the rejection of the null hypothesis (H_0), indicating a significant improvement in student learning outcomes after the introduction of video media. Consequently, the use of video media resulted in better learning outcomes for moodboard material. The research concluded that the application of video media in moodboard lessons can enhance learning outcomes and creativity in both cognitive and psychomotor domains.

Keywords: Moodboards; video; collaboration; design; learning outcomes

Abstrak

Materi *moodboard* merupakan salah satu topik dalam pelajaran dasar-dasar keahlian desain dan produksi busana. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi moodboard. Penelitian melibatkan 21 siswa sebagai populasi dan sampel. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *One Group Pretest - Posttest*. Data

dikumpulkan melalui observasi dan tes (tes tulis dan tes kinerja) dan dianalisis secara deskriptif serta menggunakan uji statistik chi square. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media video pembelajaran berhasil dilaksanakan dengan sangat baik. Penilaian sikap siswa menunjukkan bahwa mereka telah menerapkan sikap bertanggung jawab, bekerja sama, saling menghargai, disiplin, jujur, dan percaya diri dengan baik selama proses pembelajaran. Secara keseluruhan, menilai sikap siswa akan menunjukkan apakah penggunaan video dalam pembelajaran desain busana mendukung tujuan penelitian yaitu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, inovatif dan berkaitan dengan perkembangan teknologi. Peningkatan hasil belajar siswa pada penelitian ini terlihat pada peningkatan pemahaman, peningkatan keterampilan teknis, dan kualitas *moodboard* yang lebih kreatif dan inovatif setelah menggunakan video dalam proses pembelajaran pembuatan *moodboard*. Nilai chi square sebesar $0,674 \geq 0,05$ mengindikasikan bahwa hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak, sehingga terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media video pembelajaran pada materi *moodboard*. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran *moodboard* dapat hasil belajar dan kreativitas siswa dalam ranah kognitif dan psikomotorik.

Kata Kunci: *Moodboard*; video; kolaborasi; desain; hasil belajar

1. PENDAHULUAN

Di era digital yang terus berkembang, integrasi teknologi ke dalam dunia pendidikan, termasuk bidang pembelajaran desain, menjadi suatu hal yang tidak bisa dihindari. Salah satu inovasi yang semakin populer adalah penggunaan video edukasi sebagai media pendukung untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi visual dan kreatif. Salah satu contohnya adalah penggunaan video edukasi saat membuat *moodboard*, yang merupakan elemen penting dalam desain fesyen dan seni rupa. Video pembelajaran memudahkan siswa memahami langkah-langkah praktis secara visual, memungkinkan pembelajaran mandiri, dan memberikan akses informasi kapan saja. Pendekatan ini diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan teknis,

kreativitas, dan pemahaman konseptual ketika membuat *moodboard* digital, yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar mereka secara keseluruhan.

Tugas dan fungsi guru sebagai pendidik adalah mempersiapkan siswa untuk bekerja, dan menjadi warga negara yang baik yang mampu menghadapi kehidupan di abad ke-21. Tuntutan dalam mengembangkan tugas ini semakin kompleks, bukan hanya menyangkut kemampuan yang bersifat intelektual, melainkan juga keterampilan untuk menggunakan dan memanfaatkan teknologi (Tarihoran, 2019). Sekolah dapat merancang kemampuan untuk mengembangkan pemahaman, keterampilan, sikap, kecakapan, kebiasaan kerja, serta apresiasi yang dibutuhkan oleh pekerja agar siap

memasuki dunia kerja dan meningkatkan produktivitas serta makna dalam bekerja. Untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu bekerja secara profesional, diperlukan pengembangan keterampilan dan kemampuan serta kriteria lainnya. Kreativitas dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan alat atau media yang bertujuan untuk mencapai tujuan tersebut. Penyampaian materi keterampilan menggunakan sumber belajar seperti video diharapkan dapat memenuhi kebutuhan siswa saat ini.

Pendidikan merupakan salah satu wujud dari budaya dan jati diri seseorang yang sifatnya berkembang dan tidak statis. Seiring dengan perubahan budaya manusia, penting juga untuk memperhatikan perubahan era yang terjadi. Pendidikan di sekolah berfokus pada penguasaan materi dan teori yang berpusat pada buku. Namun siswa menyangka jika sekolah ialah bukan kegiatan yang sangat mengasikkan, mereka dapat berkorelasi satu sama lain. Sekolah secara totalitas merupakan media interaksi antar siswa serta pengajar guna meningkatkan kemampuan kecerdasan dan keahlian. Saat ini pembelajaran masuk di era

newnormal, melihat kondisi pandemi yang belum terlihat kapan berakhirnya mau tidak mau harus beradaptasi dengan Covid-19. Akhirnya pemerintah memulai kembali sistem pembelajaran tatap muka. Menggunakan metode pembelajaran kombinasi yakni offlinedan onlineyang disebut hybrid learning. pembelajaran hybrid learning yang akan maksimal dilakukan pada tahun ajaran baru 2021-2022 dengan melaksanakan protokol kesehatan (Makhin, 2022).

SMK Negeri 1 Baureno adalah satu-satunya sekolah kejuruan di kecamatan Baureno. SMK Negeri 1 Baureno memiliki program beberapa keahlian diantaranya: 1) teknik kendaraan ringan, 2) teknik dan bisnis sepeda motor, 3) teknik komputer jaringan, 4) teknik pengelasan, 5) teknik pemesinan, 6) desain komunikasi visual, 7) desain dan permodelan informasi bangunan dan 8) desain dan produksi busana (Mutu, 2023). SMK Negeri 1 Baureno mempunyai fasilitas yang memadai untuk menunjang pelajaran pada setiap prodinya. Hasil pengalaman peneliti bahwa program keahlian Desain dan produksi Busana merupakan salah satu program keahlian yang memiliki potensi

peluang kerja yang besar setelah lulus dari SMK Negeri 1 Baureno, karena dunia *fashion* saat ini telah berkembang pesat dan menjadi sebuah kebutuhan utama dalam keseharian. Hasil observasi di lingkungan sekolah, meski sarana dan prasarana yang milik sekolah cukup lengkap, namun SMK Negeri 1 Baureno belum memaksimalkan penggunaan media yang inovatif dan menarik untuk pembelajaran.

Program keahlian Desain dan Produksi Busana sesuai dengan visi dan misi sekolah, mengajarkan siswa pada bidang pembuatan busana dalam pengelolaan dan penyelenggaraan usaha busana, mempersiapkan lulusan agar memiliki daya saing global di DU/DI secara profesional dan berkarakter serta mampu mengembangkan wirausaha di lingkungan sekolah (Mutu, 2023). Program keahlian Desain dan Produksi Busana berdasarkan survei di lapangan, menyiapkan siswa untuk memiliki kemampuan pengetahuan dan ketrampilan dalam pembuatan busana. Mata pelajaran yang diajarkan pada program keahlian Desain dan Produksi Busana sesuai kurikulum merdeka, pada fase F yaitu terdiri dari beberapa elemen Gambar Mode, Gambar Teknis

(*Technical Drawing*), Gaya dan Pengembangan Desain, Eksperimen Tekstil dan Desain Hiasan, Persiapan Pembuatan Busana, Menjahit produk Busana, dan Penyusunan Koleksi Busana (Kementrian pendidikan kebudayaan riset dan teknologi, 2017). Dalam pembelajaran mata pelajaran tersebut media pembelajaran yang diterapkan yaitu modul, buku teks dan *powerpoint*. Tingkat kreativitas siswa masih rendah dalam mengerjakan tugas pada mata pelajaran kejuruan. Untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan sebuah alat atau media yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut. Penyampaian materi keterampilan melalui materi menggunakan sumber belajar yaitu media video diharapkan sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini (Hendriyanto, 2022).

Elemen Gaya dan Pengembangan Desain adalah peserta didik mampu menjelaskan karya dan mengembangkan desain dalam satu konsep gaya (*style*), menerapkan *trend*, menerapkan *sustainable fashion*, membuat tema desain busana sesuai yang disepakati, baik berupa desain busana berbasis kreasi/berbasis industri/*custom made*

(kementrian pendidikan kebudayaan riset dan teknologi, 2017). Elemen tersebut menjadi syarat untuk mempelajari materi selanjutnya di tingkat kelas XII, digunakan sebagai kemampuan awal sebelum mempelajari elemen Penyusunan Koleksi Busana. Pada elemen Gaya dan Pengembangan Desain di akhir fase F, siswa diharapkan mampu menjelaskan karya dan mengembangkan desain dalam satu konsep gaya (*style*), menerapkan *trend*, menerapkan *suistainable fashion*, serta membuat tema desain busana, baik berupa desain busana berbasis kreasi, berbasis *industry* atau *custom made*. Penyusunan Koleksi Busana di akhir fase F, siswa diharapkan mampu membuat *moodboard* sesuai

dengan tema yang dipilih. Peneliti sebelumnya menggunakan media pembelajaran berupa buku teks, e-modul, power point, dan majalah. Namun, media tersebut ternyata kurang efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam materi pembuatan koleksi desain. Berdasarkan nilai ulangan harian siswa pada materi pembuatan koleksi desain, 60% siswa menunjukkan memiliki nilai hasil belajar dan kreativitas yang masih rendah.

Adapun data hasil belajar siswa kelas XI DPB 1 di SMK Negeri 1 Baureno sebelum menerapkan media video pada pembelajaran materi *moodboard*:

Tabel 1. Nilai Hasil Belajar Sebelum Diterapkan Media Pembelajaran Berupa Video

Skala Nilai	Jumlah siswa	Ket.
75 – 100	8	> KKTP
51 – 74	4	< KKTP
26 – 50	9	< KKTP
1 - 25	0	< KKTP

Hasil belajar yang kurang optimal menggunakan media sebelumnya (buku teks dan *powerpoint*), khususnya materi membuat *moodboard* mengacu pada nilai

ulangan harian siswa dari tahun sebelumnya, menunjukkan perlunya mengganti media pembelajaran. Fungsi media pembelajaran antara lain:

menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar, melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan belajar mengajar, mendorong motivasi belajar, menambah variasi dalam penyajian materi, menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan, memungkinkan siswa memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan, bakat dan minatnya dan mudah dicerna dan tahan lama dalam menyerap pesan-pesan (informasinya sangat membekas dan tidak mudah lupa)(Gunawan & Ritonga, 2018). Video merupakan rekaman dari gambar yang hidup disertai dengan suara yang dapat ditayangkan menggunakan TV, komputer maupun perangkat lainnya. Oleh karena itu, video dapat dikategorikan sebagai media audiovisual karena dapat dilihat secara langsung dan menggunakan pendengaran untuk menangkap suara yang dihasilkan (Alti et al., 2022). Media pembelajaran yang akan diterapkan yaitu media audio visual berbasis video. Diharapkan dengan penerapan media pembelajaran berbasis audio visual berupa video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan kreativitas siswa dalam materi pembuatan koleksi busana secara digital.

Penggunaan media video pembelajaran tidak hanya didukung oleh fasilitas sekolah yang memadai, tetapi juga karena media ini dapat menampilkan suara dan gambar bergerak, yang dapat merangsang kinerja visual dan audio siswa. Selain itu, media video dapat diperlambat dan diulang, serta memberikan umpan balik, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan variatif dalam belajar. Keunggulan penggunaan media video adalah dapat mempengaruhi emosi dan sikap peserta didik dalam belajar, Perhatian peserta didik lebih fokus, menguatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran, dapat menampilkan contoh gerakan keterampilan sehingga peserta didik dapat menganalisis proses gerakannya sendiri, dan peserta didik dapat belajar secara mandiri (Azhar, 2017).

Penelitian ini juga merujuk pada beberapa penelitian yang relevan tentang media pembelajaran. Hasil penelitian di SMKN 12 Surabaya menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menerapkan media video pembuatan batik cap pada mata pelajaran desain kreatif tekstil berhasil dilaksanakan sangat baik serta skor yang didapatkan memperoleh 93% untuk aktivitas guru dan skor sebesar

94% aktivitas siswa dan hasil belajar tes kognitif dan tes psikomotor siswa pada mata pelajaran desain kreatif tekstil pada materi pembuatan batik cap mencapai ketuntasan hasil belajar sebesar 94% (Umayah & Nahari, 2022).

Penelitian tentang penerapan video sebagai media pembelajaran menunjukkan bahwa, dengan video peserta didik dapat menyaksikan suatu peristiwa yang tidak bisa disaksikan secara langsung, berbahaya, maupun peristiwa lampau yang tidak bisa dibawa langsung ke dalam kelas. Peserta didik pun dapat memutar kembali video tersebut sesuai kebutuhan dan keperluan mereka. Pembelajaran dengan media video menumbuhkan minat serta memotivasi untuk selalu memperhatikan pelajaran. Media video merupakan media pembelajaran yang paling tepat dan akurat dalam menyampaikan pesan dan akan sangat membantu pemahaman peserta didik. Dengan adanya media video, peserta didik akan lebih paham dengan materi yang disampaikan pendidik melalui tayangan sebuah film yang diputar (Yudianto, 2019).

Pada penelitian lainnya hasil penelitian yang sudah dilaksanakan di SMKN 8 Surabaya pada materi membuat

sulaman aplikasi pada kelas XI tata busana menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam kompetensi membuat sulaman aplikasi setelah diterapkan media video tutorial menunjukkan ketuntasan klasikal sebesar 80% yang mana telah melampaui ketuntasan klasikal minimal yang diterapkan di SMKN 8 Surabaya yaitu sebesar 76% (Usman, 2022).

Dalam penelitian yang dilaksanakan di SMKN 1 Jabon, Sidoarjo pada sub kompetensi sulaman bayangan menyatakan hasil belajar menggunakan media video terhadap hasil belajar siswa mencapai kriteria ketuntasan diatas rata rata minimal mata pelajaran yaitu 70, peningkatan yang dihasilkan setelah penerapan media video pembelajaran sebesar 2%. Berdasarkan uraian tersebut dapat membuktikan bahwa hasil belajar peserta didik dalam sub. kompetensi sulaman bayangan dengan video pembelajaran masuk kedalam kriteria rentang skor $60 < p \leq 80$ (Baik) (Afifah & Arifiana, 2022).

Hasil dari penelitian di SMK Negeri 3 Kediri pada materi pewarnaan teknik kering di kelas X menyebutkan hasil belajar siswa dari penerapan pewarnaan teknik kering di kelas X Tata

Busana SMK Negeri 3 Kediri melalui penggunaan video pembelajaran mencapai 93,75%. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman materi menggunakan media video dapat meningkatkan fokus siswa dalam pembelajaran (Taufik et al., 2022).

Hasil studi literatur menunjukkan bahwasanya faktor eksternal yang memberikan pengaruh kreatifitas mendesain antara lain, ide pembelajaran, budaya pendidikan, manajemen pengajaran, evaluasi akademik, dorongan dari siswa, (6) ketentuan kurikulum, metode pembelajaran, kerjasama dengan DU/DI, sistem pendidikan, pendanaan pendidikan, dan dapat dikatakan bahwa perlunya seorang desainer memperhatikan teknologi baru yang dapat membantu desainer untuk dengan mudah mengekspresikan kreativitas mereka sebagai serta untuk menilai ide atau solusi mereka (Afidah, 2022).

Hasil penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 3 Pacitan pada mata pelajaran dasar teknologi menjahit diperoleh melalui 3 aspek penilaian yaitu aspek afektif, kognitif dan psikomotorik yang dilaksanakan secara langsung saat siswa melaksanakan pembelajaran. Besar efektivitas media video pembelajaran

untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit menggunakan uji gain score adalah sebesar 44,0% dengan demikian hipotesis yang diajukan diterima. Kesimpulan yang diperoleh yaitu media video pembelajaran dinyatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit di SMK Negeri 3 Pacitan (Yuwanita et al., 2018).

Penelitian di SMK Negeri 8 Surabaya pada materi pola rok lipit hadap di kelas X menunjukkan hasil belajar siswa mencapai ketuntasan klasikal 100%. Dalam kelas terdiri atas 20 siswa dengan presentase 59% berada pada tingkatan sangat baik dan 14 siswa dengan presentase 41% termasuk dalam tingkatan baik. Hal ini menunjukkan bahwa video mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa (Putri, 2022).

Hasil penelitian pada materi pembuatan belahan pada busana di kelas X SMK Negeri 2 Jombang membuktikan bahwa media video pembelajaran layak digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Media video pembelajaran mendapatkan respon positif siswa dengan presentase keseluruhan sebesar 89,4%. Selain itu media video juga

mempengaruhi hasil belajar siswa dan berkaitan dengan ketuntasan hasil belajar (Novia Dwi Antika, 2018).

Hasil dari penelitian pada siswa SMP kelas VIII menerangkan bahwa media video yang telah dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran. Menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap pemahaman siswa. Skor rerata yang diperoleh pada kelompok eksperimen jauh lebih tinggi dari pada skor yang diperoleh dari kelompok kontrol. Hal ini membuktikan terdapat perbedaan nilai antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Satu-satunya yang menjadi pembeda adalah perlakuan dengan memberikan media video pembelajaran SKI. Media video pembelajaran SKI memberikan dampak positif kepada siswa, membuat siswa lebih antusias dan semangat dalam belajar (Jamilatul Luluatul Maknunah, 2022).

Data penelitian tentang menggambar wayang beber pacitan diperoleh dari wawancara, observasi, dokumentasi, *pre test*, *post test*, evaluasi hasil karya, serta kuesioner. Hasil video pembelajaran menggambar ilustrasi dibuktikan dengan meningkatnya nilai

pre-test sebesar 70,5 menjadi 91 pada penilaian *pos-test*, evaluasi hasil karya menggambar wayang beber memperoleh nilai rata-rata sebesar 84,5 serta hasil kuesioner tanggapan peserta didik terhadap video pembelajaran dengan persentase sebesar 93,6%. Dengan demikian, media ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran seni budaya khususnya materi menggambar ilustrasi (Robet Ajisanta, 2021).

Penelitian di SMK Negeri 1 Sooko pada materi pembuatan pola rok digital di kelas XI tata busana menunjukkan hasil belajar siswa yang telah menuntaskan nilai KKM sebanyak 14 siswa dan 1 siswa belum menuntaskan nilai KKM, karena belum menyelesaikan pembuatan pola rok dengan benar. Dari data tersebut dinyatakan bahwa lebih dari 95% siswa meningkat hasil belajarnya dengan adanya penggunaan media video (Gandini et al., 2023).

Pada penelitian materi satuan ukur dan satuan berat, media video dapat mendukung proses pembelajaran dan menjadi motivasi bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik untuk siswa. Dengan diterapkannya media video mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena

siswa saat belajar lebih antusias (Wahyana, 2019).

Pada penelitian tentang penggunaan video tutorial berbasis instagram hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Kelayakan video tutorial *bias cut dress* berbasis instagram termasuk dalam kategori sangat layak. 2) Respon pengguna instagram terhadap video tutorial *bias cut dress* termasuk dalam kategori sangat layak. Video tutorial *bias cut dress* berbasis instagram sangat layak digunakan (Asni & Suhartini, 2019).

Penelitian tentang pengembangan video menghias tote bag dengan teknik *eco print* bagi ibu-ibu PKK hasil penelitian menyatakan bahwa tingkat validitas video sebagai media pelatihan menghias tote bag bagi ibu-ibu PKK ini mencapai rerata sebesar 77,8% sebelum revisi. Setelah dilakukan revisi menunjukkan hasilnya meningkat menjadi 88% sehingga termasuk dalam kriteria sangat layak diuji cobakan secara empiris. Video mampu meningkatkan pemahaman ibu-ibu PKK dalam pembuatan hiasan *eco print* (Agustin & Hidayati, 2021).

Penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 8 Surabaya pada materi pembuatan saku vest menunjukkan hasil

penelitian bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan telah divalidasi dengan tingkat validitas materi sebesar 4,38 termasuk kategori layak diujicobakan dan tingkat validitas media sebesar 4,43 termasuk kategori layak diuji cobakan. Hasil belajar siswa dalam kompetensi membuat saku vest setelah diterapkan media video pembelajaran menunjukkan ketuntasan klasikal sebesar 87,5% yang mana telah melampaui ketuntasan klasikal minimal yang diterapkan di SMKN 8 Surabaya yaitu sebesar 76% (Wacana & Hidayati, 2021).

Penelitian tentang efektivitas media video tutorial di SMK Tata Busana menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video tutorial di sekolah menengah kejuruan tata busana menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dan pembelajaran berlangsung semakin efektif. Hasil rata-rata presentase yang diperoleh untuk keefektifan media pembelajaran video tutorial adalah sebesar 90,91% dengan kategori sangat efektif. Disimpulkan juga hasil penerapan media pembelajaran video tutorial di sekolah menengah kejuruan tata busana menghasilkan pembelajaran yang lebih efisien, dengan didapatkannya rata-rata presentase

90,59% dengan kategori sangat efisien (Junior, R., A. & Nahari, 2021).

Hasil dari penelitian di STKIP Pangeran Antasari tentang pengembangan video tutorial mendesain busana berbasis ibis paint x menunjukkan bahwa menghasilkan produk video tutorial mendesain busana pesta berbasis aplikasi Ibis Paint X yang layak digunakan dengan rata-rata persentase 89,08% dengan kategori “sangat baik”, kemudian pada uji coba kelompok memperoleh persentase 91,51% dengan kategori “sangat baik”. Keefektifan penggunaan produk yang dikembangkan dalam pembelajaran menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum menggunakan dengan setelah menggunakan produk, diketahui bahwa hasil setelah menggunakan produk media pembelajaran berupa video tutorial yang dikembangkan efektif (Surani et al., 2022).

Penelitian pengembangan media video tutorial berbasis youtube menunjukkan hasil siswa dapat menggunakan video tutorial berbasis Youtube dengan cara mengakses video tutorial tusuk dasar hiasan busana pada Youtube sebagai bahan pembelajaran

praktek macam – macam tusuk dasar dengan memanfaatkan jaringan internet. Kelebihan dari media Youtube dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk memunculkan motivasi, kemandirian belajar serta meningkatkan ketrampilan praktek sedangkan kekurangan pada koneksi internet yang tidak selalu stabil dapat menghilangkan fokus belajar siswa, serta masih ada siswa yang menggunakan waktu belajarnya untuk membuka video lain diluar pelajaran melakukan praktik (Laras Eka Yulianti & Marniati, 2021).

Penelitian di SMKN 1 Jabon tentang pengembangan video tutorial membuat sulaman burci bentuk rumbai menunjukkan hasil bahwa pemahaman siswa meningkat dalam materi tersebut. Video tersebut layak digunakan untuk pembelajaran. Video tutorial membuat sulaman burci bentuk rumbai video memberikan pemahaman atau bimbingan kepada seorang individu atau sekelompok individu untuk memahami suatu konsep atau keterampilan (Sholihah, 2024).

Penelitian tentang pengembangan video tutorial pembuatan sanggul asimetris di SMK Negeri 8 Surabaya hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang dicapai

antara peserta didik yang diajar dengan media powerpoint dan video tutorial. kelas eksperimen 1 yang menggunakan media powerpoint memiliki rerata yang lebih rendah dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media video tutorial. Dengan hipotesis yang ada maka dapat disimpulkan bahwa video tutorial yang digunakan efektif dalam penerapannya (Rubiyati et al., 2022).

Penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 8 Surabaya hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Hasil penilaian validasi ahli media dan ahli materi pembelajaran video tutorial membuat desain busana pesta wanita dikatakan sangat layak. Rata-rata penilaian dalam pengujian validasi oleh para ahli terhadap aspek materi adalah sebesar 3,69; sedangkan rata-rata skor validasi ahli terhadap aspek media adalah 3,75. Respon siswa terhadap aspek materi pada video tutorial membuat desain busana pesta wanita secara digital sesuai dengan konsep kolase adalah 3,66. (2) Hasil belajar siswa mendapatkan (77%) mampu memperoleh capaian hasil belajar dengan nilai sesuai standar KKM ≥ 76 , dan sebanyak (23%) belum mencapai KKM ≥ 76 (Dheavanisya, 2023).

Berdasarkan penelitian terdahulu, peneliti perlu mengembangkan media video pada materi koleksi desain yang lengkap. Sesuai dengan kurikulum merdeka yang diimplementasikan di SMKN 1 Baureno. Video pembelajaran ini diharapkan efektif, efisien, dan membantu dalam aktivitas pembelajaran yang memberikan dampak baik pada hasil belajar peserta didik.

Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan oleh SMK Negeri 1 Baureno, Bojonegoro untuk mata pelajaran Dasar Program Keahlian adalah ≥ 75 sesuai dengan rubrik penilaian. Mengingat adanya ketidak tuntasan individu maupun kelas pada materi sebelumnya, guru perlu melakukan pendekatan dan pengembangan model pembelajaran yang beragam yang dapat mengatasi kesulitan belajar siswa, dan meningkatkan hasil belajar dan interaksi sosial siswa. Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan media video pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengukur pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap sikap dan aktivitas belajar siswa pada materi moodboard, serta untuk mengetahui pengaruh media video pembelajaran

terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif dan psikomotorik pada materi *moodboard* dengan target $KKTP \geq 75$.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode kombinasi (*mix method*) yang terdiri dari pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif dipilih dalam penelitian ini untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif dan mendalam mengenai fenomena yang diteliti, serta untuk meningkatkan validitas hasil melalui triangulasi data dari kedua pendekatan tersebut. Penelitian ini menggunakan metode campuran untuk mengkaji tidak hanya seberapa baik video pembelajaran bekerja (kuantitatif), namun juga mengapa dan bagaimana video tersebut mempengaruhi pembelajaran desain busana digital (kualitatif). Jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Dalam jenis penelitian ini, variabel *dependen* yaitu hasil belajar siswa dalam pembuatan *modboard* desain busana, sedangkan variabel *independen* yaitu video pembelajaran tentang moodboard. Penelitian ini bertujuan untuk melihat efek dari perlakuan, yaitu penerapan penggunaan video materi *moodboard* terhadap hasil belajar materi

moodboard di kelas XI DPB 1 SMKN 1 Baureno, Bojonegoro. Observasi penelitian dilakukan di SMK Negeri 1 Baureno, Bojonegoro, Jl. Raya Jurusan Kepohbaru No. 258 Baureno, Bojonegoro, Jawa Timur, Kode pos: 62192. Observasi dimulai dari sejak observasi pada Mei 2024 hingga pelaksanaan materi *moodboard* selama 14 jam pelajaran, yang dibagi menjadi empat kali pertemuan pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024.

Penelitian ini menggunakan satu kelas diukur dua kali, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan atau pemberian variabel bebas. Satu-satunya perbedaan adalah apa yang terjadi antara kedua pengukuran. Penelitian eksperimen ini menggunakan rancangan *one group pretest-posttest design*. Rancangan ini disebut demikian karena subjek penelitian diuji menggunakan *pretest* dan *posttest* untuk mengukur keberhasilan penelitian. Prosedur penelitian meliputi pelaksanaan kegiatan sebelum penelitian, penyusunan proposal penelitian, penyusunan perangkat dan materi pembelajaran seperti CP, ATP, Modul ajar, lembar penilaian, Handout, media video, penyusunan Instrumen dan Validasi, pelaksanaan

penelitian/pengambilan data sesuai jadwal, analisis data hasil penelitian, serta pembuatan laporan hasil penelitian.

Metode pengumpulan data meliputi observasi dan tes (kognitif dan psikomotor). Instrumen penelitian meliputi lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi sikap siswa, lembar tes tulis (kognitif), dan lembar tes kinerja (psikomotor). Metode analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif dari nilai *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan statistik uji t untuk desain *one group pretest-posttest*. Sementara data kualitatif dari aktivitas siswa, penilaian sikap, dan tes kinerja dianalisis menggunakan analisis deskriptif.

Pengujian validasi instrumen dilakukan dengan metode validitas menggunakan pendapat para ahli (*judgment experts*). Setelah instrumen dikonstruksi berdasarkan aspek-aspek yang akan diukur berlandaskan teori tertentu, instrumen tersebut divalidasikan kepada beberapa para ahli. Para ahli diminta memberikan pendapat mengenai instrumen yang telah dibuat. Keputusan para ahli bisa berupa instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan, memerlukan perbaikan, atau

perlu dirubah semua. Jumlah ahli yang digunakan minimal tiga orang. Penilaian validasi dilakukan menggunakan skala dengan kriteria 4 = sangat baik, 3 = baik, 2 = cukup baik, dan 1 = kurang baik. Kesimpulan penilaian validasi dibagi menjadi tiga kategori: LD = layak digunakan, LDP = layak digunakan dengan perbaikan, dan TLD = tidak layak digunakan (perlu diganti). Seluruh instrumen yang divalidasi dinyatakan layak digunakan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Melihat data ketuntasan hasil belajar siswa sesuai KKTP yang berlaku, dari total 21 siswa, hasil penelitian menyatakan bahwa 4 siswa memiliki nilai dibawah KKTP dan 17 siswa tuntas dengan nilai rata-rata > 75 dari aspek kognitif maupun psikomotor. Ini menunjukkan bahwa penerapan media video pembelajaran yang mampu membuat siswa memahami serta mempraktekkan materi pada video dengan baik.

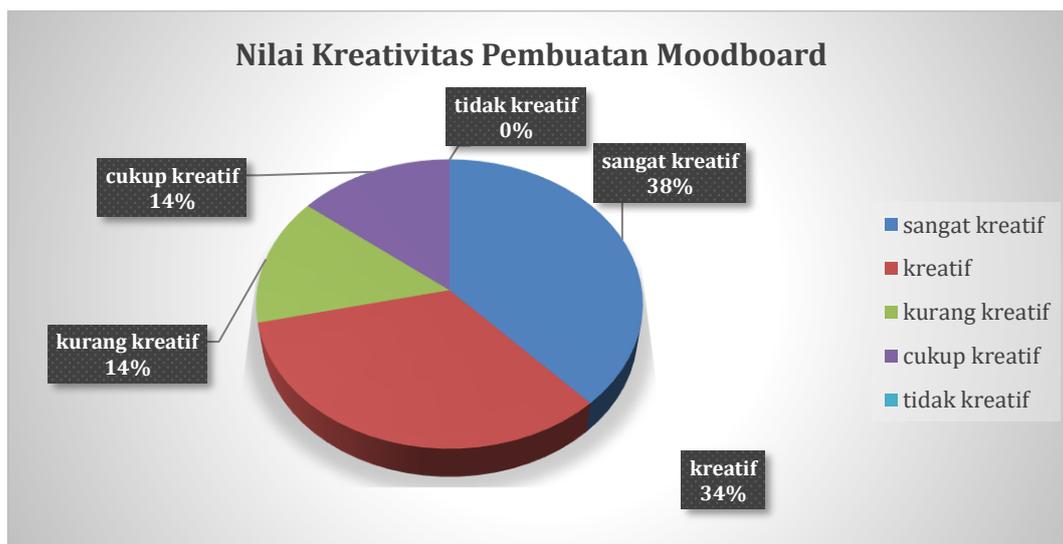
Pada materi pembuatan moodboard 86% siswa sudah menunjukkan kreativitasnya dalam membuat moodboard. Siswa termotivasi setelah

melihat video pembelajaran tentang materi moodboard. Audio visual mampu membangkitkan kreativitas siswa dalam mengerjakan project moodboard sesuai dengan tema pilihannya. Siswa mampu mengeksplorasi kreativitas dalam penataan moodboard fashion. Penelitian tentang penerapan media video pada materi moodboard dilakukan di SMK Negeri 1 Baureno di kelas XI DPB 1,

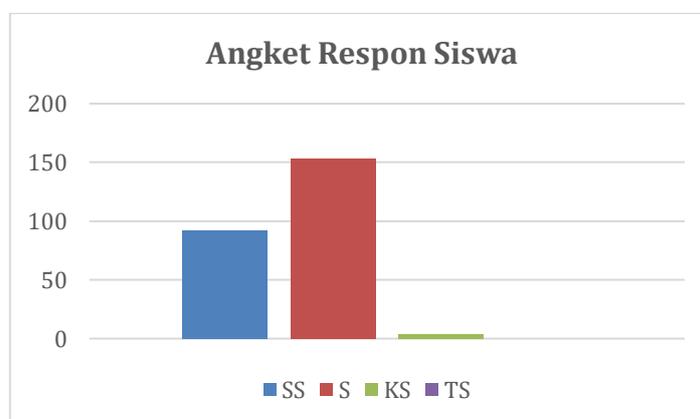
yang terdiri dari 21 siswa. Pengamatan dilakukan oleh satu observer dan satu guru, menghasilkan data berupa respon siswa dan hasil belajar mereka. Berikut adalah deskripsi hasil respon siswa setelah penerapan media video. Berdasarkan jawaban siswa, respon yang diterima cukup baik dengan rata-rata nilai ≥ 4 pada setiap pernyataan. Hasil respon siswa dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 1. Diagram Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Video Pembelajaran pada Pembelajaran Desain Busana Secara Digital



Gambar 2. Diagram Kreativitas Siswa dalam Pembuatan *Moodboard* melalui Penerapan Video Pembelajaran pada Pembelajaran Desain Busana secara Digital



Gambar 3. Diagram Hasil Angket Respon Siswa terhadap melalui Penerapan Video Pembelajaran pada Pembelajaran Desain Busana secara Digital

Tabel 2. Tabel Hasil Angket Respon Siswa terhadap melalui Penerapan Video Pembelajaran pada Pembelajaran Desain Busana secara Digital

Skala Nilai	Jumlah total	Ket.
Sangat Setuju	92	Data skala nilai 4
Setuju	153	Data skala nilai 3
Kurang Setuju	4	Data skala nilai 2
Tidak Setuju	0	Data skala nilai 1

Tabel 2 menunjukkan hasil angket respon video siswa Beberapa pernyataan yang memperoleh skor $\geq 4,5$ mencakup pengaruh penerapan media video pembelajaran dalam menarik minat siswa untuk mempelajari materi serta kemudahan dalam memahami materi dengan baik. Hasil skor adalah sebagai berikut: Skor Sangat Setuju 92, Skor Setuju 153, Skor Kurang Setuju 4, dengan total skor 249 dan rata-rata 4,3. Dari empat soal angket, total skor untuk keterangan sangat setuju adalah 92, sedangkan untuk keterangan setuju adalah 153. Menggunakan tabel penskoran skala likert, total skor yang dihasilkan adalah 249, dengan rata-rata angket respon siswa 4,4. Ini menunjukkan bahwa respon siswa berada dalam kategori sangat positif.

Pembahasan

Hasil uji analisis data menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa semuanya valid. Nilai chi kuadrat $0,674 \geq 0,05$. Maka H_a diterima dan H_o ditolak, ada pengaruh penerapan media video pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa pada aspek kognitif maupun psikomotorik.

Hasil menunjukkan uji t pada uji SPSS yaitu nilai t *pre test* 61,527 dan nilai

t *post test* 129,616. Nilai $p \geq 0,05$ dapat diartikan bahwa hasil ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan signifikan antara rata-rata *pre test* dan *post test*, dan perbedaan ini berada dalam interval kepercayaan 95%. Sig. (2-tailed) Nilai signifikansi yang menunjukkan 0 berarti perbedaan rata-rata signifikan pada Tingkat 95%.

Hasil penelitian menunjukkan uji t pada uji SPSS dengan nilai t untuk *pre-test* sebesar 61,527 dan nilai t untuk *post-test* sebesar 129,616. Nilai $p \geq 0,05$ menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata *pre-test* dan *post-test*, dan perbedaan ini berada dalam interval kepercayaan 95%. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0 menunjukkan bahwa perbedaan rata-rata ini signifikan pada tingkat kepercayaan 95%.

4. PENUTUP

Dalam penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan beberapa hal yaitu, aktivitas siswa pada penerapan media video pembelajaran terlaksana sesuai dengan sintaks termasuk kategori baik, hasil observasi sikap siswa menunjukkan bahwa siswa sudah menerapkan sikap bertanggung jawab, bekerja sama, saling menghargai,

disiplin, jujur dan percaya diri dalam proses pembelajaran menggunakan media video, terdapat pengaruh diterapkannya media video terhadap meningkatnya hasil belajar siswa pada materi pembuatan *moodboard*.

Temuan penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran berupa video dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa pada materi *moodboard* di kelas XI DPB SMKN 1 Baureno pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Respon siswa terhadap media video cukup baik. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan siswa merasa lebih jelas materinya menggunakan media video.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, I. (2022). Faktor Eksternal Yang Mempengaruhi Kreativitas Mendesain Busana. *Jurnal Online Tata Busana*, 11, 137–153. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jurnal-online-tata-busana.v11i2.49387>
- Afifah, N. T., & Arifiana, D. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Pada Sub. Kompetensi Sulaman Bayangan Di Smkn1 Jabon Sidoarjo. *Jurnal Online Tata Busana*, 11, 129–136. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-busana/article/view/49386%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-busana/article/download/49386/41051>
- Agustin, R. K., & Hidayati, L. (2021). Pengembangan Video Menghias Tote Bag Dengan Teknik Eco Print Bagi Ibu-Ibu Pkk. *E-Journal*, 10(3), 79–86. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jurnal-online-tata-busana.v10i3.43227>
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, Muh. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran* (S. P. Tri Putri Wahyuni, Ed.; 1st ed.). PT. Global Eksekutif teknologi.
- Asni, H. A. N., & Suhartini, R. (2019). Pengembangan Video Tutorial Bias Cut Dress Berbasis Instagram. *E-Journal*, 08(3), 71–76. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4887>

- Azhar, A. (2017). media pembelajaran. In rahman asfah (Ed.), *media pembelajaran* (20th ed., p. 29). rajagrafindo persada.
- Dheavanisya, I. N. (2023). Pengembangan Video Tutorial Membuat Desain Busana Pesta Wanita Secara Digital Sesuai Dengan Konsep Kolase Di Kelas Xi Smk *Jurnal Online Tata Busana*, 12, 18–25. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-busana/article/view/50420>
- Wahyana, R. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Proshow Pada Materi Satuan Ukur dan Satuan Berat [UNIVERSITAS NEGERI ISLAM RATENINTAN LAMPUNG]. In *Prosiding seminar nasional matematika dan pendidikan matematika*. <https://doi.org/https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/pspm/article/view/2639>
- Gandini, G., Russanti, I., Arifiana, D., & Nashikhah, M. (2023). Pengembangan Media Video Pembuatan Pola Rok dengan Aplikasi Richpeace-Dgs untuk Siswa Tata Busana Kelas XI SMK Negeri 1 Sooko. *Pendidikan Tambusai*, 7, 1523–1531. <https://mail.jptam.org/index.php/jptam/article/view/5453>
- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2018). media pembelajaran berbasis industri 4.0. In *Analytical Biochemistry* (Vol. 11, Issue 1). <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-59379-8-3-319-59379-8-0-12-420070-8.00002-7%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-420070-8.00002-7%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.ab.2015.03.024%0Ahttps://doi.org/10.1080/07352689.2018.1441103%0Ahttp://www.chile.bmw-motorrad.cl/sync/showroom/lam/es/>
- Hendriyanto. (2022). *wujudkan kelas menyenangkan dengan video pembelajaran*. <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/wujudkan-kelas-yang-menyenangkan-melalui-video-pembelajaran>
- Jamilatul Luluatul Maknunah. (2022). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMP Kelas VIII*. 8.5.2017, 2003–2005.

- <https://doi.org/10.36667/jppi.v10i1.1135>
- Junior, R., A. & Nahari, I. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Di Sekolah Menengah Kejuruan Tata Busana. *Edisi Yudisium*, 10, 92–102. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jurnal-online-tata-busana.v10i3.43352>
- kemertrian pendidikan kebudayaan riset dan teknologi. (2017). 033_H_KR_2022 Salinan SK Kabadan tentang Perubahan SK 008 tentang Capaian Pembelajaran (1). In *kemertrian pendidikan kebudayaan riset ddan teknologi*.
- Laras Eka Yulianti, & Marniati. (2021). Video Tutorial Berbasis Youtube Sebagai Media Belajar. *Jurnal Tata Busana*, 10(3), 15–25. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-busana/article/view/42965>
- Makhin, M. (2022). Hybrid Learning: Model Pembelajaran Pada Masa Pandemi Di SD NEGERI Bungurasih Waru Sidoarjo. *MUDIR(Jurnal Manajemen Pendidikan)*, 5(2). <https://doi.org/https://ejournal.insud.ac.id/index.php/MPI/article/view/344/337>
- Mutu, tim manajemen. (2023). *SMK NEGERI 1 BAURENO*. <https://www.smkn1baureno.sch.id/>
- Novia Dwi Antika. (2018). *Penerapan Media Video Pembelajaran Pada Kompetensi Dasar Pembuatan Belahan Pada Busana Di Kelas X Tata Busana SMKN 2 Jombang*. 53–54. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.11427>
- Putri, E. R. (2022). Pengembangan Video Tutorial Pola Rok Lipit Hadap Di Kelas X Tata Busana 1 SMK Negeri 8 Surabaya. *Jurnal Online Tata Busana*, 11(02), 8–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jurnal-online-tata-busana.v11i2.46705>
- Robet Ajisanta. (2021). pengembangan video tutorial menggambar wayang beber pacitan. *Budapest International Research and Critics Institute Journal*, 4. <https://doi.org/https://doi.org/10.33258/birci.v4i4.3206>
- Rubiyati, Nurlaela, L., & Rijanto, T. (2022). Efektivitas Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan

- Kinerja Siswa SMK. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 117–128.
<https://doi.org/https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1.644>
- Sholihah, N. (2024). *Pengembangan Media Video Tutorial Membuat Sulaman Burci Bentuk Rumbai Pada Elemen Desain Hiasan Di SMKN 1 Jabon*. 2(2), 251–257.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2984>
- Surani, S., Rahma Dewi, E., & Nahar, N. (2022). Pengembangan Video Tutorial Mendesain Busana Berbasis Aplikasi Ibis Paint X Pada Matakuliah Teknologi Desain Busana Di Stkip Pangeran Antasari. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 1(4), 767–776.
<https://doi.org/https://doi.org/10.59188/jcs.v1i4.108>
- Tarihoran, E. (2019). Guru Dalam Pengajaran Abad 21. *SAPA - Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 4(1), 46–58.
<https://doi.org/https://doi.org/10.53544/sapa.v4i1.68>
- Taufik, D., Nahari, I., Kesejahteraan Keluarga, P., Teknik, F., Negeri, U., Ketintang, S. J., Gayungan, K., Surabaya, K., & Timur, J. (2022). *Pengembangan Video Pembelajaran Pewarnaan Teknik Kering Di Kelas X Tata Busana SMK Negeri 3 Kediri*. 11, 79–85.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jurnal-online-tata-busana.v11i2.48381>
- Umayah, S., & Nahari, I. (2022). *Penerapan Media Video Pembuatan Batik Cap Pada Mata Pelajaran Desain Kreatif Tekstil Di SMKN 12 Surabaya*. 11, 94–102.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jurnal-online-tata-busana.v11i2.49065>
- Usman, S. bin. (2022). Pengembangan Media Video Tutorial Membuat Sulaman Aplikasi Di Kelas Xi Tata Busana 3 Smkn 8 Surabaya. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, 11(2), 48–55.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jurnal-online-tata-busana.v11i2.47676>
- Wacana, T. W., & Hidayati, L. (2021). Pengembangan Media Video Membuat Saku Vest di Kelas XI Tata Busana 2 SMKN 8 Surabaya. *Prosiding PTBB FT UNY*, 10, 38–

46.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jurnal-online-tata-busana.v10i3.43174>
- Yudianto, A. (2019). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2019*, 234–237.
<https://doi.org/https://eprints.ummi.ac.id/id/eprint/354>
- Yuwanita, E., Wulansari, D., Program, P., Pendidikan, S., Keluarga, K., & Teknik, F. (2018). Keefektifan Penggunaan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Ffej*, 07(1), 10.
<https://doi.org/https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ffe/index>