



PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL PEMBUATAN SANDAL BERBAHAN KAIN PERCA PADA ELEMEN *TECHNOPRENEUR* FASE E DI SMKN 1 SOOKO

Rivi Angeline Permata Anggraini^{1*}, Inty Nahari²

^{1,2} S1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Kampus Ketintang, Jl. Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya 60231

*Penulis Korespondensi: riviangelina.22008@mhs.unesa.ac.id¹, intynahari@unesa.ac.id²

Abstract. Amid the development of the creative industry and entrepreneurship in the era of globalization, students of SMKN 1 Sooko still lack skills in processing fabric scraps into fashion products with commercial value. The scarcity of engaging learning media has prompted the development of video tutorial-based media to enhance students' skills while simultaneously fostering their entrepreneurial spirit. This study aims to: (1) describe the feasibility of a video tutorial on making sandals from fabric scraps, and (2) describe the skills of Grade X DPB 1 students at SMKN 1 Sooko after the implementation of the video tutorial media. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model. The research subjects were 33 students selected through simple random sampling, with a one-shot case study design. The instruments included expert validation questionnaires for material experts, media experts, and a psychomotor assessment sheet. The resulting product was a video tutorial lasting more than 8 minutes, created using CapCut, which included an introduction, tools and materials, step-by-step sandal-making procedures, and a closing segment, with adequate audio-visual quality. The results showed that the video tutorial media was declared highly feasible for use, with an average validation score of 3.89. Its implementation with 33 students yielded an average score of 84, with a mastery rate of 90.9%, proving that this media is effective in improving students' conceptual understanding, practical skills, and learning motivation.

Keywords: video tutorial, fabric scraps, sandals, technopreneur

Abstrak. Di tengah perkembangan industri kreatif dan kewirausahaan di era globalisasi, siswa SMKN 1 Sooko masih kurang terampil dalam mengolah kain perca menjadi produk fashion bernilai jual. Minimnya media pembelajaran yang menarik mendorong pengembangan media berbasis video tutorial untuk meningkatkan keterampilan sekaligus menumbuhkan jiwa wirausaha siswa. Penelitian ini bertujuan: (1) mendeskripsikan kelayakan video tutorial pembuatan sandal berbahan kain perca, dan (2) mendeskripsikan keterampilan siswa kelas X DPB 1 SMKN 1 Sooko setelah penerapan media video tutorial. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Subjek penelitian adalah 33 siswa yang dipilih secara simple random sampling, dengan desain one-shot case study. Instrumen meliputi angket validasi ahli materi, ahli media, dan lembar penilaian psikomotor. Produk yang dihasilkan adalah video tutorial berdurasi lebih dari 8 menit yang dibuat dengan CapCut, memuat pengenalan, alat dan bahan, langkah pembuatan sandal, serta penutup dengan kualitas audio-visual yang memadai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video tutorial dinyatakan sangat layak digunakan dengan rata-rata validasi 3,89. Penerapannya pada 33 siswa menghasilkan nilai rata-rata 84 dengan tingkat ketuntasan 90,9%, membuktikan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan praktik, dan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: video tutorial, kain perca, sandal, technopreneur

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan industri kreatif dan kewirausahaan di era global saat ini menuntut dunia pendidikan, khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), untuk menghasilkan lulusan yang tidak hanya menguasai keterampilan teknis, tetapi juga mampu berinovasi dan beradaptasi terhadap perubahan. Hal ini sejalan dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik berkembang secara aktif. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, peserta didik tidak hanya dituntut memahami teori, tetapi juga mampu menghasilkan produk yang memiliki nilai jual [1].

Pendidikan kejuruan memiliki peran strategis dalam mempersiapkan generasi muda yang siap memasuki dunia kerja sekaligus mampu menciptakan lapangan kerja secara mandiri. Dalam era persaingan global yang semakin ketat, lulusan SMK dituntut untuk memiliki kompetensi yang relevan dengan kebutuhan industri, termasuk kemampuan berpikir kreatif, inovatif, dan berwirausaha. Pendidikan kejuruan yang efektif harus mampu mengintegrasikan pembelajaran teori dan praktik secara seimbang agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan aplikatif [2]. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada produk dan kewirausahaan menjadi semakin relevan untuk diterapkan di SMK, khususnya pada program keahlian yang berkaitan dengan industri busana dan fashion.

Salah satu elemen pembelajaran yang mendukung tujuan tersebut adalah technopreneur pada Program Keahlian Desain dan Produksi Busana kelas X Fase E. Elemen ini dirancang untuk menumbuhkan kreativitas dan jiwa kewirausahaan peserta didik melalui pembuatan produk berbahan dasar sederhana, salah satunya kain perca. Kain perca merupakan limbah tekstil yang melimpah dan berpotensi diolah menjadi produk bernilai ekonomis apabila dimanfaatkan dengan kreativitas yang baik [3]. Pembuatan sandal berbahan kain perca dipilih karena proses pembuatannya relatif sederhana, sesuai dengan kemampuan peserta didik, serta relevan dengan konsep kewirausahaan yang menekankan kemampuan mengolah sumber daya yang ada menjadi produk inovatif berdaya saing [4].

Pemanfaatan limbah tekstil seperti kain perca dalam pembelajaran juga sejalan dengan kesadaran global terhadap pentingnya keberlanjutan lingkungan. Industri fashion dikenal sebagai salah satu penyumbang limbah terbesar di dunia, sehingga upaya pemanfaatan kembali bahan sisa produksi menjadi langkah yang bernilai ganda, yakni mengurangi dampak lingkungan sekaligus menghasilkan produk bernilai ekonomi. Integrasi nilai keberlanjutan dalam pembelajaran technopreneur diharapkan dapat membentuk karakter peserta didik yang tidak hanya kreatif dan inovatif, tetapi juga bertanggung jawab terhadap lingkungan. Hal ini selaras dengan tujuan pendidikan karakter dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan pembentukan profil pelajar Pancasila, termasuk dimensi kreatif dan bergotong royong.

Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMKN 1 Sooko pada Maret 2025, ditemukan sejumlah permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran technopreneur. Sekitar 65% dari 36 peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide kreatif dan menerapkan teknik dasar pembuatan produk berbahan kain perca. Partisipasi peserta didik dalam kegiatan praktik tergolong rendah, dengan kecenderungan bersikap pasif selama pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran yang digunakan, berupa PowerPoint, modul ajar, dan video dari internet, dinilai belum optimal karena hanya menyajikan informasi secara statis dan kurang memberikan visualisasi nyata terhadap tahapan praktik yang harus dilakukan [5][6]. Kondisi ini berdampak pada pengalaman belajar peserta didik yang kurang aplikatif dan belum sepenuhnya mendukung kemampuan mereka dalam menciptakan produk inovatif [7].

Permasalahan terkait keterbatasan media pembelajaran dalam pendidikan kejuruan sebenarnya bukan hal baru. Berbagai penelitian telah mengidentifikasi bahwa kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran praktik dan ketersediaan media yang memadai masih menjadi tantangan utama di banyak SMK di Indonesia. Pembelajaran praktik membutuhkan media yang mampu menampilkan prosedur kerja secara detail, berurutan, dan dapat diakses berulang kali oleh peserta didik. Tanpa media yang tepat, peserta didik cenderung mengalami miskonsepsi dalam memahami tahapan praktik, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap kualitas produk yang dihasilkan. Kondisi ini memperkuat urgensi pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual, khususnya untuk mendukung pembelajaran berbasis praktik di SMK.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, pengembangan media video tutorial dinilai tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran praktik. Video tutorial mampu menyajikan setiap tahapan proses secara visual, runtut, dan dapat diputar ulang sesuai kebutuhan peserta didik [8][9]. Sebagai media audiovisual, video menggabungkan elemen tulisan, gambar bergerak, suara, dan animasi secara terpadu sehingga mampu menstimulasi berbagai indera peserta didik secara bersamaan [10]. Selain itu, media video terbukti dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik karena menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif [11][6].

Dukungan empiris terhadap efektivitas media video tutorial dalam pembelajaran praktik cukup kuat. Hasil penelitian sebelumnya mendukung hal ini, di antaranya [12] yang menemukan bahwa video tutorial berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan peserta didik hingga 78%, serta Rahmawati [13] yang melaporkan peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 78,52% melalui pemanfaatan media video dalam pembelajaran praktik. Lebih lanjut, Nurina dkk [14] mencatat bahwa respons peserta didik terhadap media video pembelajaran yang dikembangkan mencapai 98% dengan kategori sangat baik. Pratama [15] juga menegaskan bahwa media berbasis tutorial efektif digunakan dalam pembelajaran karena kemampuannya memvisualisasikan teknik pembuatan produk secara rinci, sehingga peserta didik dapat mempelajari kembali materi sesuai kebutuhan mereka.

Pengembangan video tutorial dalam penelitian ini diterapkan dalam model pembelajaran *Direct Instruction*. Model ini menempatkan guru sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan demonstrasi secara terstruktur, sehingga peserta didik dapat mengamati setiap langkah kerja secara jelas melalui bantuan video tutorial [16]. Dalam penerapannya, guru mendemonstrasikan proses pembuatan produk dengan bantuan video sehingga peserta didik dapat mengikuti setiap langkah praktik secara terarah, mulai dari tahap persiapan hingga penyelesaian produk. Penerapan model ini diharapkan dapat mendukung efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik pada elemen technopreneur.

Pengembangan media dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan sistematis, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena memiliki alur pengembangan yang terstruktur dan sistematis, serta memungkinkan dilakukannya evaluasi dan revisi pada setiap tahapan sehingga menghasilkan produk media yang berkualitas dan sesuai kebutuhan [17]. Penggunaan model ini juga dinilai sesuai untuk penelitian pengembangan di bidang pendidikan karena mencakup proses analisis kebutuhan hingga evaluasi dampak secara menyeluruh.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video tutorial pembuatan sandal berbahan kain perca pada elemen Technopreneur Fase E di SMKN 1 Sooko, serta mengetahui kelayakan media berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, dan hasil keterampilan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran praktik di SMK, sekaligus menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran kejuruan lainnya.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model ADDIE [18]. Yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

1. *Analyze* (Analisis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam proses pembelajaran, merumuskan solusi yang tepat, serta menentukan kompetensi yang harus dicapai peserta didik. Analisis dilakukan mencakup empat aspek utama, yaitu kurikulum, materi, media pembelajaran, peserta didik, dan kegiatan pembelajaran.

SMK Negeri 1 Sooko menerapkan Kurikulum Merdeka, di mana peserta didik kelas X Program Keahlian Desain dan Produksi Busana berada pada Fase E dengan salah satu elemen pembelajaran yaitu technopreneur. Elemen ini bertujuan agar peserta didik mampu memahami peluang usaha di bidang busana serta menghasilkan produk yang memiliki nilai guna dan nilai jual, salah satunya melalui pembuatan sandal berbahan kain perca.

Materi pembuatan sandal berbahan kain perca bersifat praktik, meliputi pengenalan alat dan bahan, proses desain, teknik pemotongan, penyablonan, perakitan, hingga finishing. Karena sifatnya yang prosedural dan bertahap, diperlukan media pembelajaran yang mampu menampilkan setiap langkah secara visual, jelas, dan sistematis.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran technopreneur, media yang selama ini digunakan berupa PowerPoint, modul ajar, dan video dari internet. Namun, media tersebut belum sepenuhnya mendukung pembelajaran praktik karena tidak menampilkan proses secara detail dan belum disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan dan kreativitas peserta didik dalam kegiatan praktik.

Analisis peserta didik menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik kelas X DPB 1 lebih mudah memahami materi apabila disampaikan secara visual dan disertai demonstrasi langsung. Peserta didik juga membutuhkan media yang dapat dipelajari secara mandiri di luar jam pelajaran. Berdasarkan hasil analisis tersebut, video tutorial dipilih sebagai media yang tepat karena mampu menampilkan proses pembuatan secara runtut, visual, dan dapat diputar ulang sesuai kebutuhan.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan meliputi pemilihan media yang sesuai, penyusunan materi berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) pada elemen technopreneur, serta perancangan storyboard sebagai panduan alur video tutorial. Storyboard memuat rancangan setiap adegan, urutan pengambilan gambar, dan naskah narasi yang menjelaskan langkah-langkah pembuatan sandal berbahan kain perca. Dalam proses perancangan, diperhatikan pula aspek visual, audio, pencahayaan, teknik pengambilan gambar, serta penggunaan teks pendukung agar video tutorial lebih menarik dan mudah dipahami peserta didik. Selain itu, pada tahap ini juga disusun instrumen validasi untuk digunakan oleh ahli materi dan ahli media.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilaksanakan melalui tiga tahapan produksi. Pada tahap pra-produksi, peneliti menyiapkan seluruh materi pembelajaran, menyusun storyboard, serta mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam praktik pembuatan sandal berbahan kain perca. Pada tahap produksi, dilakukan pengambilan video sesuai storyboard dengan memperhatikan kualitas gambar, pencahayaan, sudut pengambilan, dan kejernihan suara. Peneliti bertindak sebagai demonstrator dalam memperagakan setiap langkah pembuatan sandal secara runtut dan jelas. Selanjutnya, pada tahap pasca-produksi, video diedit menggunakan aplikasi CapCut melalui proses penyusunan klip, penambahan teks, narasi audio, musik pendukung, dan transisi antarbagian. Video tutorial yang telah selesai diproduksi kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakannya sebelum diimplementasikan. Hasil validasi digunakan sebagai dasar revisi dan penyempurnaan media.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi dilaksanakan dengan menerapkan video tutorial pada pembelajaran peserta didik kelas X DPB 1 SMK Negeri 1 Sooko yang berjumlah 33

orang. Dalam pelaksanaannya, guru menyampaikan materi dengan bantuan video tutorial yang telah dikembangkan. Peserta didik mengamati setiap langkah pembuatan sandal melalui video, kemudian mempraktikkan secara langsung sesuai prosedur yang ditampilkan. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik diberikan tugas praktik membuat sandal berbahan kain perca. Data dikumpulkan menggunakan lembar validasi, lembar tes psikomotor, dan rubrik penilaian keterampilan.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam penelitian pengembangan ini. Evaluasi dilakukan untuk menilai tingkat kelayakan media video tutorial serta hasil keterampilan peserta didik setelah menggunakan media tersebut. Penilaian didasarkan pada hasil validasi ahli materi dan ahli media, serta hasil penilaian keterampilan peserta didik dalam praktik pembuatan sandal berbahan kain perca. Selain itu, evaluasi juga bertujuan untuk mengidentifikasi kelemahan dan kekurangan media sebagai bahan penyempurnaan agar media pembelajaran lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Pendekatan ini dipilih untuk menghasilkan produk berupa video tutorial pembuatan sandal berbahan kain perca sekaligus menguji tingkat kelayakan dan efektivitasnya [19]. Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret hingga Juni 2025 di kelas X DPB 1 SMK Negeri 1 Sooko, Jl. R.A. Basuni No. 5, Mergelo, Sooko, Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X DPB SMKN 1 Sooko. Teknik pengambilan sampel menggunakan simple random sampling dengan jumlah sampel 33 siswa kelas X DPB 1. Desain penelitian menggunakan one-shot case study di mana subjek diberikan satu perlakuan berupa penerapan video tutorial kemudian dilakukan pengukuran hasil [4].

Teknik pengumpulan data meliputi: (1) angket validasi kelayakan yang diisi oleh tiga ahli materi dan tiga ahli media, serta (2) tes hasil keterampilan berupa lembar penilaian psikomotor. Validasi materi mencakup aspek kesesuaian materi, kejelasan sajian, bahasa, dan teknik penyajian. Validasi media mencakup aspek tujuan dan manfaat, visual, audio, tipografi, kebahasaan, dan durasi waktu. Instrumen penilaian psikomotor mencakup enam aspek: persiapan alat dan bahan, proses kerja, kreativitas, kerapihan dan finishing, fungsi produk, dan presentasi [20].

Analisis data dilakukan secara deskriptif. Kelayakan media diukur menggunakan rata-rata skor validator dengan rumus dan kategori kelayakan sebagai berikut:

1. Analisis Data Hasil Kelayakan

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

Berdasarkan rata-rata skor yang diperoleh, hasil validasi kelayakan dapat diklasifikasikan ke dalam kategori sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Analisis Hasil Kelayakan [21]

Nilai	Skala Pengukuran Uji Kelayakan
>3,25-4,00	Sangat layak diuji cobakan
>2,50-3,25	Layak diuji cobakan
>1,75-2,50	Cukup layak diuji cobakan
>1,00-1,75	Kurang layak diuji cobakan

2. Analisis Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa dianalisis secara deskriptif, dimulai dengan menghitung skor tes psikomotor siswa dalam proses pembuatan sandal. Selanjutnya, analisis hasil belajar siswa ditentukan menggunakan rumus berikut.

a. Nilai Psikomotor

Penentuan nilai psikomotor siswa dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai psikomotor} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

b. Nilai rata-rata

Penentuan rata-rata kelas dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

M : Nilai rata-rata (Mean)

ΣX : Jumlah nilai seluruh siswa

n : Jumlah siswa yang mengikuti tes

Nilai hasil tes siswa diklasifikasikan menjadi 5 kategori:

Tabel 2. Klasifikasi Ketuntasan [22]

Tingkat Penguasaan	Kategori
90-100%	Sangat Baik
75-89%	Baik
60-74%	Cukup
49-59%	Kurang
0-48%	Sangat Kurang

Berdasarkan nilai hasil belajar, selanjutnya dihitung jumlah siswa yang mencapai ketuntasan dengan merujuk pada Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). KKM yang berlaku dalam pembelajaran Technopreneur adalah 75.

Setelah itu, ditentukan ketuntasan klasikal yang diperoleh menggunakan rumus berikut [23]

$$\text{Ketuntasan klasikal (\%)} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Tabel 3. Kategori Ketuntasan [24]

Persentase Ketuntasan	Kategori
85%-100%	Sangat Tinggi (Sangat Berhasil)
70-84%	Tinggi (Berhasil)
55%-69%	Sedang (Cukup Berhasil)
40%-54%	Rendah (Kurang Berhasil)
<40%	Sangat Rendah (Tidak Berhasil)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

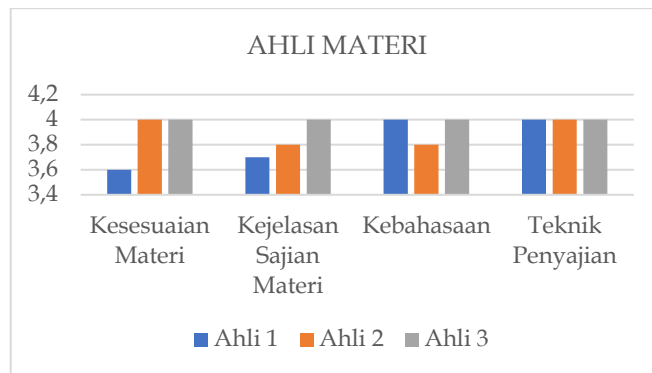
Penelitian ini menghasilkan produk berupa video tutorial pembuatan sandal berbahan kain perca yang dikembangkan sebagai media pembelajaran pada elemen Technopreneur Fase E di SMKN 1 Sooko. Pengembangan produk ini menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahapan sistematis, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Konten video tutorial yang dihasilkan meliputi materi pengertian technopreneur, profil usaha di bidang busana, pemasaran online, pengertian sandal, pengertian kerajinan kain perca, serta prosedur pembuatan sandal berbahan kain perca. Keseluruhan materi dirancang untuk menumbuhkan kreativitas dan jiwa kewirausahaan peserta didik sesuai dengan tuntutan elemen Technopreneur pada Kurikulum Merdeka Fase E. Hasil penelitian menunjukkan dua temuan utama, yaitu: (1) hasil validasi ahli materi dan ahli media terhadap video tutorial pembuatan sandal berbahan kain perca, serta (2) hasil penilaian keterampilan peserta didik setelah menggunakan video pembelajaran tersebut.

1. Kelayakan pengembangan media video tutorial pada pembuatan sandal berbahan kain perca

Tahap implementasi dilaksanakan setelah proses pengembangan video selesai, yakni dengan menerapkan media video pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Sebelum diimplementasikan, media terlebih dahulu melalui proses validasi oleh para ahli guna mengetahui tingkat kelayakannya. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

a. Validasi kelayakan oleh ahli materi



Gambar 1. Diagram Validasi Ahli Materi

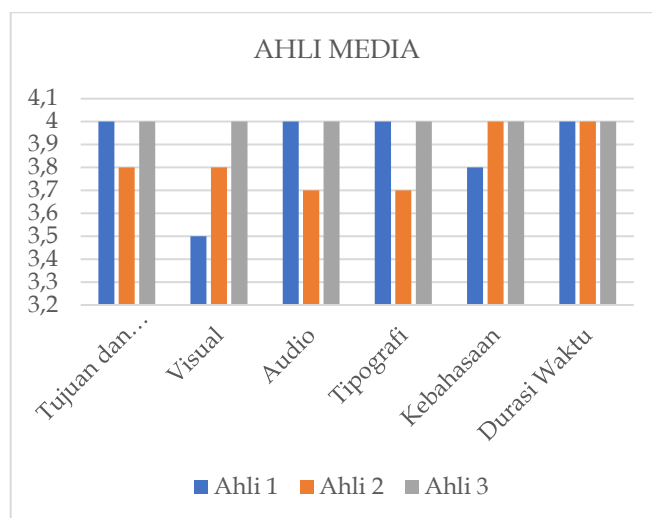
Berdasarkan diagram tersebut, terlihat bahwa materi pembelajaran berupa video tutorial memperoleh nilai rata-rata dari para validator sebagai berikut:

Tabel 4. Rata-Rata Skor Ahli Materi

Validator	Skor
Ahli materi 1	3,82
Ahli materi 2	3,86
Ahli materi 3	4,00
Rata-rata	3,89

Hasil rata-rata 3,89 tersebut menunjukkan bahwa materi termasuk kategori sangat layak diujicobakan untuk alternatif media pembelajaran di SMKN 1 Sooko.

b. Validasi kelayakan oleh ahli media



Gambar 2. Diagram Validasi Ahli Media

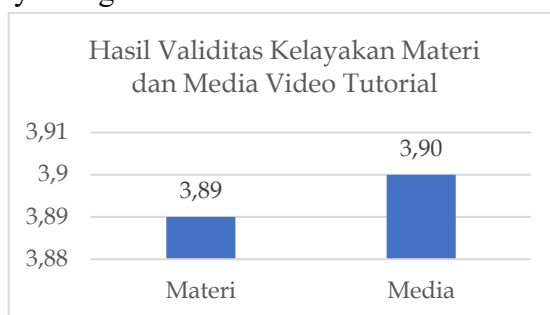
Berdasarkan diagram tersebut, terlihat bahwa media pembelajaran berupa video tutorial memperoleh nilai rata-rata dari para validator sebagai berikut:

Tabel 5. Rata-Rata Skor Ahli Media

Validator	Skor
Ahli media 1	3,86
Ahli media 2	3,86
Ahli media 3	4,00
Rata-rata	3,90

Hasil rata-rata 3,90 tersebut menunjukkan bahwa media termasuk kategori sangat layak diujicobakan untuk alternatif media pembelajaran di SMKN 1 Sooko.

Dari kedua hasil validasi kelayakan oleh ahli materi dan media, selanjutnya rata-rata skor total dari keduanya dengan hasil berikut:



Gambar 2. Hasil Validitas Kelayakan Materi dan Media

Diagram tersebut terlihat bahwa hasil validitas kelayakan materi dan media video tutorial memperoleh nilai rata-rata sebagai berikut:

Tabel 6. Rata-Rata Skor Kelayakan Materi dan Media

Kelayakan	Skor
Materi	3,89
Media	3,90
Rata-rata	3,89

Berdasarkan tabel hasil rata-rata validitas media video tutorial memperoleh skor 3,89 dengan kategori sangat layak diujicobakan sebagai alternatif media pembelajaran.

- Hasil keterampilan siswa setelah menggunakan pengembangan media video pembelajaran tutorial pembuatan sandal berbahan kain perca

Setelah media video pembelajaran tentang pembuatan sandal berbahan kain perca diterapkan dalam proses belajar di kelas X DPB 1 SMKN 1 Sooko, siswa kemudian mengikuti tes psikomotor untuk mengevaluasi hasil keterampilan mereka. Rata-rata nilai tes psikomotor siswa mendapatkan nilai 84. Untuk hasil keterampilan siswa dapat dilihat grafik berikut.



Gambar 3. Hasil Keterampilan Siswa

Berdasarkan diagram diatas, diketahui bahwa dari total 33 siswa kelas X DPB 1 SMKN 1 Sooko, sebanyak 30 siswa memperoleh nilai antara 75-100, sedangkan 3 siswa mendapatkan nilai di bawah 75. Dari data tersebut, persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal dapat diketahui bahwa setelah penerapan media video pembelajaran, sekitar 90,9% (sangat tinggi) siswa telah mencapai ketuntasan dengan nilai di atas KKM ≥ 75 , sedangkan 9,1% lainnya belum tuntas karena memperoleh nilai di bawah KKM.

PEMBAHASAN

1. Kelayakan pengembangan media video tutorial pembuatan sandal berbahan kain perca

Hasil penilaian kelayakan terhadap pengembangan media video tutorial pembuatan sandal berbahan kain perca telah dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, yang menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak untuk diuji coba kepada siswa. Media video ini telah melalui uji validitas yang melibatkan 3 ahli materi dan 3 ahli media. Dari keenam validator tersebut, diperoleh hasil bahwa ahli materi mendapat skor rata-rata 3,89 serta ahli media mendapat skor rata-rata 3,90. Adapun selisih 0,11 dari skor ideal pada penilaian ahli materi terutama diperoleh dari aspek kejelasan sajian materi 3,83 dan kesesuaian materi 3,87 yang mengindikasikan bahwa kedua aspek tersebut masih memerlukan sedikit penyempurnaan agar konten video lebih relevan dengan tujuan pembelajaran dan lebih mudah dipahami oleh siswa [25]. Sementara itu, selisih 0,10 dari skor ideal pada penilaian ahli media terutama disumbang oleh aspek visual 3,77 yang dinilai masih perlu penyempurnaan dari segi kualitas gambar, tata letak, dan komposisi warna, serta aspek audio dan tipografi 3,90 yang masih dapat ditingkatkan lebih lanjut [6]. Meskipun demikian, secara keseluruhan media ini telah memenuhi standar kelayakan yang ditetapkan dan layak untuk diuji cobakan kepada siswa.

Dari segi kelayakan, media video tutorial pembuatan sandal berbahan kain perca yang disajikan mampu menyampaikan informasi dengan jelas, menjelaskan tahapan proses, serta membantu dalam pengajaran keterampilan. Hal ini memungkinkan siswa lebih memahami materi tersebut. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar, serta mempermudah penyampaian informasi kepada kelompok siswa.

Video tutorial memberikan visualisasi menarik yang mendukung proses pembelajaran keterampilan dan membantu siswa belajar secara mandiri [26]. Penelitian

sejenis oleh Rosyidah dan Rahayu [27] berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Penyelesaian Tepi Depun Dan Serip Pada Fase E Smk Negeri 2 Jombang” yang diterapkan pada 33 siswa kelas X DPB 4 SMK Negeri 2 Jombang menunjukkan hasil yang layak dengan rata-rata skor validasi keseluruhan sebesar 3,70. Selain itu, sebanyak 85% siswa berhasil mencapai ketuntasan klasikal sesuai KKM, sehingga media tersebut dinyatakan valid, layak, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Hasil keterampilan siswa setelah menggunakan pengembangan media video tutorial pembuatan sandal berbahan kain perca.

Hasil pengembangan video tutorial pembuatan sandal berbahan kain perca yang dilaksanakan oleh 33 siswa di kelas X DPB 1 SMKN 1 Sooko menunjukkan hasil rata-rata nilai sebesar 84 dengan kategori sangat baik. Persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 90,9% atau sebanyak 30 siswa memperoleh nilai di atas KKM (≥ 75), sedangkan 9,1% atau sebanyak 3 siswa masih belum tuntas karena memperoleh nilai di bawah KKM. Ketidaktuntasan tersebut disebabkan oleh hasil pembuatan sandal yang terbalik antara bagian kanan dan kiri sehingga sandal tidak dapat digunakan sebagaimana mestinya. Kesalahan tersebut menunjukkan bahwa siswa masih kurang teliti dalam mengikuti langkah-langkah pembuatan sandal yang terdapat pada video tutorial.

Berdasarkan hasil keterampilan siswa pada penggunaan video tutorial pembuatan sandal berbahan kain perca, media video pembelajaran tersebut dinilai berhasil diterapkan karena mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap proses pembuatan produk secara bertahap dan sistematis. Penyajian materi yang jelas melalui tampilan audio visual membantu siswa memahami teknik pembuatan sandal dengan lebih mudah, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa di SMKN 1 Sooko. Selain itu, video tutorial juga membantu siswa belajar secara mandiri karena dapat diputar ulang sesuai kebutuhan selama proses praktik berlangsung.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Rihadah dan Rahayu [28] dalam penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Kompetensi Menjahit Kerah Rever Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMK Negeri 6 Surabaya”. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa video tutorial terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif dan inovatif serta dapat dijadikan alternatif untuk mendukung pembelajaran praktik di sekolah kejuruan. Selain itu, Warno dan Widiastuti [29] juga menyatakan bahwa video tutorial mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta memberikan pemahaman yang lebih baik karena siswa dapat melihat secara langsung tahapan kerja yang benar melalui media audiovisual.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan media video tutorial pembuatan sandal berbahan kain perca pada fase E di SMKN 1 Sooko, dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. Media video tutorial pembuatan sandal berbahan kain perca pada elemen Technopreneur yang telah dikembangkan dinilai sangat layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan melalui proses validasi yang menghasilkan rata-rata keseluruhan sebesar 3,89 dengan kategori sangat layak. Aspek yang masih memerlukan sedikit penyempurnaan pada penilaian ahli materi adalah kejelasan sajian materi dan kesesuaian materi, sedangkan pada penilaian ahli media adalah aspek visual serta audio dan tipografi. Meskipun demikian, secara keseluruhan media telah memenuhi standar kelayakan yang ditetapkan. Media ini mengacu pada model ADDIE dan telah melewati serangkaian proses evaluasi secara menyeluruh guna memastikan kesesuaian materi, kualitas tampilan visual dan audio, serta efektivitasnya dalam menunjang proses pembelajaran.
2. Setelah media video tutorial diterapkan kepada 33 siswa kelas X DPB 1 SMKN 1 Sooko, hasil belajar keterampilan yang diperoleh terbilang memuaskan dengan nilai rata-rata sebesar 84 berkategori sangat baik. Persentase ketuntasan belajar mencapai 90,9% atau sebanyak 30 siswa memperoleh nilai di atas KKM (≥ 75), sementara 9,1% atau 3 siswa masih belum mencapai ketuntasan akibat kurang teliti dalam mengikuti langkah-langkah pembuatan sandal pada video tutorial. Kondisi ini memperlihatkan bahwa pemanfaatan video pembelajaran memiliki peran yang cukup signifikan dalam mendukung peningkatan pemahaman konsep, penguasaan keterampilan praktik, serta motivasi belajar siswa pada materi *technopreneur*.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Permendikbud, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2003.
- [2] S. PH, "Pengembangan SMK Model untuk Masa Depan," *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, vol. XXXII, no. 1, pp. 14–26, 2013.
- [3] A. Wibowo, *Pendidikan Kewirausahaan: Konsep dan Strategi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- [4] S. Suryabrata, *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014.
- [5] O. Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- [6] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- [7] J. Dewey, *Democracy and Education*. New York: Simon and Schuster, 2001.
- [8] S. E. Smaldino, D. L. Lowther, dan J. D. Russell, *Instructional Technology and Media for Learning*. Jakarta: Kencana, 2011.
- [9] Daryanto, *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2013.
- [10] A. Yudianto, "Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran," *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, hal. 234–237, 2017.
- [11] R. E. Mayer, *Multimedia Learning, 2nd ed.* Cambridge: Cambridge University Press, 2009.
- [12] L. Handayani, "Peningkatan Keterampilan Praktik Melalui Media Video," *Jurnal Pendidikan Keterampilan*, vol. 9, no. 1, hal. 33–45, 2023.

- [13] Rahmawati, *Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Praktik*. Skripsi, Universitas Bengkulu, 2020.
- [14] E. N. Nurina, I. Indarti, U. Wahyuningsih, dan D. Arifiana, “Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Materi Membuat Desain Busana Anak di Kelas XI SMKN 1 Jabon,” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 7, no. 2, pp. 18683–18692, 2023.
- [15] S. Pratama, “The Effectiveness of Video Tutorials for Learning Ribbon Embroidery Techniques,” *Journal of Educational Technology and Society*, vol. 26, no. 3, pp. 78–92, 2024.
- [16] B. Joyce dan M. Weil, *Models of Teaching*, 8th ed. New Jersey: Pearson Education, 2011.
- [17] R. M. Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer, 2009.
- [18] Dedi et al., *Model Pengembangan ADDIE dalam Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2019.
- [19] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- [20] S. S. Sayuti, *Estetika dan Prinsip-Prinsipnya dalam Karya Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- [21] E. P. Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.
- [22] Riduwan, *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- [23] I. Safitri dan Y. Yulistiana, “Pengembangan Video Pembelajaran Pada Materi Membuat Desain Busana Anak di Kelas XI SMKN 1 Jabon,” *Jurnal Online Tata Busana*, vol. 12, no. 1, pp. 10–17, 2023.
- [24] N. Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016.
- [25] N. Sudjana dan A. Rivai, *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2011.
- [26] R. A. Junior dan I. Nahari, “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial di Sekolah Menengah Kejuruan Tata Busana,” *Jurnal Online Tata Busana*, vol. 10, no. 3, pp. 92–102, 2021.
- [27] S. Rosyidah dan I. A. T. Rahayu, “Pengembangan Media Video Pembelajaran Penyelesaian Tepi Depun dan Serip pada Fase E SMK Negeri 2 Jombang,” *Jurnal Online Tata Busana*, vol. 14, no. 2, pp. 23–29, 2025.
- [28] Z. Rihadah dan I. A. T. Rahayu, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Kompetensi Menjahit Kerah Rever untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Siswa Kelas XI di SMK Negeri 6 Surabaya,” *Jurnal Online Tata Busana*, vol. 14, no. 2, pp. 1–6, 2025.

- [29] K. Warno dan A. T. Widiastuti, “Pengembangan Video Tutorial Teknologi Busana Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa D4 Tata Busana FT UNY,” *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana*, vol. 15, no. 1, 2021.