

PENGARUH MEDIA AUDIO-VISUAL TERHADAP CAPAIAN KOMPETENSI DASAR TEKNIK MENJAHIT GULBI SISWA SMK

Triananda Sholihah^{1*}, Marniati²

^{1,2} Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Kampus Ketintang, Jl. Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya 60231

*Penulis Korespondensi: triananda.22046@mhs.unesa.ac.id¹, marniati@unesa.ac.id²

Abstract. *This research is motivated by the low achievement of student learning outcomes in the basic competency of gulbi sewing techniques, caused by the limitations of the media used and the large classroom size. Visual limitations and voice range constraints often make it difficult for students to fully capture procedural details, especially in the precise installation of zippers. Based on this, this study aims to describe the feasibility level of audio-visual media in the form of video tutorials and to analyze its effect on improving the achievement of basic competency in gulbi sewing techniques among vocational high school students. This research employs a Classroom Action Research (CAR) approach, conducted over two cycles at SMK Negeri 1 Bojonegoro. The research subjects were 35 Phase E Fashion Design 1 students. Data collection instruments included material and media expert validation sheets, observation sheets on the implementation of teacher and student activities, as well as learning outcome tests covering cognitive and psychomotor domains. Data analysis was carried out using quantitative descriptive techniques to measure the effectiveness of the media. The results of the study show that the video tutorial media was declared highly valid by the validators, with a classical average score of 83.8%. The implementation of learning showed a significant improvement from Cycle I to Cycle II, indicating that the learning process had been carried out very well. A positive impact was also observed in learning outcomes, with classical completeness rising sharply from only 20% (7 students) in Cycle I to 86% (30 students) in Cycle II. In conclusion, the application of audio-visual video tutorial media is proven to be highly effective in improving motivation and the achievement of basic competency in gulbi sewing techniques among vocational high school students.*

Keywords: *gulbi, learning outcomes, audio-visual media, fashion design, video tutorial.*

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya capaian hasil belajar siswa pada kompetensi dasar teknik menjahit gulbi akibat keterbatasan media yang digunakan dan ruang kelas yang luas. Keterbatasan visual dan jangkauan suara menyebabkan siswa sering kali kesulitan menangkap detail prosedural secara utuh, terutama pada bagian pemasangan ritsleting yang presisi. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat kelayakan media audio-visual berupa video tutorial serta menganalisis pengaruhnya terhadap peningkatan capaian kompetensi dasar teknik menjahit gulbi pada siswa sekolah menengah kejuruan. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus di SMK Negeri 1 Bojonegoro. Subjek penelitian adalah 35 siswa Fase E Busana 1. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi ahli materi dan media, lembar observasi keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa, serta tes hasil belajar yang mencakup ranah kognitif dan psikomotorik. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif untuk mengukur efektivitas media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video tutorial dinyatakan sangat valid oleh validator dengan nilai rata-rata klasikal 83,8%. Keterlaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II, yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah dilaksanakan dengan sangat baik.

Dampak positif juga terlihat pada hasil belajar dengan kenaikan ketuntasan klasikal yang semula hanya sebesar 20% (7 siswa) pada siklus I, meningkat tajam menjadi 86% (30 siswa) pada siklus II. Simpulannya, penerapan media audio-visual video tutorial terbukti sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan capaian kompetensi dasar teknik menjahit gulbi siswa SMK.

Kata Kunci: gulbi, hasil belajar, media audio-visual, tata busana, video tutorial.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pilar strategis dalam sistem pendidikan nasional yang berorientasi pada penyiapan lulusan dengan kesiapan kerja tinggi. Sejalan dengan visinya, SMK dituntut untuk membekali peserta didik dengan kompetensi spesifik yang relevan dengan tuntutan dunia usaha dan dunia industri (DUDI) [1]. Pencapaian kompetensi tersebut tidak hanya mengandalkan pemahaman teoretis, melainkan sangat bergantung pada intensitas dan kualitas pengalaman praktik di bengkel atau laboratorium sekolah [2]. Dalam konteks ini, keberhasilan proses pengalihan keterampilan teknis (transfer of skills) menjadi indikator utama efektivitas pendidikan vokasi.

Pada program keahlian Tata Busana, salah satu mata pelajaran fondasi yang menentukan kualitas keterampilan siswa adalah Dasar Teknik Menjahit. Mata pelajaran ini menjadi gerbang utama bagi siswa untuk memahami konstruksi busana secara sistematis. Salah satu kompetensi yang sangat krusial namun kompleks adalah teknik menjahit gulbi (belahan ritsleting celana). Gulbi bukan sekadar elemen fungsional untuk memberikan kelonggaran saat mengenakan busana, tetapi juga elemen estetika yang menentukan kerapian produk akhir [4]. Penguasaan materi ini merupakan prasyarat penting sebelum siswa melangkah ke tingkat pembuatan busana pria atau wanita yang lebih rumit.

Secara teknis, pembuatan gulbi melibatkan serangkaian prosedur micro-skill yang memerlukan ketelitian tinggi, mulai dari pembuatan pola lapisan, pemilihan material pengeras, hingga teknik pemasangan ritsleting yang presisi. Kompleksitas materi ini sering kali menjadi hambatan bagi siswa karena banyaknya detail yang harus diperhatikan secara bersamaan [5]. Kesalahan kecil dalam satu tahapan, seperti ketidaktepatan memotong kampuh atau kesalahan arah tindisan, dapat menyebabkan hasil akhir gulbi menjadi tidak rata, "mengap", atau bahkan tidak berfungsi secara mekanis. Oleh karena itu, diperlukan media instruksional yang mampu memvisualisasikan setiap detail gerakan tersebut secara konkret.

Namun, fakta di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan kompetensi dan realitas proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di SMKN 1 Bojonegoro, proses demonstrasi manual oleh guru sering kali terkendala oleh faktor spasial dan rasio jumlah siswa. Ruang kelas yang luas menyebabkan jangkauan pandangan siswa di barisan belakang menjadi terbatas, sehingga mereka tidak dapat

melihat detail posisi jarum atau lipatan kain saat guru mendemonstrasikan teknik menjahit gulbi secara langsung [6]. Kendala ini menyebabkan distribusi informasi menjadi tidak merata dan menghambat efektivitas waktu pembelajaran praktik yang sangat terbatas.

Dampak dari keterbatasan visual tersebut berujung pada rendahnya motivasi dan capaian hasil belajar siswa. Fenomena yang sering dijumpai adalah siswa merasa bingung saat memulai praktik mandiri karena kehilangan fokus pada tahapan krusial selama demonstrasi. Kesalahan yang berulang, seperti terbaliknya posisi gulbi antara celana laki-laki dan perempuan, menjadi bukti adanya miskonsepsi dalam menangkap instruksi verbal guru [7]. Kondisi ini jika dibiarkan akan memicu sikap pasif siswa di kelas dan meningkatkan risiko kegagalan hasil kerja praktik yang tidak sesuai dengan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Sebagai bentuk inovasi untuk memecahkan problematika tersebut, penggunaan media audio-visual berupa video tutorial menjadi urgensi yang tidak dapat ditunda. Video tutorial sebagai media digital mampu mengintegrasikan elemen gambar bergerak, suara, dan teks untuk memberikan instruksi yang konsisten [8]. Karakteristik utama video tutorial yang sangat mendukung pembelajaran vokasi adalah kemampuannya menampilkan sudut pandang close-up (jarak dekat) serta fitur slow motion pada bagian-bagian sulit [9]. Dengan dukungan multimedia ini, hambatan jarak di dalam kelas dapat tereliminasi karena setiap siswa mendapatkan akses visual yang sama jelasnya melalui layar proyeksi.

Potensi video tutorial dalam mendongkrak performa belajar telah tervalidasi melalui berbagai penelitian terdahulu. Penelitian Marniati [11] dan Gunawan et al. [12] menunjukkan bahwa video tutorial efektif dalam menyederhanakan instruksi pembuatan pola yang rumit menjadi langkah-langkah yang mudah diikuti. Demikian pula penelitian Sri Tiantono et al. [13] dan Purba et al. [14] yang menekankan bahwa media audio-visual mampu meningkatkan retensi ingatan siswa pada materi praktik yang bersifat prosedural. Meskipun demikian, penelitian yang secara spesifik membedah efektivitas video tutorial untuk mengatasi disorientasi teknis pada konstruksi gulbi di tingkat Fase E SMK masih sangat langka, sehingga penelitian ini memiliki posisi yang sangat krusial.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilaksanakan untuk menutup celah kekurangan metode konvensional dengan menghadirkan media audio-visual yang telah tervalidasi secara akademis. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat kelayakan media video tutorial serta mengukur pengaruh signifikannya terhadap peningkatan hasil belajar kognitif dan psikomotorik siswa pada kompetensi menjahit gulbi di SMKN 1 Bojonegoro. Melalui penelitian ini, diharapkan tercipta sebuah model pembelajaran praktik yang lebih mandiri, presisi, dan mampu memfasilitasi keragaman kecepatan belajar setiap individu di kelas.

2. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research. Pemilihan PTK bertujuan untuk memberikan intervensi praktis secara langsung guna memperbaiki kualitas proses pembelajaran di dalam kelas [15]. Desain penelitian ini mengadaptasi model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart yang kemudian disempurnakan oleh Arikunto [16]. Model ini mencakup empat tahapan utama yang berlangsung secara berkesinambungan dalam setiap siklusnya, yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*action*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Penelitian dirancang untuk dilaksanakan dalam dua siklus (Siklus I dan Siklus II).

B. Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian

Pelaksanaan penelitian berlokasi di SMK Negeri 1 Bojonegoro, Jawa Timur. Waktu penelitian disesuaikan dengan jadwal mata pelajaran Dasar Teknik Menjahit pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik Fase E kelas Busana 1 yang berjumlah 35 siswa. Penentuan subjek dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* [17], yang didasarkan pada hasil studi pendahuluan di mana kelas tersebut menunjukkan tingkat kefasifan dan kendala tertinggi dalam memahami teknik menjahit gulbi menggunakan metode konvensional.

C. Prosedur Pelaksanaan Tindakan

Prosedur tindakan pada setiap siklus disusun berdasarkan sintaks *Direct Instruction* (pengajaran langsung) yang dikolaborasikan dengan media video tutorial. Secara rinci, tahapan operasionalnya meliputi:

1. Perencanaan (*Planning*), Peneliti menyusun instrumen instruksional berupa Modul Ajar (MA), mendesain skenario pembelajaran, merancang rubrik evaluasi, serta melakukan uji validitas terhadap media video tutorial menjahit gulbi kepada para ahli.
2. Pelaksanaan (*Action*), Guru mengimplementasikan pembelajaran dengan menayangkan video tutorial. Video tersebut memvisualisasikan prosedur pengukuran, pemotongan *interlining*, pemasangan *ritsleting*, hingga penindasan kampuh. Selama penayangan, guru memanfaatkan fitur *pause* dan *playback* pada tahapan yang menuntut ketelitian tinggi (seperti arah letak gulbi) sembari memberikan pendampingan praktik secara langsung [18].
3. Pengamatan (*Observing*), Tahap ini berjalan paralel dengan pelaksanaan. Observer (terdiri dari guru pamong dan rekan sejawat) melakukan observasi partisipatif untuk merekam persentase keterlaksanaan aktivitas guru dan tingkat keterlibatan aktif siswa [17].

4. Refleksi (*Reflecting*), Data hasil observasi dan tes praktik dianalisis secara kolaboratif. Kekurangan pada Siklus I (seperti belum meratanya bimbingan) dievaluasi dan dijadikan acuan untuk menyusun strategi perbaikan pada Siklus II [16].

D. Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan tiga instrumen utama yang telah disesuaikan dengan kebutuhan pengumpulan data lapangan:

1. Lembar Validasi Kelayakan Media: Instrumen ini digunakan untuk mengukur validitas *construct* dan isi dari video tutorial. Penilaian dilakukan oleh tiga pakar (satu dosen ahli dan dua guru praktisi) menggunakan Skala Likert dengan rentang skor 1 hingga 4 (1=Kurang Baik, 2=Cukup, 3=Baik, 4=Sangat Baik) [19].
2. Lembar Observasi Keterlaksanaan: Instrumen pengamatan digunakan untuk mengonversi data kualitatif aktivitas kelas menjadi angka kuantitatif. Lembar ini memuat indikator sistematis dari tahap pendahuluan, demonstrasi, latihan terbimbing, evaluasi, hingga penutup [17].
3. Tes Hasil Belajar: Tes diukur dalam dua ranah. Ranah kognitif diukur menggunakan tes tertulis berupa 20 butir soal pilihan ganda. Sementara itu, ranah psikomotorik (unjuk kerja) diukur menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) saat siswa melakukan praktik menjahit gulbi [20].

Untuk memastikan objektivitas penilaian praktik, rubrik penilaian psikomotorik diklasifikasikan seperti pada Tabel I .

Tabel I. Kisi-kisi dan Rubrik Penilaian Psikomotorik Menjahit Gulbi

No	Aspek Penilaian		Indikator yang Diamati	Kriteria Kinerja Maksimal (Sangat Kompeten)
1	Persiapan	Alat & Bahan	Kesesuaian dan kelengkapan.	Siswa menyiapkan seluruh alat (jarum, gunting) dan bahan (kain, ritsleting) secara lengkap dan kontekstual.
2	Tahapan Praktik	Proses	Sistematika kerja operasional.	Langkah meletakkan pola, memotong, hingga menjahit dilakukan secara berurutan dan tepat prosedur.
3	Kesesuaian Teknik		Presisi penyelesaian gulbi.	Teknik pemasangan ritsleting sesuai standar, tidak mengap, dan arah bukaan presisi (kiri/kanan).

4	Hasil Produk & Kerapian fisik Kerapian	Jahitan lurus, tegangan benang seimbang, kampuh pipih, dan bersih dari sisa benang.
---	--	---

E. Instrumen Pengumpulan Data

Seluruh data yang terkumpul dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif.

1. Analisis Validitas dan Keterlaksanaan

Skor empiris dari validator dan observer diakumulasikan, kemudian dihitung rata-ratanya dan dikonversi ke dalam bentuk persentase [19]. Kriteria keterlaksanaan diklasifikasikan ke dalam lima rentang: Sangat Baik (81%-100%), Baik (61%-80%), Cukup (41%-60%), Kurang (21%-40%), dan Sangat Kurang (0%-20%) [21].

2. Analisis Ketuntasan Individu

Skor perolehan siswa dari tes kognitif dan psikomotorik digabungkan, kemudian dihitung menggunakan Persamaan (1):

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad 1$$

(Keterangan: P = Nilai ketuntasan individu, f = Skor perolehan siswa, N = Skor maksimal ideal).

3. Analisis Ketuntasan Klasikal

Efektivitas intervensi secara makro diukur dengan menghitung persentase ketuntasan kelas menggunakan Persamaan (2):

$$KK = \frac{\sum \text{Siswa yang Tuntas (} \geq \text{KKM)}}{\sum \text{Total Siswa}} \times 100\% \quad 2$$

Berdasarkan pedoman evaluasi PTK, indikator keberhasilan penelitian ini dinyatakan tercapai apabila tingkat ketuntasan belajar secara klasikal di akhir siklus mampu mencapai atau melampaui ambang batas $\geq 80\%$ [16].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Seluruh data empiris yang diperoleh dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas selama dua siklus ini mencakup hasil uji kelayakan instrumen, observasi proses pembelajaran, serta evaluasi capaian kompetensi siswa. Untuk mempermudah analisis perbandingan dan melihat tren peningkatan efektivitas intervensi, rekapitulasi data kuantitatif tersebut disajikan secara komprehensif pada Tabel II.

Tabel II. Rekapitulasi Komparatif Data Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II

Variabel Penelitian	Indikator Penilaian	Siklus I	Siklus II	Selisih Peningkatan	Predikat Akhir
Validitas Media	Ahli Materi	-	82,6%	-	Sangat Valid
	Ahli Media	-	85,1%	-	Sangat Valid
	Rata-rata Klasikal	-	83,8%	-	Sangat Layak
Aktivitas Kelas	Aktivitas Guru	47,9%	86,1%	38,2%	Sangat Baik
	Aktivitas Siswa	46,5%	85,4%	38,9%	Sangat Baik
Hasil Belajar	Kognitif (Rata-rata)	68,0	88,5	20,5	Sangat Baik

Berdasarkan data pada Tabel II, tahap pra-implementasi difokuskan pada pengujian validitas media audio-visual oleh tim validator pakar. Hasil penilaian menunjukkan bahwa aspek kelayakan materi memperoleh persentase 82,6%, sedangkan aspek kelayakan media mencapai 85,1%. Tingginya perolehan angka pada validasi media ini secara spesifik dipengaruhi oleh ketepatan pemilihan sudut pandang kamera (*camera angle*) yang menyajikan visualisasi *close-up* pada detail jahitan gulbi, dipadukan dengan tipografi dan narasi audio yang jelas. Dengan rata-rata klasikal sebesar 83,8%, media video tutorial ini diklasifikasikan dalam kategori "Sangat Valid" [19]. Angka ini mengonfirmasi bahwa instrumen media yang dikembangkan telah memenuhi standar desain instruksional vokasi dan siap digunakan untuk meminimalisir miskonsepsi visual di kelas Fase E.

Pada tahapan implementasi Siklus I, analisis terhadap keterlaksanaan aktivitas kelas menunjukkan performa yang belum maksimal. Kinerja aktivitas guru tercatat hanya berada pada angka 47,9% (kategori rendah). Kekurangan ini secara teknis disebabkan oleh kurangnya alokasi waktu untuk kegiatan apersepsi, serta kegagapan guru dalam menyinkronkan ritme penjelasan dengan durasi penayangan video. Ketidakoptimalan instruksional tersebut berimbas langsung pada aktivitas siswa yang hanya mencapai 46,5% (kategori rendah). Banyak siswa yang terlihat masih pasif, kebingungan saat masa transisi dari menonton video ke praktik menjahit, dan belum berani mengajukan pertanyaan saat mengalami kesulitan teknis [21].

Menindaklanjuti kekurangan tersebut, pelaksanaan Siklus II menunjukkan transformasi dinamika kelas yang sangat positif. Setelah dilakukan perbaikan skenario pedagogis, aktivitas guru melonjak tajam menjadi 86,1% (kategori sangat baik). Guru berhasil menguasai ritme kelas dengan mengoptimalkan fitur jeda (*pause*) pada tahapan kritis seperti penentuan arah bukaan ritsleting, serta memberikan bimbingan individual yang lebih merata. Perbaikan pendekatan ini mendorong kenaikan aktivitas siswa secara

drastis menjadi 85,4%. Siswa menjadi jauh lebih otonom; mereka berinisiatif memutar ulang bagian video yang dirasa sulit secara mandiri melalui gawai masing-masing, sehingga tercipta iklim kelas praktik yang interaktif, fokus, dan produktif.

Dampak dari perbaikan kualitas instruksional tersebut terefleksi langsung pada capaian kompetensi ranah kognitif siswa. Pada Siklus I, rata-rata pemahaman teoretis kelas hanya mencapai 68,0, di mana banyak siswa yang gagal menjawab soal terkait rasionalisasi penggunaan material *interlining* dan identifikasi jenis ritsleting. Namun, pada Siklus II, rata-rata nilai kognitif melonjak menjadi 88,5. Peningkatan sebesar 20,5 poin ini membuktikan bahwa stimulasi audio-teks yang sistematis dalam video tutorial sangat membantu siswa dalam merekonstruksi pemahaman faktual dan konseptual terkait prosedur pembuatan gulbi busana.

Lebih lanjut, peningkatan yang sangat substansial terjadi pada ranah psikomotorik (unjuk kerja praktik). Nilai rata-rata praktik siswa naik dari 62,5 pada Siklus I menjadi 82,4 pada Siklus II. Berdasarkan lembar observasi psikomotorik, kendala utama pada Siklus I adalah kesalahan arah letak gulbi (tertukarnya posisi untuk celana pria dan wanita) serta hasil akhir jahitan yang tidak pipih (*mengap*). Ketersediaan video tutorial sebagai referensi visual yang konstan selama Siklus II terbukti berhasil memangkas kesalahan tersebut secara drastis. Siswa dapat mengimitasi gerakan *micro-skill* secara presisi tanpa harus menunggu guru mendemonstrasikannya kembali, sehingga produk akhir yang dihasilkan jauh lebih rapi dan memenuhi standar industri tata busana [20].

Sebagai muara dari seluruh proses perbaikan, persentase ketuntasan klasikal menunjukkan lompatan keberhasilan yang sangat impresif. Pada akhir Siklus I, ketuntasan kelas terpuruk di angka 20%, di mana secara faktual hanya 7 dari 35 siswa yang berhasil melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sebaliknya, pada akhir Siklus II, tingkat ketuntasan klasikal meroket hingga 86%, dengan 30 siswa dinyatakan kompeten sepenuhnya secara teori maupun praktik. Peningkatan eksponensial sebesar 66% ini memberikan bukti empiris yang absolut bahwa integrasi media audio-visual video tutorial sangat krusial dan efektif dalam mendongkrak hasil belajar teknik menjahit gulbi. Mempertimbangkan bahwa target ketuntasan klasikal $\geq 80\%$ telah berhasil dilampaui dengan konsisten, maka penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil secara paripurna dan siklus dihentikan [16].

PEMBAHASAN

Tingginya skor validasi klasikal yang mencapai 83,8% dari para pakar mengonfirmasi bahwa media audio-visual video tutorial menjahit gulbi yang dikembangkan telah memenuhi kriteria desain pesan instruksional yang sangat layak. Kelayakan ini bukan sekadar angka administratif, melainkan indikator bahwa konten video telah mampu menyederhanakan prosedur teknis yang kompleks menjadi tahapan visual yang logis dan mudah dicerna. Temuan ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Sukmawati et al. [5], yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara sistematis berfungsi sebagai jembatan kognitif yang efektif dalam

mentransformasi konsep abstrak menjadi pengalaman visual yang konkret. Dalam konteks menjahit gulbi, presisi visual sangat krusial; video tutorial ini berhasil memberikan standar operasional prosedur yang konsisten, sehingga meminimalisir ambiguitas informasi yang sering terjadi pada demonstrasi fisik jarak jauh di ruang kelas yang luas.

Lebih mendalam lagi, aspek teknis visual seperti penggunaan sudut pandang close-up dan pencahayaan yang optimal dalam video tutorial berperan besar dalam efektivitas transfer ilmu. Pada materi menjahit gulbi, terdapat detail-detail kecil seperti jarak setikan 3 mm atau batas toleransi kampuh yang tidak mungkin terlihat jelas oleh siswa di barisan belakang jika hanya mengandalkan demonstrasi manual guru. Dengan dukungan resolusi tinggi, media ini mampu memvisualisasikan "gerakan mikro" tangan dan jarum secara presisi. Karakteristik ini memenuhi prinsip immediacy dan slow motion yang diungkapkan oleh Amelia dalam Kuliah Keselamatan [9], di mana teknologi audio-visual mampu memperlambat dan memperbesar objek yang sulit diamati secara kasat mata, sehingga mengurangi beban kognitif siswa dalam mengolah informasi prosedural yang padat.

Transformasi aktivitas guru yang melonjak drastis dari 47,9% pada Siklus I menjadi 86,1% pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan kualitas pengelolaan kelas yang lebih adaptif dan terstruktur. Rendahnya aktivitas guru pada siklus awal mencerminkan hambatan adaptasi terhadap media digital, di mana guru cenderung terburu-buru dan melewati tahap refleksi. Namun, melalui perbaikan pada Siklus II, guru berhasil mengoptimalkan peran media sebagai "asisten demonstrator" yang efisien. Perubahan ini memungkinkan guru untuk beralih peran dari sumber informasi tunggal menjadi pembimbing klinis. Sebagaimana ditegaskan oleh Mangesa et al. [17], penggunaan video tutorial dalam pembelajaran praktik memungkinkan guru untuk mendistribusikan perhatiannya secara lebih merata kepada siswa yang mengalami hambatan motorik halus, sehingga efektivitas pengajaran meningkat secara signifikan melalui bimbingan individual yang lebih intensif.

Optimalisasi peran guru pada Siklus II juga terlihat dari kemampuannya dalam mengintegrasikan fitur interaktif video, seperti melakukan jeda (pause) pada bagian-bagian kritis pemasangan ritsleting dan memberikan penekanan lisan tambahan. Strategi ini sangat efektif untuk memastikan bahwa tidak ada satu pun siswa yang tertinggal dalam memahami urutan langkah kerja. Guru tidak lagi terbebani oleh keharusan mengulang demonstrasi fisik yang sama sebanyak lima hingga sepuluh kali bagi kelompok yang berbeda, yang biasanya menguras energi dan waktu. Efisiensi ini menciptakan ruang bagi pelaksanaan evaluasi formatif yang lebih mendalam di meja praktik masing-masing siswa, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik secara berkelanjutan.

Linear dengan performa guru, aktivitas siswa juga mengalami peningkatan luar biasa dari kategori rendah (46,5%) menjadi sangat baik (85,4%). Peningkatan ini merefleksikan perubahan paradigma belajar siswa dari pasif-reseptif menjadi aktif-eksploratif. Ketersediaan video tutorial di dalam kelas memberikan rasa aman kognitif bagi siswa; mereka tidak lagi takut tertinggal langkah demonstrasi guru karena memiliki akses untuk memutar ulang (playback) tayangan secara mandiri melalui gawai atau layar kelas. Penelitian yang dilakukan oleh Pane et al. [21] memperkuat temuan ini, di mana media audio-visual terbukti mampu merangsang antusiasme dan keterlibatan aktif siswa. Otonomi belajar yang terbangun melalui media ini secara nyata meningkatkan fokus siswa dan secara signifikan mengurangi perilaku distraktif seperti mengobrol atau bermain gawai di baris belakang kelas.

Kemandirian siswa yang muncul pada Siklus II juga membuktikan bahwa video tutorial mampu mengakomodasi keragaman kecepatan belajar (self-paced learning). Siswa yang memiliki daya tangkap cepat dapat segera melanjutkan ke tahap penjahitan berikutnya, sementara siswa yang membutuhkan waktu lebih lama dapat mengulang-ulang bagian video tertentu tanpa merasa tertekan oleh kecepatan rekan sekelasnya. Fenomena ini sangat esensial dalam pendidikan vokasi, karena keterampilan psikomotorik setiap individu sangat bervariasi. Kemampuan media ini dalam memberikan "instruksi yang sabar" dan tidak terbatas waktu menjadikan proses pembelajaran lebih inklusif dan mampu memfasilitasi setiap siswa Fase E di SMKN 1 Bojonegoro untuk mencapai standar kompetensi yang sama secara adil.

Pada ranah kognitif, lonjakan rata-rata nilai sebesar 20,5 poin (dari 68,0 ke 88,5) membuktikan keunggulan strategi dual coding (stimulasi audio dan visual secara simultan) yang ditawarkan oleh video tutorial. Siswa tidak hanya menghafal langkah kerja secara verbal, tetapi membangun representasi mental yang kuat mengenai logika di balik konstruksi gulbi, seperti alasan mengapa arah bukaan ritsleting harus berbeda antara busana pria dan wanita. Hal ini sejalan dengan postulat Rahmadri [21] bahwa integrasi narasi penjelasan dengan visualisasi dinamis mampu memperkuat retensi ingatan jangka panjang siswa. Pemahaman teoretis yang matang mengenai sistematika alat, bahan, dan urutan kerja ini menjadi fondasi yang sangat kuat sebelum siswa melakukan eksekusi fisik pada bahan kain yang sesungguhnya.

Peningkatan kognitif ini juga berhasil mengeliminasi kesalahan-kesalahan teoretis yang sering terjadi pada pra-tindakan, seperti ketidakmampuan siswa mengidentifikasi jenis material pengeras (interlining) yang tepat untuk gulbi. Dengan penjelasan dalam video yang memadukan teks instruksional dan gambar asli material, siswa mendapatkan pengetahuan faktual yang lebih konkret. Keberhasilan ini mengonfirmasi teori pemrosesan informasi yang menyatakan bahwa manusia belajar lebih baik melalui kata-kata dan gambar daripada hanya dari kata-kata saja. Retensi pengetahuan yang lebih tinggi ini memastikan bahwa siswa tidak hanya "tahu cara menjahit," tetapi juga "paham

mengapa langkah tersebut dilakukan," yang merupakan ciri khas kompetensi tingkat tinggi dalam kurikulum vokasi.

Keberhasilan paling substantif dalam penelitian ini terlihat pada peningkatan kemampuan psikomotorik siswa dengan kenaikan rata-rata nilai mencapai 19,9 poin. Masalah klasik pada materi menjahit gulbi, yakni jahitan yang "mengap" atau posisi belahan yang tidak presisi, berhasil direduksi secara signifikan. Visualisasi close-up dengan sudut pandang mata burung (bird's eye view) dalam video tutorial memberikan detail yang tidak mungkin didapatkan siswa melalui demonstrasi manual guru di depan kelas yang luas. Dengan bimbingan video, siswa mampu mengimitasi gerakan tangan, sudut kemiringan gunting, dan kecepatan injakan mesin jahit secara akurat. Penelitian Gunawan et al. [12] mendukung fakta ini bahwa panduan visual yang mendetail sangat efektif dalam membentuk muscle memory (memori otot) siswa, yang berdampak langsung pada kerapian dan standar mutu produk busana yang dihasilkan.

Detail psikomotorik yang meningkat juga mencakup aspek kebersihan dan ketepatan waktu. Sebelum penggunaan video tutorial, banyak waktu siswa terbuang untuk fase trial-and-error (bongkar-pasang jahitan) karena keraguan pada langkah kerja. Namun, dengan adanya panduan yang ajeg dan dapat diakses setiap saat, frekuensi kesalahan teknis menurun drastis. Siswa menjadi lebih percaya diri dalam menjalankan mesin jahit karena mereka memiliki standar visual referensi yang jelas sebagai rujukan. Hal ini selaras dengan temuan Marniati [11] yang menyatakan bahwa video tutorial mampu memotong jalur belajar siswa melalui visualisasi presisi, sehingga produk unjuk kerja yang dihasilkan tidak hanya selesai lebih cepat tetapi juga memenuhi kriteria estetika dan fungsionalitas industri.

Analisis terhadap kegagalan ketuntasan pada Siklus I yang hanya mencapai 20% memberikan pelajaran penting mengenai pentingnya kesiapan instruksional. Pada tahap awal, rendahnya hasil belajar disebabkan oleh "gegar budaya" belajar siswa yang masih bergantung penuh pada instruksi lisan guru, serta kurangnya fitur jeda (pause) saat demonstrasi video berlangsung. Namun, keberhasilan luar biasa pada Siklus II dengan ketuntasan 86% membuktikan bahwa media audio-visual memerlukan sinkronisasi dengan metode bimbingan langsung. Keberhasilan ini mengonfirmasi argumen Purba et al. [14] bahwa multimedia bukan pengganti peran guru, melainkan instrumen penguat yang jika dipadukan dengan umpan balik (feedback) yang tepat, mampu mengakselerasi pencapaian kompetensi siswa secara eksponensial.

Sebagai penutup pembahasan, lonjakan ketuntasan klasikal sebesar 66% menjadi bukti absolut bahwa media audio-visual video tutorial adalah solusi mutakhir atas problematika pembelajaran praktik menjahit konvensional di SMKN 1 Bojonegoro. Media ini berhasil menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih demokratis, di mana setiap siswa mendapatkan akses informasi visual yang sama jelasnya tanpa terhambat oleh faktor spasial ruang kelas. Keberhasilan penelitian ini memberikan kontribusi teoritis

mengenai efektivitas media digital pada materi micro-skill busana, serta kontribusi praktis bagi sekolah-sekolah vokasi untuk mulai mendigitalisasi sumber belajar praktikum guna mencetak lulusan yang lebih terampil, mandiri, dan kompetitif di era industri kreatif 4.0.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan media pembelajaran video tutorial pada kompetensi menjahit gulbi di SMK Negeri 1 Bojonegoro, dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

A. Kelayakan Media Video Tutorial

Media pembelajaran video tutorial dinyatakan "Sangat Valid" dan sangat layak digunakan sebagai sarana pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan perolehan persentase rata-rata klasikal dari validasi ahli materi dan ahli media sebesar 83,8%. Media ini dinilai telah memenuhi standar kualitas desain instruksional vokasi, baik dari aspek substansi materi maupun teknis visual dan audio.

B. Kelayakan Media Video Tutorial

Penerapan media video tutorial terbukti mampu meningkatkan kualitas aktivitas di dalam kelas secara signifikan. Nilai aktivitas guru meningkat dari 47,9% (kategori rendah) pada Siklus I menjadi 86,1% (kategori sangat baik) pada Siklus II. Sejalan dengan itu, aktivitas siswa juga mengalami lonjakan dari 46,5% menjadi 85,4% (kategori sangat terlaksana), yang merefleksikan tingginya antusiasme, fokus, dan kemandirian siswa selama proses praktik berlangsung.

C. Kelayakan Media Video Tutorial

Penggunaan media video tutorial terbukti secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, baik pada ranah kognitif maupun psikomotorik. Ketuntasan klasikal siswa mengalami lonjakan tajam dari yang semula hanya 20% (7 siswa) pada Siklus I, menjadi 86% (30 siswa) pada Siklus II, yang berarti telah sukses melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai rata-rata kognitif siswa meningkat dari 68,0 menjadi 88,5, sedangkan rata-rata psikomotorik meningkat dari 62,5 menjadi 82,4. Penggunaan video tutorial memberikan kemudahan bagi siswa untuk mengamati prosedur kerja secara detail, mandiri, dan berulang, sehingga sangat efektif dalam mengatasi kesulitan pada tahapan kompleks menjahit gulbi.

DAFTAR REFERENSI

- [1] H. Susanto, "Faktor-faktor yang mempengaruhi kinerja guru sekolah menengah kejuruan," *Jurnal Pendidikan Vokasi*, vol. 2, no. 2, 2013.
- [2] E. Pattanang, M. Limbong, dan W. Tambunan, "Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Di Masa Pandemi Pada SMK Kristen Tagari," *Jurnal Manajemen Pendidikan*, vol. 10, no. 2, hal. 112–120, 2021.
- [3] W. Sukmawati, C. B. Maharani, F. M. Husnah, K. D. Pertiwi, dan S. Syaira, "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Perubahan Wujud Benda melalui Media Video pada Siswa Kelas III SD Negeri Serpong 02 Tahun 2021/2022," *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, vol. 1, no. 4, hal. 14, 2024.
- [4] T. Jati Marheni dan S. Wening, "Efektivitas Penerapan Metode Pemberian Tugas (Resitasi) Jenis LKS Untuk Pencapaian Hasil Praktek Pembuatan Fragmen Golbi," *Kebumen*.
- [5] A. M. Hutagaol, "Analisis Kesulitan Hasil Menjahit Celana Panjang Wanita Siswa Kelas XI Tata Busana SMK Negeri 10 Medan," *Skripsi, Universitas Negeri Medan*, Medan, 2016.
- [6] E. Septyana, N. D. Indriati, I. Indiaty, dan L. Ariyanto, "Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains*, vol. 6, no. 2, hal. 85–94, 2023.
- [7] T. Iftiyani, "An Identification Of Learning Difficulties In The Procedure Of Making Children's Pants Among Grade X Students Of SMKN 2 Godean," *E-Journal Student Pendidikan Tata Busana*, hal. 1–10, 2016.
- [8] N. Adisasongko, "Pemanfaatan Media Video Tutorial Sebagai Alternatif Pembelajaran di Masa Pandemi pada Peserta Didik Kompetensi Keahlian TKR SMK," dalam *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 2019.
- [9] M. Sri Haryanti, B. Suwerda, dan P. Kemenkes Yogyakarta, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Praktik," *Jurnal Pendidikan*, vol. 10, no. 1, 2022.
- [10] S. Nur Khasanah, "Penerapan Video Tutorial Pembuatan Rok Lipit Hadap Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Singgahan Tuban," vol. 1, no. 2, 2024.
- [11] M. Marniati, "Penerapan Media Video Tutorial Pembuatan Pola Busana Anak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Tata Busana SMK Dharma Wanita Gresik," *Jurnal Online Tata Busana*, vol. 11, no. 3, hal. 38–42, 2022.
- [12] I. T. Gunawan, M. Marniati, R. Suhartini, dan U. Wahyuningsih, "Penerapan Media Video Tutorial pada Elemen Pembuatan Pola Dasar Badan terhadap Hasil

Belajar Siswa di Kelas X Tata Busana SMK Negeri 3 Kediri," *Journal on Education*, vol. 6, no. 2, hal. 11002–11010, 2024.

- [13] M. Sri Tiantono, I. Nahari, dan R. Nashikhah, "Penerapan Media Video Tutorial pada Mata Pelajaran Menghias Busana Kompetensi Sulaman Pita untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Kediri," 2023.
- [14] V. Purba, M. Marniati, M. Kharnolis, dan L. Hidayati, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Multimedia Pembelajaran Praktik Belahan Tutup Tarik di Kelas X SMK Negeri 8 Surabaya," *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, vol. 2, no. 4, hal. 263–274, 2024.
- [15] L. A. Abdillah, "Pengertian Penelitian Tindakan Kelas," Universitas Bina Darma, 2021.
- [16] S. Arikunto dan S. Suhardjono, *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- [17] R. T. Mangesa, A. S. Miru, dan K. Prasojo, "Kajian Penerapan Media Video Tutorial dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa SMK," Universitas Negeri Makassar, 2022.
- [18] M. Hasan, dkk., "Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran," 2021.
- [19] Riduwan, *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta, 2013. S. Susanto, "Pengembangan alat dan teknik evaluasi tes dalam pendidikan," *Jurnal Tarbiyah Jamiat Kheir*, vol. 1, no. 1, 2023.
- [20] E. Handayani, "Penerapan Multi Metode Untuk Meningkatkan Sikap dan Hasil Belajar Pencemaran Perairan Siswa," *Jurnal Pendidikan*, vol. 10, no. 1, hal. 54–66, 2022.
- [21] Pattanang et al. (2021) - *Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*.