



Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Desain Busana Pesta di Fase F SMK Negeri 1 Wonoasri

Jasmine Haryati

Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik,
Universitas Negeri Surabaya

Deny Arifiana

Universitas Negeri Surabaya

Marniati

Universitas Negeri Surabaya

Alamat: Jl. Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya 60231

Korespondensi penulis: jasmine.22097@mhs.unesa.ac.id, denyarifiana@unesa.ac.id,
marniati@unesa.ac.id

Abstract. *This study aimed to describe the feasibility level of the video tutorial for creating evening gown designs in Phase F at SMK Negeri 1 Wonoasri and to examine students' learning outcomes after its implementation. This research employed a research and development (R&D) method using the ADDIE model. Data were collected through validation sheets assessed by three material experts, three media experts, and three language experts, as well as performance tests. The data were analyzed using descriptive statistics, including the calculation of average validation scores and learning mastery percentages. The results indicated that the video tutorial achieved a validity level of 96.1%, categorized as highly feasible, and the learning mastery reached 86.11%.*

Keywords: *development; evening gown design; learning outcomes; video tutorial*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat kelayakan video tutorial pembuatan desain busana pesta di fase F SMK Negeri 1 Wonoasri serta hasil belajar siswa setelah penerapan media tersebut. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi yang dinilai oleh tiga ahli materi, tiga ahli media, dan tiga ahli bahasa, serta melalui tes kinerja. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif yang mencakup perhitungan rata-rata skor validasi dan persentase ketuntasan belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video tutorial memiliki tingkat validitas sebesar 96,1% dengan kategori sangat layak, dan ketuntasan hasil belajar mencapai 86,11%.

Kata Kunci: *desain busana pesta; hasil belajar; pengembangan; video tutorial*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia dapat diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu alat yang bisa digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu penggunaan media dalam proses pembelajaran. (PP N0. 57 tahun, 2021). Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu (UU No. 20 Tahun, 2003) Dalam ranah pendidikan kejuruan, khususnya pada program studi Tata Busana, penguasaan keterampilan desain memiliki peran yang sangat penting dalam melahirkan lulusan yang kompeten dibidangnya.

Elemen gaya dan pengembangan desain adalah pelajaran yang ditempuh siswa program keahlian tata busana di fase F sesuai kurikulum yang diterapkan di SMK Negeri 1 Wonoasri yaitu kurikulum merdeka. Capaian pembelajarannya adalah peserta didik menganalisis unsur-unsur desain, peserta didik menerapkan prinsip desain, dan membuat desain busana pesta. Desain

busana tidak semata-mata fokus pada aspek estetika, tetapi juga membutuhkan pemahaman yang mendalam mengenai elemen-elemen desain seperti garis, bentuk, warna, dan tekstur, serta prinsip-prinsip desain seperti keseimbangan, proporsi, ritme, dan harmoni.

Pada proses pembelajaran desain, sering kali muncul berbagai tantangan. Metode pengajaran tradisional yang lebih fokus pada teori dan kurang interaktif belum mampu memberikan peserta didik pemahaman yang praktis mengenai elemen dan prinsip desain. Akibatnya, peserta didik kesulitan menerapkan konsep-konsep desain ke dalam karya nyata, terutama dalam merancang busana pesta yang memiliki tingkat kerumitan tinggi dan memerlukan pemahaman mendalam terhadap detail desain.

Salah satu penyebab utama permasalahan ini adalah minimnya inovasi dalam media pembelajaran. Materi yang tersedia sering kali terbatas pada buku teks dan contoh-contoh desain yang kurang relevan dengan perkembangan tren fashion saat ini. Penggunaan media buku sebagai bahan ajar yang terbatas di sekolah tidak sesuai jumlah peserta didik menjadikan pembelajaran kurang efektif. Selain itu, metode ceramah yang dominan dalam proses pembelajaran kurang efektif dalam memvisualisasikan konsep-konsep desain yang bersifat abstrak. Pembelajaran akan lebih bermakna jika peserta didik terlibat secara aktif dan diberikan media yang kontekstual serta menarik secara visual (Arsyad, 2021). Keterbatasan akses terhadap sumber belajar yang menarik dan interaktif juga menjadi faktor penghambat dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

Permasalahan lain yang ditemukan adalah rendahnya minat baca peserta didik. Di era digital saat ini, peserta cenderung lebih tertarik pada konten visual dan audio-visual dibandingkan dengan teks bacaan yang panjang. Hal ini menjadi tantangan tersendiri dalam menyampaikan materi yang bersifat teoritis. Menurut Damayanti (2020), generasi saat ini lebih nyaman belajar melalui media visual yang interaktif dibandingkan teks konvensional, sehingga guru dituntut untuk menyesuaikan metode dan media pembelajaran dengan gaya belajar digital native. Kurangnya minat membaca ini berdampak pada rendahnya pemahaman konsep yang disampaikan secara tekstual dalam buku pelajaran, yang pada akhirnya menghambat proses transfer pengetahuan secara optimal.

Di SMK Negeri 1 Wonoasri, khususnya pada fase F program studi Tata Busana, permasalahan serupa juga ditemukan. Observasi awal menunjukkan 20 peserta didik dari 36 belum tuntas dalam materi pembuatan busana pesta. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam menerapkan unsur dan prinsip desain pada tugas merancang busana pesta. Mereka cenderung menghasilkan desain yang kurang orisinal dan kurang memperhatikan detail-detail penting seperti pemilihan bahan, proporsi, dan keseimbangan visual. Hal ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara pemahaman teoritis dan kemampuan aplikasi praktis.

Kondisi tersebut mengindikasikan adanya kesenjangan antara penguasaan teori dan penerapan praktis. Dampaknya tidak hanya terlihat pada kualitas hasil karya, tetapi juga pada hasil belajar peserta didik serta minat mereka dalam mendalami bidang tata busana secara berkelanjutan. Hal ini tentu menjadi tantangan yang perlu segera diatasi untuk mendukung pencapaian kompetensi lulusan secara optimal.

Busana pesta sebagai salah satu bentuk karya desain yang kompleks menuntut penguasaan unsur dan prinsip desain secara menyeluruh. Karakteristik busana pesta yang menonjolkan nilai estetika tinggi, detail rumit, serta kesesuaian dengan tema acara, menjadikannya materi yang sangat tepat untuk mengukur kemampuan siswa dalam menerapkan teori ke dalam praktik. Oleh karena itu, penting dilakukan penelitian khusus pada materi pembuatan busana pesta, guna

memastikan bahwa peserta didik mampu mengintegrasikan pengetahuan konseptual dengan keterampilan praktis melalui pendekatan pembelajaran yang tepat.

Sebagai alternatif solusi, penelitian ini menawarkan media pengembangan video tutorial sebagai sarana pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Video pembelajaran sebagai alat yang efektif dalam menyampaikan materi yang lebih menarik dan efektif, khususnya untuk konsep-konsep dengan objek nyata yang sulit didemonstrasikan secara langsung di kelas dengan menggunakan visual yang menarik (Mardiana & Kismiati, 2025). Di era digital saat ini, penggunaan media video sangat relevan karena lebih sesuai dengan gaya belajar generasi modern yang lebih tertarik pada konten visual dan interaktif. Media video tutorial memiliki keunggulan seperti mampu menyampaikan materi yang kompleks secara visual, mempermudah pemahaman konsep abstrak, dan dapat ditayangkan berulang-ulang oleh peserta didik kapan pun dan di mana pun sesuai kebutuhan belajar masing-masing.

Pengembangan media video tutorial ini didasarkan pada teori belajar multimedia. Mayer (dalam Rochaendi et al, 2024) yang menyatakan bahwa penyampaian informasi yang menggabungkan teks, gambar, dan suara akan lebih membantu siswa memahami dan mengingat materi pelajaran. Teori ini didukung oleh penelitian-penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan video tutorial dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, retensi informasi, dan motivasi belajar. Kemudian (Neo & Neo, 2019) juga menekankan bahwa multimedia seperti video dapat meningkatkan partisipasi siswa dan mendukung pembelajaran konstruktivistik. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa juga menjadi landasan penting dalam pengembangan video tutorial ini, dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif dan mandiri.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media video tutorial dalam pembelajaran desain busana dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam membuat desain. Hasil penelitian Fajiyah et al, (2024) menunjukkan hasil belajar siswa psikomotorik atau keterampilan mencapai nilai rata-rata 88,2. Selain itu, hasil penelitian sebelumnya oleh Ahmadiyah & Kharnolis, (2023) video tutorial pembuatan desain kemeja pria layak digunakan dalam pembelajaran siswa kelas XI tata busana. Hasil belajar memperoleh presentase 94%, dan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Dheanisya & Nahari, (2022) juga telah membuktikan dengan pengembangan media video tutorial hasil belajar siswa mencapai 77% tuntas.

Berdasarkan permasalahan dan solusi yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Desain Busana Pesta Di Fase F SMK Negeri 1 Wonoasri”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan media pembelajaran inovatif di bidang tata busana, serta meningkatkan kualitas pendidikan kejuruan di Indonesia.

Analisis Kelayakan Media Video Tutorial

Pada penelitian ini terdapat tiga ahli media, tiga ahli materi, dan tiga ahli bahasa, maka teknik analisis menghitung nilai rata-rata validasi video tutorial dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Total skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor maksimal}} 100\%$$

(Sugiyono, 2019)

Menentukan tingkat kelayakan sebuah media, berikut:

Tabel 1. Kriteria Validitas Kelayakan Ahli

Persentase %	Kategori
--------------	----------

75 – 100	Sangat Layak
50-74,99	Layak
25 – 49,99	Kurang Layak
0 – 24,99	Tidak Layak

Sumber: (Anggraeni, 2019)

Analisis Hasil Belajar Siswa

Menghitung nilai hasil belajar peserta didik terhadap kompetensi pembuatan desain busana pesta, dengan data yang didapat melalui praktik. Agar data diperoleh mudah untuk dilihat digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rumus Klasikal} = \frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

Ketuntasan ditentukan oleh kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) SMK Negeri 1 Wonoasri, yaitu:

Tabel 2 Kriteria Ketuntasan Belajar

Penilaian	Kategori
75-100	Tuntas
0-74,9	Tidak tuntas

Sumber : Dokumentasi SMK Negeri 1 Wonoasri

KAJIAN TEORI

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan komponen dalam lingkungan belajar yang mampu memotivasi peserta didik, sebagaimana dijelaskan Gagne (dalam Pagara et al., 2022), serta berfungsi sebagai pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif (Naz & Akbar dalam Hasan et al., 2021). Berdasarkan kedua pendapat tersebut, media pembelajaran dapat dipahami sebagai sarana yang memotivasi siswa sekaligus menyampaikan informasi secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai beberapa fungsi, Rowntree (dalam Rohani, 1997) menyebutkan fungsi media pembelajaran, yaitu :

- 1) Membangkitkan motivasi belajar.
- 2) Mengulang sesuatu yang telah dipelajari.
- 3) Menyediakan stimulasi belajar.
- 4) Mengaktifkan respon peserta didik.
- 5) Memberikan balikan dengan segera.
- 6) Menggalakkan latihan serasi.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, Sudjana dan Rivai, (2002) menyebutkan manfaat media pengajaran dalam proses belajar, yaitu :

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga lebih dipahami oleh siswa.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, siswa tidak bosan.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan ,dan lain-lain.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Republik Indonesia (Kemdikti saintek), menyebutkan jenis-jenis media pembelajaran, yaitu :

- 1) Media Visual
- 2) Media Audio
- 3) Media Audiovisual
- 4) Media Teks
- 5) Media Interaktif
- 6) Media Multimedia
- 7) Media online
- 8) Media Papan Tulis
- 9) Media Peraga Fisik

Berdasarkan sembilan jenis yang disebutkan diatas, media video tutorial termasuk dalam kategori media audio-visual karena mampu menyampaikan informasi secara simultan melalui suara (narasi) dan visual (gambar, animasi, atau rekaman nyata). (Heinich et al, 2002)

2. Video Tutorial

a. Pengertian Video Tutorial

Video merupakan teknologi perekaman dan pengolahan gambar diam sehingga tampak bergerak (Munir dalam Adisasongko, 2020), sedangkan tutorial adalah kegiatan pengajaran oleh seorang pakar kepada sekelompok orang (Utomo & Ratnawati, 2018). Dengan demikian, video tutorial adalah media pembelajaran berbasis video yang digunakan untuk menyampaikan materi secara visual dan auditori (Sadiman et al., 2009), dirancang untuk meningkatkan pemahaman peserta didik (Adisasongko, 2020), serta disajikan oleh pengajar untuk menjelaskan materi, prosedur, atau cara kerja suatu sistem (Batubara, 2020; Sumantri, 2019). Dari berbagai teori tersebut dapat disimpulkan bahwa video tutorial merupakan media audiovisual yang berfungsi menyampaikan instruksi atau panduan pembelajaran secara sistematis oleh seorang pakar guna membantu meningkatkan pemahaman siswa.

b. Karakteristik Video Tutorial

Karakteristik video pembelajaran disebutkan Riyana, (2007) yaitu:

- 1) *Clarity of Message* (Kejelasan Pesan)
- 2) *Stand Alone* (Berdiri Sendiri)
- 3) *User Friendly* (Bersahabat/ Akrab dengan Pemakainya)
- 4) Representasi Isi
- 5) Visualisasi Dengan Media
- 6) Menggunakan Kualitas Resolusi Yang Tinggi
- 7) Dapat Digunakan Secara Klasikal Atau Individual

c. Kriteria Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran

Kriteria video pembelajaran oleh Riyana, (2007) diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Tipe materi,
- 2) Durasi waktu,
- 3) Format sajian video,
- 4) Ketentuan teknis,
- 5) Penggunaan *music* dan *sound effect*.

d. Kelebihan Video Tutorial

Kelebihan media video tutorial menurut Batubara, (2020) yaitu :

- 1) Video tutorial sangat jelas dalam menyajikan fenomena dan prosedur yang melibatkan suatu gerakan.
- 2) Pengguna video tutorial dapat mempercepat dan memperlambat video tutorial agar materi yang disajikan lebih jelas.
- 3) Video tutorial dapat menggunakan animasi untuk mengilustrasikan materi yang abstrak dan bergerak.
- 4) Video tutorial dapat menarik perhatian dan minat siswa melalui dukungan gambar bergerak, audio, dan teks.
- 5) Video tutorial dapat menggantikan kegiatan studi lapangan.

e. Kekurangan Video Tutorial

Kekurangan media video tutorial menurut Restu, et al (2024) yaitu :

- 1) Perhatian peserta didik sulit dikuasai.
- 2) Pembelajaran bersifat satu arah saja.
- 3) Memerlukan peralatan yang lengkap dan cukup memadai.

3. Hasil Belajar Pembuatan Desain Busana Pesta

a. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar menunjukkan sejauh mana tujuan pendidikan tercapai melalui perubahan pemahaman, sikap, dan keterampilan siswa setelah proses pembelajaran. Winkel (dalam Purwanto, 2010) menjelaskan bahwa hasil belajar tampak melalui perubahan perilaku dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor sebagaimana diklasifikasikan oleh Bloom, Simpson, dan Harrow. Sudjana (2020) menegaskan bahwa hasil belajar mencerminkan kompetensi siswa secara menyeluruh, tidak hanya akademik tetapi juga sikap dan keterampilan. Bloom (dalam Wirda, 2020) membagi hasil belajar menjadi tiga domain, yaitu kognitif yang mencakup kemampuan berpikir, afektif yang berkaitan dengan sikap dan nilai, serta psikomotor yang berhubungan dengan keterampilan motorik, yang tingkatannya dijelaskan lebih rinci oleh Simpson (dalam Anderson & Krathwohl, 2021). Menurut Rusman (2022), ranah psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, sosial, dan manajerial, sedangkan Rahman dan Widodo (2023) menekankan pentingnya penguasaan ketiga domain secara seimbang untuk membentuk kompetensi siswa secara holistik. Dengan demikian, pemahaman yang komprehensif tentang hasil belajar membantu pendidik merancang pembelajaran yang mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara terpadu.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar disebutkan Slameto, (dalam Damayanti 2022) digolongkan menjadi dua saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Syah, (2017) menyebutkan juga faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/ kondisi jasmani dan rohani siswa, faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan disekitar siswa, faktor pendekatan belajar (*approach learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pembelajaran.

Karena rumitnya faktor internal pada diri individu dan kompleksnya faktor lingkungan (stimulus), maka secara sistematis setidaknya faktor-faktor tersebut dapat diidentifikasi sebagai faktor internal dan eksternal. (Karwono & Heni, 2017).

c. Hasil Belajar Pembuatan Desain Busana Pesta

Proses pembuatan busana pesta diawali dengan menggambar desain sebagai bentuk visualisasi ide kreatif dan sarana komunikasi estetis yang mencerminkan pemahaman tentang

proporsi tubuh, garis, bentuk, warna, tekstur, serta prinsip desain seperti keseimbangan, harmoni, dan irama visual (Seivewright, 2012). Pada tahap ini, peserta didik dituntut mampu menerjemahkan konsep menjadi sketsa fungsional dan realistis sebagai dasar pemilihan bahan dan teknik konstruksi. Kemampuan menggambar desain tidak hanya memerlukan keterampilan teknis, tetapi juga pemahaman tren, karakteristik kain, dan kebutuhan pengguna (Abling, 2015). Di SMK Negeri 1 Wonoasri, kegiatan ini menjadi bagian dari capaian pembelajaran fase F pada elemen gaya dan pengembangan desain, di mana peserta didik harus menguasai unsur dan prinsip desain untuk menghasilkan rancangan busana pesta yang estetik dan sesuai tujuan. Hasil belajar pembuatan desain busana pesta kemudian dinilai melalui ranah psikomotor dengan kriteria persiapan, pengerjaan, dan hasil akhir.

d. Unsur dan Prinsip Desain Busana Pesta

1) Unsur Desain

Unsur-unsur desain busana merupakan elemen visual dasar yang membentuk rancangan pakaian, seperti garis, bentuk, warna, tekstur, motif, dan ruang, yang berfungsi menciptakan tampilan estetik sekaligus mencerminkan karakter pemakainya (Listiani & Wulandari, 2023). Garis menjadi struktur dasar desain dan mempengaruhi kesan visual serta psikologis pemakai, dengan variasi bentuk dan arah seperti vertikal, horizontal, dan diagonal (Pratama & Kusumawati, 2022). Bentuk menggambarkan wujud pakaian saat dikenakan dan menentukan bagaimana busana mengikuti atau menyembunyikan bagian tubuh (Dewi & Paramita, 2021). Tekstur memberikan kesan tampilan dan rasa pada permukaan kain, memengaruhi karakter dan kenyamanan busana (Fitriana & Dewanti, 2021). Motif menjadi pola visual yang berfungsi sebagai hiasan dan ekspresi budaya, dengan jenis naturalis, renggaan, geometris, dan abstrak (Hidayat & Marlina, 2020). Warna berperan membangun suasana dan mempengaruhi persepsi bentuk tubuh, dengan klasifikasi primer, sekunder, tersier, serta kategori hangat dan sejuk yang memberi kesan psikologis tertentu (Tjandra, 2016).

2) Prinsip Desain

Prinsip desain adalah pedoman untuk menggabungkan unsur-unsur desain agar busana memiliki kesatuan, keseimbangan, proporsi, irama, dan pusat perhatian (Listiani et al., 2023). Lima prinsip utama menurut Listiani & Wulandari (2023) meliputi: kesatuan, yaitu harmonisasi elemen visual agar tampak selaras (Hameed, 2022); pusat perhatian, yaitu bagian yang dibuat dominan untuk menarik fokus (Hameed, 2022); keseimbangan, yaitu distribusi bobot visual yang stabil melalui garis, struktur, warna, dan tekstur (Wolfe, 2011), baik secara simetris maupun asimetris; proporsi, yaitu penataan ukuran dan hubungan antarbagian busana, yang mencakup empat tingkat perbandingan menurut Davis (1980); serta irama, yaitu gerakan visual yang teratur pada desain, yang dapat berupa pengulangan, sejajar, rangkaian, selang-seling, radiasi, atau gradasi (Listiani & Wulandari, 2023).

3) Proses Pembuatan Desain Busana Pesta

Dalam proses pembuatan desain busana pesta memiliki beberapa tahapan, menurut Johnson, (1990) yaitu :

- (1) Inspirasi dan penelitian,
- (2) Ide dan konsep desain,
- (3) Perancangan tekstil dan warna,
- (4) Perancangan desain,
- (5) Realisasi desain.

4) Kriteria Desain Busana Pesta Yang Baik

Dalam proses pembuatan desain busana pesta memiliki beberapa tahapan, menurut Johnson, (1990) yaitu :

- (1) Inspirasi dan penelitian,
- (2) Ide dan konsep desain,
- (3) Perancangan tekstil dan warna,
- (4) Perancangan desain,
- (5) Realisasi desain.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan *Research and Development* (R&D). Prosedur penelitian pengembangan yang digunakan mengacu pada model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, meliputi: (1) *Analysis* (Analisis), (2) *Design* (Desain), (3) *Development* (Pengembangan), (4) *Implementation* (Pelaksanaan), dan (5) *Evaluation* (Evaluasi).

Tahap Analysis (Analisis)

Tahap analisis terdiri dari analisis materi dan analisis kebutuhan, di mana peneliti terlebih dahulu mengkaji materi berdasarkan capaian dan alur tujuan pembelajaran untuk menentukan fokus video tutorial pada penerapan unsur dan prinsip desain busana pesta, kemudian menganalisis kebutuhan pembelajaran untuk menemukan solusi atas permasalahan yang muncul, seperti perlunya media yang mendukung belajar mandiri, metode pembelajaran yang lebih variatif, media alternatif selain buku ajar untuk memudahkan pemahaman terutama pada sesi praktik, serta bahan ajar yang dapat membantu pendidik dalam membimbing peserta didik.

Tahap Design (Desain)

Pada tahap ini, peneliti merancang media berupa video tutorial pembuatan desain busana pesta yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik fase F di SMK Negeri 1 Wonoasri, dengan menyusun rancangan awal dan materi pembelajaran yang selaras dengan tujuan instruksional dalam modul, terutama terkait dasar dan prinsip desain. Selanjutnya, peneliti membuat storyboard berdasarkan materi modul dan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran gaya dan pengembangan desain, yang memuat rincian adegan, naskah penjelas, serta elemen audio dan visual secara detail untuk memperjelas setiap tahap pembuatan desain.

Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan video tutorial pembuatan desain busana pesta melalui tiga proses utama, yaitu pra-produksi dengan menyiapkan materi pembelajaran dan menyusun storyboard, produksi dengan melakukan pengambilan gambar sesuai urutan storyboard di mana peneliti sebagai demonstrator memperagakan langkah-langkah secara jelas sementara kameramen memastikan kualitas rekaman melalui pengaturan zoom dan pencahayaan, serta pasca-produksi dengan melakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk memastikan video layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Tahap Implementation (Pelaksanaan)

Pada tahap ini, video pembuatan desain busana pesta yang telah dirancang dalam konteks elemen gaya dan pengembangan desain diimplementasikan di fase F program keahlian Tata Busana SMKN 1 Wonoasri dengan jumlah peserta didik sebanyak 36 orang. Proses ini dilanjutkan dengan pengumpulan data menggunakan instrumen berupa lembar tes dan rubrik penilaian.

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap akhir adalah evaluasi yang bertujuan untuk menilai kelayakan media video tutorial serta mengidentifikasi kelemahan atau kendala yang masih muncul, sehingga dapat dilakukan penyempurnaan. Evaluasi ini dilakukan berdasarkan hasil implementasi video tutorial dalam pembelajaran, sehingga dapat diketahui efektivitas dan kualitas media secara keseluruhan.

Penelitian ini menggunakan desain uji coba produk pengembangan media pembelajaran dengan metode *pre-experimental One Shot Case Study*, yaitu memberikan perlakuan berupa penggunaan video tutorial kepada satu kelompok kemudian melakukan observasi. Subjek penelitian adalah 36 peserta didik fase F Tata Busana SMK Negeri 1 Wonoasri pada elemen gaya dan pengembangan desain. Data dikumpulkan melalui penilaian validasi video tutorial dan tes kinerja siswa. Validasi dilakukan oleh tiga ahli media, tiga ahli materi, dan tiga ahli bahasa untuk menilai kelayakan video. Sementara itu, pencapaian belajar siswa diukur melalui rubrik penilaian kinerja pada praktik pembuatan desain busana pesta. Analisis data menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan hasil penilaian ahli, kritik dan saran, serta nilai hasil belajar siswa tanpa melakukan generalisasi, dengan data kuantitatif diperoleh dari skor skala likert pada validasi dan nilai tes kinerja siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Tingkat Kelayakan Video Tutorial Pembuatan Desain Busana Pesta

Pada penelitian pengembangan ini, proses validasi dilakukan untuk menentukan kelayakan media berdasarkan hasil penilaian dari tiga ahli materi, tiga ahli media, dan tiga ahli bahasa. Adapun hasil penelitian ini menghasilkan informasi mengenai tingkat kelayakan video tutorial, yang diperoleh melalui validasi terhadap aspek materi, aspek media, dan aspek bahasa. Validasi ini mencakup sejumlah indikator penilaian sebagai berikut:

a. Validasi Kelayakan Oleh Ahli Materi

Validasi dilakukan oleh satu dosen Tata Busana Universitas Negeri Surabaya dan dua orang guru yang berkompeten di bidang Tata Busana SMK Negeri 1 Wonoasri, dengan fokus pada kesesuaian materi, kejelasan materi, dan manfaat materi dengan rekapitulasi perolehan nilai oleh validator sebagai berikut:

Tabel 3. Skor Kelayakan Ahli Materi

No.	Validator	Skor
1.	Validator Ahli Materi 1	50
2.	Validator Ahli Materi 2	56
3.	Validator Ahli Materi 3	56
TOTAL SKOR		162
SKOR MAKSIMAL		168

$$P = \frac{162}{168} = 96,4\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka kelayakan yang didapat dari penilaian validator ahli materi 1, 2, dan 3 adalah sebesar 96,4% dengan kriteria sangat layak.

b. Validasi Kelayakan Oleh Ahli Media

Validasi dilakukan oleh tiga orang ahli, yaitu seorang dosen dari program studi Tata Busana di Universitas Negeri Surabaya dan dua orang guru dari SMK Negeri 1 Wonoasri, dengan fokus pada audio visual, tampilan media, kelayakan isi, serta manfaat media dengan rekapitulasi perolehan nilai oleh validator, sebagai berikut :

Tabel 4. Skor Kelayakan Ahli Media

No.	Validator	Skor
1.	Validator Ahli Media 1	82
2.	Validator Ahli Media 2	87
3.	Validator Ahli Media 3	87
TOTAL SKOR		256
SKOR MAKSIMAL		264
$P = \frac{256}{264} = 96,9\%$		

Berdasarkan perhitungan di atas, maka kelayakan yang didapat dari penilaian validator ahli media 1, 2, dan 3 adalah sebesar 96,9% dengan kriteria sangat layak.

c. Validasi Kelayakan Oleh Ahli Bahasa

Validasi dilakukan oleh tiga orang ahli bahasa, yaitu satu dosen bahasa dari Universitas Negeri Surabaya dan dua lagi guru dari SMK Negeri 1 Wonoasri, dengan fokus pada aspek kebahasaan dengan rekapitulasi perolehan nilai oleh validator, sebagai berikut :

Tabel 5. Skor Kelayakan Ahli Bahasa

No.	Validator	Skor
1.	Validator Ahli Media 1	37
2.	Validator Ahli Media 2	38
3.	Validator Ahli Media 3	38
TOTAL SKOR		113
SKOR MAKSIMAL		120
$P = \frac{113}{120} = 94,1\%$		

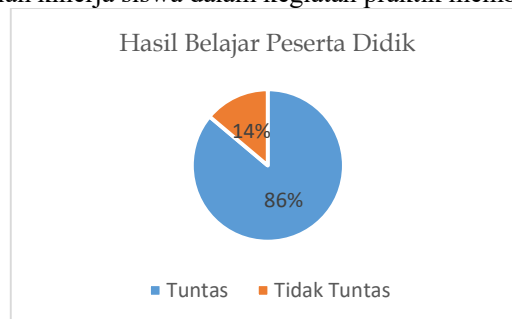
Berdasarkan perhitungan di atas, maka kelayakan yang didapat dari penilaian validator ahli bahasa 1, 2, dan 3 adalah sebesar 94,1% dengan kriteria sangat layak.

Dari hasil yang didapatkan yaitu, 96,4% dari ahli materi dan 96,9% dari ahli media, dan 94,1% dari ahli bahasa maka dapat disimpulkan rerata dari tingkat kelayakan video tutorial yang ditinjau dari ahli materi, media, dan bahasa adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Presentasi Kelayakan} &= \frac{162+256+113}{168+264+120} 100\% \\
 &= \frac{531}{552} 100\% \\
 &= 96,1\%(\text{Sangat Layak})
 \end{aligned}$$

2. Hasil Belajar Peserta Didik Setelah Penerapan Video Tutorial

Penguasaan siswa terhadap materi pembuatan desain busana pesta dapat diukur melalui pencapaian kriteria ketuntasan belajar minimal, yang ditetapkan sebesar 75. Adapun data berikut menyajikan hasil penilaian kinerja siswa dalam kegiatan praktik membuat desain busana pesta.



Gambar 1. Hasil Belajar Peserta Didik

Mengacu pada diagram di atas, dapat diketahui bahwa jumlah siswa di fase F DPB I SMK Negeri 1 Wonoasri adalah sebanyak 36 peserta didik. Dari jumlah tersebut, sebanyak 31 peserta

didik berhasil mencapai nilai dalam kategori tuntas, yang tidak tuntas sebanyak 5 peserta didik. Berdasarkan data tersebut, maka persentase ketuntasan klasikal dapat dihitung sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Rumus Klasikal} &= \frac{31}{36} \times 100\% \\ &= 86,11\%\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan persentase ketuntasan belajar klasikal siswa diperoleh hasil sebesar 86,11%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil validasi dari tiga ahli (materi, media, dan bahasa), video tutorial dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Aspek materi dengan persentase 96,4% kategori "Sangat Layak" karena isi video telah sesuai dengan capaian pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Aspek media dengan persentase 96,9% kategori "Sangat layak" karena tampilan video menarik dan mendukung pemahaman siswa. Sementara itu, aspek bahasa dinilai dengan persentase 94,1% dengan kategori "Sangat layak" dengan penggunaan bahasa yang jelas, komunikatif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Hasil belajar peserta didik setelah penggunaan video tutorial menunjukkan bahwa peserta didik (86,11%) mencapai ketuntasan belajar, dan (13,89%) belum mencapai ketuntasan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa media video tutorial dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan psikomotor siswa, khususnya dalam mendesain busana pesta. Temuan ini sesuai dengan teori Sadiman (2010) yang menyatakan bahwa media audio-visual mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abling, B. (2015). *Fashion Sketchbook* (6th ed.). Fairchild Books.
- Adisasongko, N. (2020). Pemanfaatan media video tutorial sebagai alternatif pembelajaran di masa pandemi pada peserta didik kompetensi keahlian TKRO SMK. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 1–7.
- Ahmadiyah, Z., & Kharnolis, M. (2023). Pengembangan video tutorial pembuatan desain kemeja pria. *Jurnal Pendidikan dan Praktik Tata Busana*, 5(2), 112–120.
- Anderson, L., & Krathwohl, D. (2021). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing*. Longman.
- Anggraeni, R. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 23–34.
- Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Rajawali Pers.
- Batubara, H. (2020). Pengembangan video tutorial sebagai media pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 45–54.
- Damayanti, D. (2020). Preferensi belajar generasi digital native. *Jurnal Pendidikan*, 18(1), 55–63.
- Damayanti, E. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. *Jurnal Edukasi*, 6(2), 88–96.
- Davis, M. L. (1980). *Visual design in dress*. Prentice Hall.
- Dewi, R., & Paramita, D. (2021). Analisis bentuk dalam desain busana. *Jurnal Busana*, 4(2), 98–107.
- Dheanisa, R., & Nahari, D. (2022). Pengembangan video tutorial sebagai media belajar desain. *Jurnal Pendidikan Seni dan Desain*, 3(1), 40–48.
- Fajiyah, N., Rahayu, W., & Rahmah, N. (2024). Pengaruh video tutorial terhadap keterampilan desain siswa. *Jurnal Tata Busana*, 12(1), 15–22.
- Fitriana, A., & Dewanti, N. (2021). Analisis tekstur kain dalam desain busana. *Jurnal Tekstil Indonesia*, 9(1), 20–29.
- Hameed, S. (2022). Design principles in fashion illustration. *International Journal of Fashion Design*, 11(2), 77–85.

- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J., & Smaldino, S. (2002). Instructional media and technologies for learning. Pearson.
- Hidayat, R., & Marlina, E. (2020). Motif dan aplikasinya dalam desain busana. *Jurnal Seni & Mode*, 3(1), 1–12.
- Johnson, E. (1990). *The fashion design process*. McGraw-Hill.
- Karwono, & Heni. (2017). *Belajar dan pembelajaran serta pemanfaatan sumber belajar*. PT Raja Grafindo Persada.
- Kemdiktisaintek. (2023). *Jenis-jenis media pembelajaran*. Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi.
- Listiani, N., & Wulandari, D. (2023). Prinsip dan unsur desain busana pesta. *Jurnal Tata Busana Indonesia*, 5(1), 33–47.
- Listiani, N., Wulandari, D., & Putri, A. (2023). Analisis prinsip desain dalam perancangan busana. *Jurnal Pendidikan Seni & Desain*, 4(2), 65–78.
- Mardiana, S., & Kismiati, R. (2025). Efektivitas video pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa. *Jurnal Multikarya Pendidikan*, 9(1), 22–31.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Alfabeta.
- Naz, A., & Akbar, S. (2021). Media learning as an information channel between teacher and student. *International Journal of Instructional Media*, 18(3), 45–52.
- Neo, M., & Neo, T. (2019). The multimedia learning approach in Malaysian classrooms. *Journal of Educational Multimedia*, 6(2), 33–47.
- Pagara, A., Yusuf, M., & Sari, N. (2022). Motivasi belajar melalui media. *Jurnal Pendidikan*, 14(2), 155–164.
- PP No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Pratama, J., & Kusumawati, D. (2022). Garis dan aplikasinya dalam desain busana. *Jurnal Desain Mode*, 7(2), 55–63.
- Purwanto, N. (2010). *Evaluasi hasil belajar*. Pustaka Pelajar.
- Rahman, H., & Widodo, S. (2023). Pengukuran hasil belajar psikomotor. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 70–79.
- Restu, A., Fitria, S., & Huda, N. (2024). Kekurangan video pembelajaran pada siswa SMK. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 3(1), 12–19.
- Riyana, C. (2007). *Video pembelajaran: Teori dan pengembangannya*. UPI Press.
- Rochaendi, D., Putra, A., & Malik, F. (2024). Multimedia learning dalam pembelajaran vokasi. *Jurnal Media Pendidikan Vokasi*, 6(1), 88–102.
- Rohani, A. (1997). *Media instruksional edukatif*. Rineka Cipta.
- Rusman. (2022). *Pembelajaran abad 21*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., & Haryono, A. (2009). *Media pendidikan*. Rajawali Pers.
- Seivewright, S. (2012). *Basic fashion design*. AVA Publishing.
- Sudjana, N. (2020). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2002). *Media pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan*. Alfabeta.
- Syah, M. (2017). *Psikologi pendidikan*. Rajawali Pers.
- Tjandra, V. (2016). Warna dan aplikasi desain mode. *Jurnal Mode Indonesia*, 1(1), 15–25.
- Utomo, P., & Ratnawati, L. (2018). Tutorial sebagai metode belajar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 44–52.
- UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wirda, S. (2020). Evaluasi hasil belajar ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 4(2), 33–40.
- Wolfe, M. (2011). *Fashion: From concept to consumer*. Pearson.