



Kelayakan Media Pembelajaran Video Tutorial Pembuatan Saku *Passepoille* Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Tata Busana di SMK Muhammadiyah 1 Cepu

Sharfina Nur Wulandari* dan Sri Endah Wahyuningsih

Program Studi Pendidikan Tata Busana, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229

*Corresponding author: sharfina40@students.unnes.ac.id

Abstract. *This research aims to reduce abstraction in the delivery of practical learning materials during digital learning activities. The global revolution 4.0 brings technological advances in the development of the learning process, forming digitalization innovations that affect human learning styles in communication. The research design used is development research with the ADDIE model approach. The research location is at SMK Muhammadiyah 1 Cepu, Blora Regency. This research variable is a single variable. Data collection methods using observation with observation sheet tools. The data analysis technique used descriptive quantitative. Meanwhile, the trial was conducted by 49 students of Cosmetology. The feasibility results from the media expert validator were 90% very feasible. The feasibility results of the material expert validator 85% are very feasible. Meanwhile, the feasibility trial of medi through student responses was 86% very feasible. The conclusion of the research on video tutorial learning media for making passepoille pockets is declared feasible to use. Media expert assessment suggestions on the completeness sub-indicator, add more relevant references or examples to enrich the content of the material, and material experts on the creative idea source sub-indicator still need to be improved in generating more innovative creative ideas need to conduct additional training for material developers.*

Keywords: *Feasibility, Media, Video Tutorial, Passepoille Pocket*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengurangi abstraksi dalam penyampaian materi pembelajaran praktik selama kegiatan belajar digital. Revolusi global 4.0 membawa kemajuan teknologi dalam perkembangan proses pembelajaran, terbentuk inovasi digitalisasi sehingga berpengaruh terhadap gaya belajar manusia dalam berkomunikasi. Desain penelitian yang digunakan merupakan penelitian pengembangan dengan pendekatan model ADDIE. Lokasi penelitian berada di SMK Muhammadiyah 1 Cepu kabupaten Blora. Variabel penelitian ini merupakan variabel tunggal. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dengan alat lembar pengamatan. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Sedangkan, uji coba dilakukan oleh siswa Tata Busana sejumlah 49 siswa. Hasil kelayakan dari validator ahli media 90% sangat layak. Hasil kelayakan dari validator ahli materi 85% sangat layak. Sedangkan, uji coba kelayakan medi melalui respon siswa 86% sangat layak. Kesimpulan penelitian media pembelajaran video tutorial membuat saku passepoille dinyatakan layak digunakan. Saran penilaian ahli media pada sub indikator kelengkapan, menambah referensi atau contoh yang lebih relevan guna memperkaya isi materi, dan ahli materi pada sub indikator sumber ide kreatif masih perlu ditingkatkan dalam menghasilkan ide-ide kreatif yang lebih inovatif perlu melakukan pelatihan tambahan bagi pengembang materi.

Kata Kunci: Kelayakan, Media, Video Tutorial, Saku *Passepoille*

PENDAHULUAN

Revolusi global 4.0 memiliki kemajuan teknologi dalam perkembangan proses pembelajaran yang membawa perubahan pada gaya belajar siswa. Proses pembelajaran tidak hanya dapat dilakukan secara tatap muka, dengan bantuan media aplikasi yang terus berkembang pembelajaran juga dapat dilakukan dengan jarak jauh atau daring. Dalam kemudahan proses pembelajaran harus melibatkan siswa secara langsung pada pengetahuan praktik yang disesuaikan dengan perilaku proses belajar mereka sendiri (Fleming, 1992). Sekolah Menengah Kejuruan adalah sekolah khusus dengan jurusan tertentu dalam bidang keahlian sebagai pusat pembelajaran. Sekolah kejuruan dalam proses pembelajaran melibatkan beberapa komponen utama untuk tercapainya tujuan, salah satunya adalah komponen guru. SMK Muhammadiyah 1 Cepu salah satu sekolah kejuruan yang memiliki bidang keahlian Busana sebagai program studi. Bidang keahlian Busana Butik memiliki Mata Pembelajaran Dasar Dasar Tata Busana salah satunya. Mata Pembelajaran Dasar Dasar Tata Busana ini memiliki kompetensi dasar Membuat Macam-macam Saku yaitu, saku tempel, saku sisi, saku satu lajur, dan saku dua lajur dengan klep. Saku *passepaille* atau saku dua lajur dengan klep merupakan saku satu lubang dengan lajur ganda yang letaknya tersembunyi diantara dua lajur pada bagian dalam baju dan memiliki sebuah penutup atau klep menutupi salah satu atau kedua dari lajur saku (Shaeffer, 2011).

Sejalan dengan temuan permasalahan pada hasil wawancara bersama guru pengampu Mata Pembelajaran Dasar Dasar Tata Busana dapat ditemukan masalah yang sering muncul pada kompetensi dasar Membuat Macam-macam Saku dengan spesifikasi pada pembuatan saku *passepaille*. Data observasi hasil belajar siswa pada kompetensi membuat saku *passepaille* masih tergolong rendah dengan total rata-rata sebesar 66,4 pada tahun ajaran 2021/2022, sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sekolah sebesar 70. Hasil perolehan data kebutuhan siswa menunjukkan tingkat kesulitan dalam menyatukan bahan utama dan bahan saku 79,2% siswa setuju, menjahit bagian lajur saku dan menyatukan furing pada saku cukup sulit 100% siswa setuju, teknik menggunting bibir saku 79,2% siswa tidak mengetahui caranya, memotong bahan saku secara serong 62,5% siswa setuju cukup kesulitan, dan standar kualitas jahitan dengan teknik penyelesaian cukup rumit 91,7% siswa setuju, dari sejumlah 24 responden siswa kelas X tahun ajaran 2021/2022. Berdasarkan pengisian lembar observasi secara online terkait kebutuhan media pembelajaran siswa belum sepenuhnya memahami materi dengan media yang disediakan oleh guru dan masih memerlukan media pembelajaran yang dapat dengan mudah diakses, dipahami, dan berupa video tutorial. Peran media pembelajaran digital dalam lingkungan belajar berpengaruh penting mempermudah pembelajaran, meningkatkan kreativitas, dan komunikasi antara guru dan siswa (Hidayati, 2021). Selama pembelajaran digital melalui aplikasi zoom meeting durasi waktu yang ada dibatasi hanya 45 menit, sehingga siswa masih kesulitan memahami materi yang diberikan. Serta proses pembuatan saku *passepaille* yang memiliki langkah-langkah yang panjang dan teknik yang rumit untuk menjaga kerapian hasil jadi produk.

Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2022, tentang Standar Nasional Pendidikan dengan standar kompetensi lulusan pada pasal 6 satuan jenjang Pendidikan menengah kejuruan difokuskan meningkatkan keterampilan siswa dengan mandiri dan agar dapat mengikuti Pendidikan lebih lanjut sesuai dengan bidang keahliannya (Presiden RI, 2022). Perkembangan proses pembelajaran secara digital diimbangi dengan pola pikir siswa yang semakin berkembang. Teknologi yang semakin maju dikalangan siswa juga dapat mempengaruhi gaya belajar, seperti kebiasaan mempelajari sesuatu hal baru melalui social media dan YouTube. Sehingga dalam proses pembelajaran diperlukan inovasi media pembelajaran audio-visual dalam meningkatkan minat belajar siswa dan dapat menguasai materi yang diajarkan. Pemanfaatan media digital seperti YouTube dapat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang sudah familiar di generasi milenial untuk dapat memahami materi dengan lebih baik (Mutmainah et al., 2022). Media pembelajaran masih berkaitan dengan proses kegiatan bimbingan dari guru pengajar kepada siswa dan kelompok kecil siswa yang diberikan tambahan materi melalui media (Kustandi & Sutjipto, 2019). Media video tutorial dalam penggunaannya dapat digunakan kapan saja, dimana saja, oleh siapa saja tanpa mengenal batas dengan menggunakan waktu belajar secara mandiri. Inovasi dari kemampuan kreatif dan sikap kritis dapat dituangkan dalam pengembangan media berupa video tutorial melalui aplikasi digital (Asni & Suhartini, 2019). Pengembangan media pembelajaran ini akan difokuskan pada media berupa video tutorial pembuatan saku *passepaille* yang akan disusun secara kreatif dan menarik. Media pembelajaran berupa video tutorial dikembangkan berdasarkan alur sajian video tutorial yaitu, sampul berupa logo sekolah, judul pembelajaran dan materi, kompetensi dasar dan tujuan dalam ketercapaian pembelajaran, video motivasi dan sejarah awal mula fashion, proses pembuatan dan penjelasan materi secara runtut.

Media pembelajaran berbasis video tutorial terkesan positif terhadap penyatuan pembelajaran dan media yang menggunakan teknologi digital (Mutmainah et al., 2022). Menurut Al-Firdaus dalam (Asni & Suhartini, 2019) kombinasi informasi dalam proses produksi dapat ditampilkan dalam bentuk (shooting, video, grafis, animasi, narasi, dan teks) yang mana di dalam video dapat mengoptimalkan informasi yang akan disampaikan. Pada penelitian ini penggunaan media berupa video tutorial diharapkan dapat menjadi penunjang sebagai media pembelajaran digital. Video tutorial dipilih dengan maksud dan tujuan agar dapat menarik minat, perhatian, motivasi, serta meningkatkan keterampilan menjahit untuk melatih kebiasaan menjahit pada pembelajaran praktik. Pemilihan media berpengaruh terhadap orientasi pembelajaran yang dapat membantu kegiatan pembelajaran secara efektif dalam pengiriman pesan dan konten pembelajaran guna untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan tepat (Cecep & Dedy dalam Ardiana & Ananda, 2022). Media video tutorial diharapkan dapat membantu siswa menyelesaikan masalah terhadap mata pelajaran praktik yang dianggapnya sulit di kelas (Mutmainah et al., 2022).

Berdasarkan temuan permasalahan peneliti ingin membuat dan menguji kelayakan media pembelajaran berupa video tutorial pembuatan saku *passepaille* dengan penilaian dan saran oleh ahli media dan ahli materi. Bentuk pengembangan dari video tutorial ini akan disusun secara runtut dengan menginstruksikan teknik menjahit secara jelas. Pengembangan dari media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa dalam kesulitan memahami materi pembuatan saku *passepaille* dan dapat dijadikan pendukung belajar secara mandiri dan kelompok belajar. Video tutorial ini diharapkan dapat mengoptimalkan keterampilan menjahit siswa, dapat membantu siswa dan guru dalam mendukung proses pembelajaran, dan bisa digunakan dengan menyeluruh dimana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau dalam Bahasa Inggris Research and Development (R&D). Metode penelitian pengembangan yang digunakan sebagai penelitian untuk menghasilkan suatu produk tertentu merupakan jenis penelitian R&D (Sugiyono, 2019). Penelitian pengembangan tidak hanya menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran saja, tetapi juga dapat menentukan mengatasi masalah yang ditemukan. Menurut (Riyanto & Hatmawan, 2020) penelitian yang menggunakan prosedural merupakan model penelitian yang menentukan pola keteraturan pada proses pelaksanaannya. Model penelitian prosedural dipilih untuk menentukan uji kelayakan produk yang disusun melalui tahapan tertentu secara berurutan dari awal hingga produk jadi. Prosedur penelitian mengikuti ADDIE sebagai tahapan penelitian dan pengembangan menurut Branch dalam (Sugiyono, 2019), namun pada penelitian kali ini dibatasi hanya pada empat tahapan penelitian yaitu 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, dan 4) *Implementation*. Analisis dilakukan untuk awal penentuan dalam permasalahan yang ada, menentukan media yang akan digunakan, dan mengumpulkan kebutuhan materi yang akan dijadikan media pembelajaran. Desain media video tutorial pembelajaran dirancang melalui kebutuhan materi siswa. Pengembangan merupakan tahapan pembuatan produk melalui tiga tahap yaitu tahap pra produksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi, selanjutnya produk melalui validasi ahli untuk menilai apakah rancangan media yang baru dapat didistribusikan secara masal dan tidak. Uji coba produk setelah mendapat perbaikan dari validator ahli, produk akan diujikan melalui respon siswa dengan jumlah responden 49 siswa di SMK Muhammadiyah.

Variabel penelitian ini merupakan variabel tunggal, dari kelayakan video tutorial untuk mendukung media pembelajaran dalam pembuatan Saku *Passepaille* pada Mata Pelajaran Dasar Dasar Tata Busana. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu wawancara dan pengisian lembar observasi online. Kelayakan media pembelajaran berupa video tutorial ini dinilai menggunakan lembar observasi oleh ahli materi, ahli media, dan respon siswa. Skala penilaian instrumen berdasarkan pada skala *likert* dengan rasio 1, 2, 3, 4.

Instrumen penilaian yang digunakan akan diuji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan untuk uji produk oleh validator instrumen. Uji validitas dilakukan karena pendapat ahli selanjutnya dianalisis lebih lanjut dengan tujuan untuk menilai instrument sebagai penilaian dari indikator yang akan diukur. Berikut ini penghitungan validitas menggunakan rumus *aiken v* untuk uji valid tidaknya tiap-tiap butir pernyataan:

$$V = \sum_{i=1}^k S[n(c-1)]$$

(Sumber: Aiken, 1985)

- S = r-Io
- r = angka yang diberi penilai
- Io = angka penilai validitas terendah
- n = jumlah penilai
- c = angka penilai validitas tertinggi

Menurut Sujarweni (2014) uji reliabilitas instrumen dapat dinilai secara keseluruhan tiap butir pertanyaan atau pernyataan dalam lembar observasi penelitian, dengan pengambilan keputusan nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60 maka lembar observasi dinyatakan reliabel atau konsisten. Berikut penghitungan reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach*:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) x \left(1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right)$$

(Sumber: Sugiyono, 2019)

Keterangan:

- r_{11} = nilai reliabilitas
- k = banyaknya pertanyaan
- $\sum S_i$ = jumlah varians skor tiap butir
- S_t = varian total

Selanjutnya uji validitas dan reliabilitas instrumen dilakukan oleh 4 orang ahli instrument. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan rumus di atas untuk menghitung tiap butir instrument. Hasil validitas dan reliabilitas instrumen dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1 Hasil Uji Validitas Instrumen

No	Rsp 1		Rsp 2		Rsp 3		Rsp 4		ΣS	V	Keterangan
	r	S	r	S	r	S	r	S			
1	3	2	4	3	3	2	4	3	10	0,83333	Sangat Berguna
2	3	2	4	3	4	3	4	3	11	0,91667	Sangat Berguna
3	3	2	4	3	3	2	3	2	9	0,75	Sangat Berguna
4	3	2	4	3	4	3	3	2	10	0,83333	Sangat Berguna
5	3	2	4	3	4	3	4	3	11	0,91667	Sangat Berguna
6	3	2	4	3	3	2	3	2	9	0,75	Sangat Berguna
7	3	2	4	3	3	2	3	2	9	0,75	Sangat Berguna
8	4	3	4	3	4	3	3	2	11	0,91667	Sangat Berguna
Jumlah										6,66667	
Rata-Rata										0,83333	Sangat Berguna

(Sumber: Data peneliti 2024)

Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Cronbach's Alpha	N of Items
0.857	8

(Sumber: Data peneliti 2024)

Teknik analisis data pada penelitian ini menerapkan teknik deskriptif yang diukur berdasarkan hasil persentase. Analisis deskriptif persentase digunakan untuk mengukur kelayakan suatu media dan memudahkan dalam menganalisis hasil penelitian yang diperoleh. Berikut rumus teknik analisis data:

$$\text{Persentase (P)} = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Sumber: Sugiyono dalam Warno & Widihastuti, 2020)

Keterangan:

- P = persentase (hasil pembulatan)
- f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya
- N = jumlah keseluruhan pernyataan

Tabel 3 Persentase Kriteria Penilaian Kelayakan Media

Persentase	Kriteria Kelayakan	Keterangan
81%-100%	Sangat Layak	Tidak Revisi
66%-80%	Layak	Tidak Revisi
56%-65%	Cukup Layak	Perlu Revisi
0%-55%	Tidak Layak	Perlu Revisi

(Sumber: Winarsih dalam Divayuda et al., 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran berupa video tutorial membuat saku *passepoille* Mata Pelajaran Dasar Dasar Tata Busana. Validasi kelayakan produk media pembelajaran pada penelitian ini dilakukan oleh para ahli materi, dan ahli media. Validasi media mencakup aspek teknis dan aspek estetika. Validasi segi media dilakukan untuk memperoleh penilaian media dari aspek kualitas isi dan tujuan materi dan aspek kualitas pengajaran dalam video. Hasil penilaian dan pengisian lembar instrumen penelitian dihitung menggunakan rumus rata-rata persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran video tutorial secara keseluruhan.

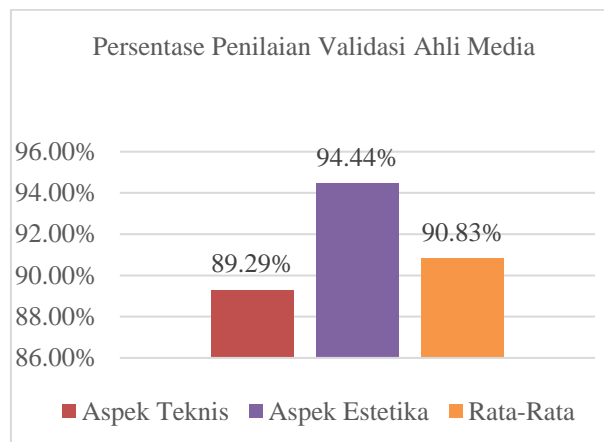
Hasil uji validasi oleh ahli media

Berikut ini merupakan hasil validasi kelayakan media pembelajaran video tutorial membuat saku *passepoille* ditinjau dari tiga ahli media dengan perolehan persentase penilaian data table dapat digambarkan pada grafik dibawah ini:

Tabel 4 Tabel Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

Ahli Media	Aspek Teknis	Aspek Estetika	Jumlah Sekor
Rsp 1	24	12	36
Rsp 2	25	11	36
Rsp 3	26	11	37
Skor Diharapkan	84	36	120
Σ Nilai Rsp	75	34	109
Rata-Rata	0.89286	0.94444	0.908333
Persentase (%)	89.2857	94.4444	90.83333

(Sumber: Data peneliti 2024)



Gambar 1 Diagram Batang Hasil Persentase Validasi Ahli Media
(Sumber: Data peneliti 2024)

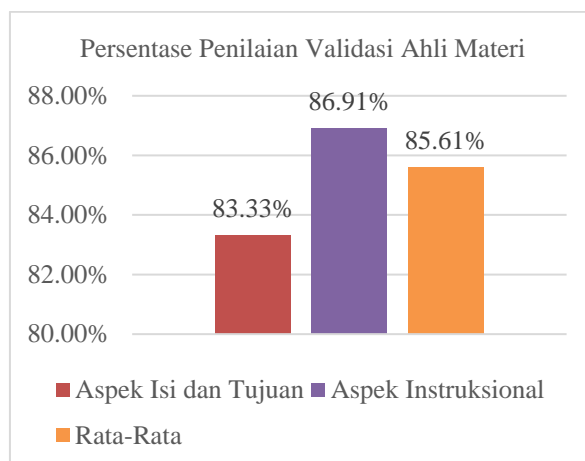
Berdasarkan grafik diatas menunjukkan hasil validasi dari tiga ahli media pada aspek kualitas teknis dan memperoleh persentase sebesar 89% dapat digolongkan kedalam kategori sangat layak. Hasil validasi pada aspek estetika memperoleh persentase sebesar 94% dapat digolongkan kedalam kategori sangat layak. Sehingga keseluruhan nilai kelayakan dari kedua aspek media pembelajaran berupa video tutorial memperoleh persentase sebesar 90% dapat digolongkan kedalam kategori sangat layak. Beberapa saran perbaikan yang diberikan yaitu pengaturan ulang background dan pengisiran suara, penambahan teks narasi berupa subtitle, dan penggantian *scene* yang dirasa masih tertutup tangan agar memudahkan untuk memahami video tutorial diberikan para ahli media. Saran perbaikan diberikan oleh ahli media untuk diproses lebih lanjut guna memperoleh media pembelajaran berupa video tutorial yang memiliki kualitas dan dapat digunakan.

Hasil uji validasi oleh ahli materi

Berikut ini merupakan hasil validasi kelayakan materi pembelajaran video tutorial membuat saku *passepoille* ditinjau dari tiga ahli materi dengan perolehan persentase penilaian data table dapat digambarkan pada grafik dibawah ini:

Ahli Materi	Aspek Isi dan Tujuan	Aspek Pengajaran Dalam Video	Jumlah Sekor
RSP 1	11	20	31
RSP 2	15	26	41
RSP 3	14	27	41
Skor diharapkan	48	84	132
S Nilai Rsp	40	73	113
Rata-Rata	0.833333	0.8690476	0.8560606
Persentase (%)	83.33333	86.904762	85.606061

(Sumber: Data peneliti 2024)



Gambar 2 Diagram Batang Hasil Persentase Validasi Ahli Materi (Sumber: Data peneliti 2024)

Berdasarkan grafik diatas menunjukkan hasil validasi dari tiga ahli materi pada aspek kualitas isi dan tujuan materi memperoleh persentase sebesar 83% dapat digolongkan kedalam kategori sangat layak. Hasil validasi pada aspek kualitas pengajaran dalam video memperoleh persentase sebesar 86% dapat digolongkan kedalam kategori sangat layak. Sehingga keseluruhan nilai kelayakan dari kedua aspek materi pembelajaran berupa video tutorial memperoleh persentase sebesar 85% dapat digolongkan kedalam kategori sangat layak. Beberapa saran perbaikan yang diberikan yaitu pengaturan ulang pengambilan scene menyetrika bahan, pengambilan scene menggunting bahan, dan merubah narasi pengisi suara yang lebih jelas dan bersemangat dalam video tutorial oleh para ahli materi. Saran perbaikan diberikan oleh ahli materi untuk diproses lebih lanjut guna memperoleh materi pembelajaran yang tersaji dalam video tutorial memiliki kualitas dan dapat digunakan.

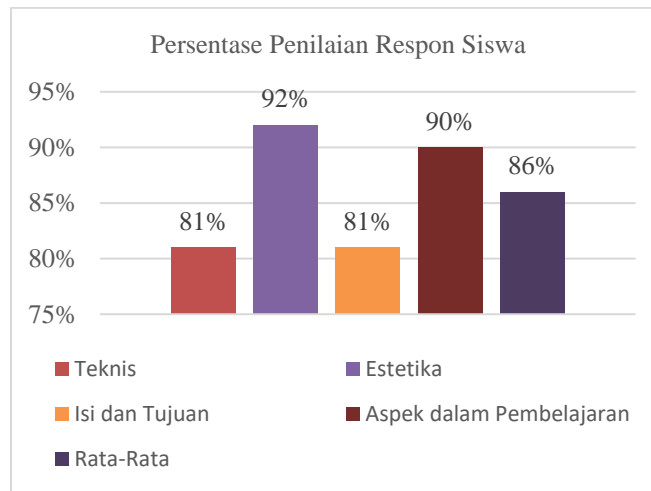
Berdasarkan hasil uji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi yang telah dijabarkan pada diskripsi diatas, dapat disimpulkan media pembelajaran berupa video tutorial ini layak dan dapat didistribusikan sebagai pendukung pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Tata Busana dengan hasil penilaian persentase dari indikator dalam tiap-tiap sub indikator penilaian memperoleh persentase dengan kategori sangat layak pada semua sub indikator, kecuali 66% dengan kategori layak pada sub indikator kelengkapan.

Hasil uji coba produk oleh respon siswa

Berikut ini merupakan hasil respon siswa SMK Muhammadiyah 1 Cepu program studi tata busana pada angkatan 2021 dan 2022 sejumlah 49 responden dari total dua angkatan sejumlah 56 siswa. Jumlah responden ditentukan berdasarkan penghitungan teknik random sampling dengan rumus *Slovin*. Hasil perolehan persentase penilaian data table dapat digambarkan pada grafik dibawah ini:

Aspek Penilaian	Teknis	Estetika	Isi Dan Tujuan	Pengajaran Dalam Video
Skor Yang Diperoleh	1095	526	672	1183
Skor Maksimal	1372	588	784	1372
Persentase	81%	92%	81%	90%
Rata-Rata	86%			

(Sumber: Data peneliti 2024)



Gambar 3 Diagram Batang Hasil Persentase Validasi Ahli Materi (Sumber: Data peneliti 2024)

Berdasarkan grafik diatas menunjukkan hasil uji coba produk terhadap respon siswa meliputi aspek kualitas teknis memperoleh persentase sebesar 81% dapat digolongkan kedalam kategori sangat layak. Hasil aspek kualitas estetika memperoleh penilaian persentase terbesar sebesar 92% dapat digolongkan kedalam kategori sangat layak. Hasil aspek kualitas isi dan tujuan materi memperoleh persentase sebesar 81% dapat digolongkan kedalam kategori sangat layak. Hasil penilaian aspek kualitas pengajaran dalam video memperoleh persentase sebesar 90% dapat digolongkan kedalam kategori sangat layak. Sehingga keseluruhan nilai kelayakan dari keempat aspek gabungan video tutorial memperoleh persentase penilaian sebesar 86% dapat digolongkan kedalam kategori sangat layak. Hasil uji coba produk yang telah dijabarkan pada diskripsi diatas, dapat disimpulkan media pembelajaran video tutorial ini sangat layak dan dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Tata Busana dengan hasil penilaian persentase dari indikator dalam tiap-tiap sub indikator penilaian memperoleh persentase berada pada kategori sangat layak disemua sub indikator, kecuali 77% dengan kategori layak pada sub indikator minat dan perhatian.

Pembahasan

Penilaian kelayakan media pembelajaran yang telah dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan respon siswa memperoleh kesimpulan tiap-tiap indikatornya memperoleh hasil persentase baik dan dinyatakan layak. Berdasarkan hasil data analisis penelitian pada kelayakan media berupa video tutorial memiliki titik utama dalam mengatasi dan memudahkan kebutuhan media pembelajaran yang disesuaikan dengan gaya belajar siswa. Indikator kesesuaian kebutuhan siswa dapat mengikuti perkembangan teknologi dalam pembelajaran digital diharapkan dapat digunakan dengan mudah dimana saja, kapan saja dan oleh siapa saja. Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kemudahan proses pembelajaran siswa harus terlibat secara langsung pada pembelajaran praktik yang disesuaikan dengan perilaku proses belajar mereka sendiri (Fleming, 1992). Pemilihan media untuk mendukung pembelajaran harus sesuai dengan pendapat (Nurdyansyah & Mutala'iah, 2015) yaitu pengalaman baru terbentuk dari pembelajaran yang lalu dengan mengutamakan proses belajar, melibatkan siswa pada situasi dunia nyata, siswa harus lebih produktif, dan dapat melakukan penyelidikan. Teknologi pembelajaran terus berkembang dalam menciptakan inovasi media, model, dan aplikasi pembelajaran untuk terus mendukung proses pembelajaran (Warsita, 2017).

Sejalan dengan penelitian (Akhmad AR et al., 2021; Hidayah & Supiani, 2019) menunjukkan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan memberikan materi pembelajaran yang tepat sebagai alternatif pembelajaran dalam media video tutorial. Indikator ketepatan materi yang akan disajikan harus tepat dalam capaian dari tujuan pembelajaran yang sesuai capaian kompetensi. Indikator kelengkapan materi yang disajikan dengan lengkap dan berurutan yang benar selama proses penayangan media pembelajaran sehingga siswa dapat memahami semua langkah-langkah pembuatan saku *passepouille* dengan tepat. Media pembelajaran digunakan sebagai pengirim informasi kepada penerima sehingga

diharapkan dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar (Asnur & Ambiyar, 2018). Indikator minat atau perhatian dalam video tutorial mendasar dari materi yang disajikan merupakan kompetensi keahlian dalam membuat saku disusun dengan video berkualitas dan beberapa sudut kamera yang dapat menunjukkan keseluruhan proses pembuatan saku dengan harapan dapat menarik perhatian dalam memahami materi. Music juga termasuk dalam sajian video yang dapat diperhatikan dan ditambahkan sebagai minat dan perhatian dalam suatu media pembelajaran di dalam kelas. Sejalan dengan penelitian (Knoop-van Campen et al., 2020; Kurniastuti et al., 2021) materi yang disajikan dalam media pembelajaran dapat disusun kreatif dan music dengan nada yang menyenangkan dapat memberikan dampak positif sehingga meningkatkan minat siswa dalam mempelajari materi pembelajaran.

Penilaian aspek kualitas pengajaran dalam video dapat menjadi pendukung di dalam video tutorial dengan penilaian oleh para ahli termasuk dalam kategori sangat layak. Sejalan dengan penelitian (Purwanti, 2015; Syahroni, 2020; Warsita, 2017) proses pembelajaran membutuhkan media video tutorial yang dapat menjadi pesan pengantar materi pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa yang memakai tampilan dan waktu penggunaan dalam video. Indikator komunikatif berpusat pada media yang dapat digunakan secara mandiri dengan dilengkapi kalimat-kalimat yang tidak membingungkan bagi siswa untuk digunakan sebagai bahan belajar. Indikator sumber ide kreatif yang disajikan merupakan video motivasi dari sejarah fashion dan video peragaan busana di dalam video tutorial diharapkan dapat meningkatkan motivasi untuk membantu siswa agar lebih tertarik dalam mempelajari materi pembelajaran praktik. Materi yang tersaji di dalam video tutorial memiliki contoh secara nyata sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami isi materi pembelajaran yang masih membingungkan (Muskania et al., 2019).

SIMPULAN

Pembuatan media pembelajaran video tutorial untuk Mata Pelajaran Dasar-Dasar Tata Busana dengan kompetensi membuat saku *passepoille* di SMK Muhammadiyah 1 Cepu. Program yang digunakan dalam menggabungkan media merupakan aplikasi Movavi dan menggunakan tiga kamera dengan didukung stabilizer. Hasil media video tutorial pada pembuatan saku *passepoille* memiliki kelayakan dengan perolehan nilai persentase berdasarkan: 1) indikator kualitas teknis sebesar 81%; 2) indikator kualitas estetika sebesar 92%; 3) indikator kualitas isi dan tujuan materi sebesar 81%; 4) indikator kualitas pengajaran dalam video materi pembelajaran sebesar 90%, dan rata-rata keseluruhan dari penilaian memperoleh 86% pada kategori sangat layak. Sehingga kesimpulan pada kelayakan media pembelajaran berupa video tutorial pembuatan saku *passepoille* penelitian ini layak digunakan sebagai pendukung pembelajaran digital pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Tata Busana.

Pemikiran selanjutnya yang dapat disampaikan kepada penelitian pengembangan media berbasis video tutorial pembuatan saku *passepoille* pada Mata Pelajaran Dasar Dasar Tata Busana sebagai berikut:

1. Penilaian ahli media dan materi pada sub indikator kelengkapan dan sumber ide kreatif dirasa masih kurang dari kriteria sangat layak. Saran untuk meningkatkan kelengkapan materi, menambah referensi atau contoh yang lebih relevan guna memperkaya isi materi, dan dalam menghasilkan ide-ide kreatif yang lebih inovatif perlu melakukan pelatihan tambahan bagi pengembang materi agar mereka dapat terus berkembang.
2. Video tutorial dapat ditambahkan lebih banyak lagi animasi dalam memotivasi agar lebih jelas dan memberikan gambaran yang lebih menarik dalam memahami materi yang disampaikan.
3. Untuk pengembangan selanjutnya, pengisi suara di dalam video dapat menggunakan suara yang lebih jelas, keras dan lebih menguasai intonasi sehingga tidak terlalu cepat maupun terlalu lambat sehingga siswa dapat mendengarkan instruksi pembuatan saku *passepoille* dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

1. Aiken, L. . (1985). *Educational and Psychological Measurement*.
2. Akhmad AR, A. R., Bayu, G. W., & Sudatha, I. G. W. (2021). Video-Based Learning on PPKn Education with the Topic of Symbols and Meanings of Pancasila. *International Journal of Elementary Education*, 5(2), 384. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i3.36703>
3. An Nabil, N. R., Wulandari, I., Yamtinah, S., Ariani, S. R. D., & Ulfa, M. (2022). Analisis Indeks Aiken untuk Mengetahui Validitas Isi Instrumen Asesmen Kompetensi Minimum Berbasis Konteks Sains Kimia. *Paedagogia*, 25(2), 184. <https://doi.org/10.20961/paedagogia.v25i2.64566>
4. Ardiana, E., & Ananda, A. (2022). The Effect of Using the Tiktok Application as a Learning Media on the Activeness and Learning Outcomes of Class XI Social Sciences Students in Sociology Subjects at SMA N 1 Ampek Angkek. *LANGGAM International Journal of Social Science Education, Art and Culture*, 1(02), 22–29. <https://doi.org/10.24036/langgam.v1i02.13>
5. Asni, H. A. N., & Suhartini, R. (2019). Pengembangan Video Tutorial Bias Cut Dress Berbasis Instagram. *E-Journal*, 08(3), 71–76.
6. Asnur, L., & Ambiyar, A. (2018). Penerapan Pembelajaran Menggunakan Media Video Pada Mata Kuliah Tata Boga Ii. *Mimbar Ilmu*, 23(3), 193–199. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i3.16435>
7. Divayuda, I. P. G. B. T., Wibawa, I. M. C., & Rati, N. W. (2021). Prezi-based Learning Video: Learning Media Validity and Feasibility. *International Journal of Elementary Education*, 5(2), 505. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i3.37058>
8. Fleming, N. D. (1992). Not Another Inventory, Rather a Catalyst for Reflection. *To Improve the Academy*, 11(20210331). <https://doi.org/10.3998/tia.17063888.0011.014>
9. Hidayah, N., & Supiani, T. (2019). The Development of a learning tutorial media video in making sambiloto masks with a mixture of rice flour in traditional cosmetics subjects. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 8(1), 238–248.
10. Hidayati, L. (2021). Pengembangan Video Membuat Pola Bustier Custommade Dikelas XI SMK Dharmawanita Gresik. *Jurnal Online Tata Busana*, 10, 133–140.
11. Knoop-van Campen, C. A. N., Segers, E., & Verhoeven, L. (2020). Effects of audio support on multimedia learning processes and outcomes in students with dyslexia. *Computers and Education*, 150(June 2019), 103858. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103858>
12. Kurniastuti, I., Prayogo, B., & Vinsencius. (2021). As a Fun Learning Media for Second-Grade Elementary. *IJET International Journal of Indonesian Education and Teaching*, 6(1), 25–38.
13. Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2019). *Media pembelajaran manual dan digital*. Ghalia Indonesia.
14. Muskania, R. T., Badariah, S., & Mansur, M. (2019). Pembelajaran Tematik Menggunakan Media Video Scribe Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 7(1), 75. <https://doi.org/10.21043/elementary.v7i1.4927>
15. Mutmainah, S., Uke, O. G., Triana, D., & Ammah, E. S. (2022). *The Students ' Perception on YouTube as Online Learning Media for Indonesian Language General Course during Covid 19 Pandemic*. 400–405.
16. Nurdyansyah, & Mutala'liah, N. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Program Studi Pendidikan Guru Madrasa Ibtida'iyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 41(20), 1–15.
17. Presiden RI. (2022). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan. *Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2022*, 1–16. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/196151/pp-no-4-tahun-2022>
18. Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jmkpp/article/view/2194>
19. Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*. CV BUDI UTAMA.
20. Shaeffer, C. B. (2011). *Couture Sewing Techniques*. https://books.google.com/books?id=fs9liw_zPZ0C&pgis=1
21. Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
22. Sujarweni, V. W. (2014). *SPSS untuk penelitian*. Pustaka Baru Press.
23. Syahroni, M. (2020). Pelatihan Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Guna Peningkatan Mutu

- Pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 170–178. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i3.28847>
24. Warno, K., & Widiastuti, A. T. (2020). Pengembangan Video Tutorial Teknologi Busana Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa D4 Tata Busana FT UNY. *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana*, 15. <https://journal.uny.ac.id/index.php/ptbb/article/view/36480>
 25. Warsita, B. (2017). Peran Dan Tantangan Profesi Pengembang Teknologi Pembelajaran Pada Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Kwangsan*, 5(2), 14. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v5i2.42>