

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PRAKTIK SISWA SMK TATA BUSANA

Dewi Rachmawati¹⁾ dan Irma Russanti²⁾

¹⁾Mahasiswa S1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

²⁾Dosen Pembimbing Tata Busana Jurusan PKK, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: dewirachmawati16050404023@mhs.unesa.ac.id¹⁾, irmarussanti@unesa.ac.id²⁾

ABSTRAK— *Media video merupakan salah satu media audiovisual yang merupakan gabungan dari beberapa indra manusia, yaitu indra pendengaran dan penglihatan. Melalui penerapan media pembelajaran berbasis video ini, diyakini mampu meningkatkan semangat dan keaktifan siswa yang berpengaruh besar terhadap hasil belajarnya, karena siswa/peserta didik tidak hanya mendengar, namun juga dapat melihat apa yang ditampilkan guru dalam media. Tujuan dari tinjauan literatur ini yaitu untuk mengidentifikasi efektivitas penggunaan media video dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran praktik, seperti: pembuatan pola, desain, teknologi menjahit, dan draping. Metode yang akan digunakan untuk pengkajian artikel ini berupa studi literatur, dengan fokus pada artikel ilmiah tahun 2011-2020. Diantara 85 jurnal yang diidentifikasi, diperoleh 10 jurnal yang memenuhi kriteria inklusi sesuai topik yang dikaji. Hasil artikel yang diperoleh digunakan untuk meninjau keefektifan penggunaan media video dalam peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran praktik di SMK Tata Busana. Berdasarkan hasil pembahasan dari penelitian yang relevan, dapat diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran praktik memperoleh nilai rerata sebesar 78,52% yang termasuk dalam kategori efektif dan dapat meningkatkan kreativitas, skill, daya nalar, minat belajar, serta keingintahuan yang besar terhadap mata pelajaran praktik seperti pembuatan pola, desain, teknologi menjahit dan draping.*

Kata Kunci: Hasil belajar, media pembelajaran, siswa tata busana, video.

ABSTRACT - *Video media is one of the audiovisual media which is a combination of several human senses, namely the senses of hearing and sight. Through the application of video-based learning media, it is believed to be able to increase the enthusiasm and activeness of students which has a big influence on their learning outcomes, because students / learners not only hear, but can also see what the teacher displays in the media. The purpose of this literature review is to identify the effectiveness of using video media in improving student learning outcomes in practical subjects, such as: pattern making, design, sewing technology, and draping. The method used to review this article is in the form of a literature*

study, with a focus on scientific articles from 2011-2020. Among the 85 journals identified, there were 10 journals that met the inclusion criteria according to the topics studied. The results of the articles obtained were used to review the effectiveness of the use of video media in improving student learning outcomes in practical subjects at SMK fashion. Based on the results of the discussion of relevant research, it can be concluded that the use of instructional video media can improve student learning outcomes in practical subjects obtaining a mean value of 78.52% which is included in the effective category and can increase creativity, skills, reasoning power, interest in learning, as well as a strong curiosity for practical subjects such as pattern making, design, sewing technology and draping.

Keywords: learning media, videos, learning outcomes, fashion students.

I. PENDAHULUAN

Sekolah menengah kejuruan (SMK) merupakan jenjang pendidikan menengah vokasional pada pendidikan formal sebagai lanjutan dari Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau sederajat yang mempersiapkan siswa agar siap terjun langsung dalam dunia industri maupun kejenjang yang lebih tinggi sesuai kompetensi yang diambil.

Program keahlian tata busana merupakan salah satu program yang ada di SMK yang membekali siswa dengan pengetahuan, sikap dan keterampilan agar kompeten dalam hal membuat desain busana, membuat pola, menjahit, memilih bahan baku tekstil, membuat hiasan pada busana serta *quality control* dalam busana. Sehubungan dengan tujuan kompetensi keahlian diatas, maka untuk mewujudkannya adalah mengupayakan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan supaya dapat membangkitkan semangat dan gairah siswa dalam belajar, sehingga informasi dan ilmu yang disampaikan dapat terserap dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajar. Upaya yang dapat dilakukan guru agar kegiatan belajar efektif dan menyenangkan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mempunyai peranan penting dalam pembelajaran. Menurut Rayanda Asyar (2012:8) media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan suatu pesan dari sumber terencana,

sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dan dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal. Hasil belajar siswa sendiri dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti motivasi belajar, metode pengajaran, sarana dan prasarana dalam bentuk media pembelajaran. Kekuatan (*power motivation*), daya pendorong (*driving force*) atau alat pengembangan kesediaan dan kemauan yang kuat dalam diri siswa untuk belajar dengan cara efektif, aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan merupakan motivasi belajar siswa. Dimasa sekarang teknologi dapat digunakan sebagai sarana media pembelajaran, dan sumber belajar bagi siswa. Salah satu teknologi informasi yang dapat dijadikan alternatif untuk tercapainya hasil belajar yaitu penggunaan media video tutorial.

Video tutorial berasal dari kata video dan tutorial. "Video merupakan gambar-gambar dalam frame yang diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga terlihat seperti gambar hidup (Arsyad Azhar: 2011, 49) sedangkan tutorial dalam pembelajaran komputer ditujukan sebagai pengganti tutor (manusia) yang proses pembelajarannya melalui berbagai media, antara lain media video". Jadi, dapat disimpulkan media video tutorial merupakan media yang menyajikan informasi dalam bentuk gambar, foto, obyek yang dipadukan dengan suara maupun narasi yang bergerak Bersama. Pemilihan media pembelajaran berbasis video tutorial dirasa tepat, karena video dapat dilihat secara berulang-ulang sehingga guru tidak perlu menjelaskan materi berkali-kali. Selain itu media video merupakan salah satu dari media audio-visual, dimana media ini menggabungkan dari beberapa indera manusia, siswa tidak hanya mendengarkan saja tetapi juga melihat apa yang ditampilkan oleh guru dalam media tersebut.

Pelajaran praktik merupakan proses belajar siswa yang lebih mengutamakan ketrampilan (*skill*) yaitu penerapan teori dalam bentuk praktik yang sesungguhnya (Hamzah: 2008, 200). Berdasarkan kajian literatur, permasalahan terhadap hasil belajar siswa SMK tata busana pada mata pelajaran praktik, seperti: pembuatan pola, desain, teknologi menjahit, dan draping yaitu: 1) pembelajaran masih dominan menggunakan metode ceramah; 2) media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi; 3) banyaknya jumlah siswa dalam satu kelas besar sehingga menyulitkan guru dalam menjangkau seluruh siswa; dan 4) pemberian contoh hasil jadi benda yang diberikan terbatas. Hal tersebut dapat menyebabkan siswa cenderung pasif tanpa ada respon dalam kegiatan belajar mengajar, tanpa ada rasa ingin tahu tentang apa dan bagaimana dengan yang dipraktikkan, Proses belajar mengajar yang siswa anggap membosankan karena penyampaian materi pembelajaran kurang variatif, sehingga mempengaruhi minat belajar dan hasil belajar. Untuk mendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran, guru memerlukan media pembelajaran yang tepat dan menarik sehingga dapat dipahami dengan mudah oleh siswa, salah satunya yaitu dengan menerapkan media video tutorial. Menurut Baugh dalam Helmi (2012,104) mengemukakan bahwa $\pm 90\%$

untuk memperoleh hasil belajar seseorang melalui indra pandang, 5% diperoleh melalui indra pendengar, dan 5% lagi dengan indra lainnya. Melalui penerapan media pembelajaran berbasis video tutorial ini, diyakini mampu meningkatkan semangat dan keaktifan siswa sehingga dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran praktik.

Menyikapi permasalahan yang ada, tinjauan studi literatur ini bertujuan untuk mengidentifikasi efektivitas penggunaan media video dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran praktik, seperti: pembuatan pola, desain, teknologi menjahit, dan draping.

II. METODE

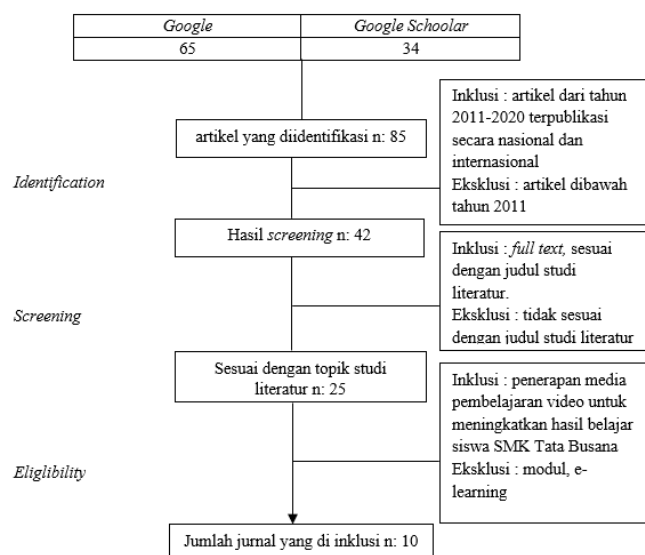
Jenis data yang digunakan merupakan data sekunder. Metode yang digunakan dalam pengkajian artikel ini yaitu studi literatur. Studi literatur bertujuan untuk meningkatkan dan memahami objek penelitian (Pusparinda dan Santoso: 2016). Studi literatur Yang sering kali dilakukan oleh peneliti adalah dengan mencari sumber dari buku atau jurnal yang berkaitan dengan masalah atau tujuan sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan.

Pada studi literatur para peneliti akan melihat lebih dalam masalah yang diteliti. Bahan referensi untuk melakukan sebuah penelitian adalah dengan menemukan atau mencari teori yang sama dengan masalah atau tujuan penelitian. Studi literatur dilakukan dengan memeriksa dan membandingkan sumber literatur untuk mendapatkan data teoritis. Data yang diperoleh dikompilasi, dianalisis, dan disimpulkan sehingga dapat ditarik kesimpulan tentang masalah tersebut.

Studi literatur diperoleh dengan meneliti artikel ilmiah dari rentan tahun 2011-2020 menggunakan *database Google* dan *Google Schollar*. Pencarian data pada *Google* ditemukan sebanyak ± 202 artikel, dan dilakukan proses penyaringan tahun 2011-2020 diperoleh 65 artikel penelitian dalam teks lengkap. Pencarian data pada *Google Schollar* ditemukan sebanyak ± 90 artikel, dan dilakukan proses penyaringan teks lengkap 2011-2020, diperoleh 20 artikel penelitian. Hasil identifikasi dari dua database pencarian, ditemukan 10 artikel penelitian kemudian dilakukan *identification, screening, eligibility* dengan kriteria inklusi dan eksklusi, dimana kriteria tersebut menentukan dapat atau tidaknya sampel digunakan. Kriteria inklusi dalam hal ini yaitu: 1) jurnal mengenai video pembelajaran yang dipublikasikan dari tahun 2011-2020; 2) jurnal dengan judul media video pembelajaran; 3) jurnal dengan isi meningkatkan hasil belajar siswa; 4) jurnal mengenai peningkatan hasil belajar praktik seperti: pembuatan pola, desain, teknologi menjahit, dan draping. Sedangkan untuk kriteria eksklusi yaitu: 1) jurnal mengenai video

pembelajaran yang dipublikasikan dibawah tahun 2011; 2) jurnal dengan judul media modul. Hasil literatur yang diperoleh digunakan untuk meninjau efektivitas penggunaan media video dalam meningkatkan hasil belajar untuk mata pelajaran pola, dasar desain, teknologi menjahit, dan draping di SMK Tata Busana.

Flow diagram pencarian literatur dilakukan pada 2 database:



Gambar 1. flow diagram pencarian literatur

Langkah selanjutnya yaitu menentukan nilai keefektivan media video pada mata pelajaran praktik pembuatan pola, desain, teknologi menjahit, dan draping. Data yang diperoleh merupakan hasil kajian studi literatur oleh 10 jurnal yang dirujuk, kemudian untuk melihat bobot efektivitas dari media video pada

masing-masing mata pelajaran, data skor yang didapatkan akan dihitung rata-ratanya dengan rumus sebagai berikut:

$$P(\%) = \frac{\text{jumlah skor yang didapatkan}}{\text{banyak data}}$$

Hasil dari perhitungan diatas kemudian dikonversikan kedalam pernyataan berdasarkan tabel kriteria interpretasi skor seperti yang tersaji dalam tabel berikut:

TABEL I
INTERPRETASI PRESENTASE KEEFEKTIFAN

No	Presentasi Pencapaian (%)	Interprestasi
1	0% - 20%	Tidak Efektif
2	21% - 40%	Kurang Efektif
3	41% - 60%	Cukup efektif
4	61% - 80%	efektif
5	81% - 100%	Sangat efektif

(Sumber: Sudaryono, 2011)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pencarian literatur maka diperoleh 10 jurnal literatur yang telah memenuhi kriteria inklusi dan berdasarkan ulasan literatur yang didapatkan tentang penerapan media pembelajaran video untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK Tata Busana dapat ditemukan sebagai berikut:

TABEL II
ANALISIS SINTESIS GRID PENCARIAN LITERATUR

No	Author	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil	Keunggulan	Keterbatasan
1.	Rina Fitrianiingsih, Musdalifah (2015)	Efektivitas Penggunaan Media Video pada Pembelajaran Pembuatan Strapless Siswa Kelas XII SMK Negeri 1 Jambu	Pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode <i>Pre-Experimental Design</i> dan <i>Design One-Group Pre-Test Post-Test Design</i>	Efektivitas pemakaian materi video pendidikan untuk Meningkatkan hasil belajar siswa dalam konstruksi mode <i>Strapless</i> rata-rata 48% termasuk dalam kriteria menengah.	a. Proses pembelajaran praktik lebih jelas dan terarah b. Mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa c. Memunculkan rasa keingintahuan yang tinggi	a. Kurangnya alat proyeksi untuk menampilkannya b. Membutuhkan waktu yang lama dalam proses pembuatan media video
2.	Roudlotus Sholikhah	<i>Effectiveness of the Use</i>	Metode eksperimen	Penggunaan media video pendidikan	a. Mampu meningkatkan	a. Pengambilan gambar untuk

1, Maria Krisnawat il, Sudiyono2 (2019)	<i>of Interactive Video Learning Media in Fashion Technology Course</i>	dengan desain kelompok control <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	menunjukkan bahwa hasil belajar rata-rata siswa meningkat 89,65%.	motivasi siswa dalam belajar b. Memfokuskan daya nalar siswa lebih aktif c. Mengembangkan imajinasi	membuat video harus tepat agar mudah dicermati oleh siswa b. Memerlukan biaya yang tinggi
3. Erma Yuwanita (2016)	Keefektifan Penggunaan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Dasar Teknologi Menjahit di SMK Negeri 3 Pacitan	Menggunakan metode penelitian eksperimen semu dan pola desain <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	Efektivitas menggunakan ke Meningkatkan hasil belajar siswa karena mereka menyesuaikan diri dengan mata pelajaran inti Teknologi menjahit adalah materi video pendidikan dari 44,0 % yang tergolong dalam kategori sedang.	a. Dapat menjelaskan konsep-konsep yang rumit b. Mendorong kreativitas siswa dalam mengekspresikan gagasannya c. Meningkatkan rasa keingintahuan yang tinggi d. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa	a. Memfokuskan obyek agar lebih jelas dan mudah dipahami b. Tidak dapat menampilkan obyek dalam ukuran sebenarnya
4. Fitria Arfika, Suraniaty Chalid2 (2017)	Penerapan Media Berbasis Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membuat Kampung Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Stabat	Gunakan metode penelitian tindakan di kelas menggunakan teknik akuisisi data instrumen lembar pengamatan atau observasi	Penggunaan materi berdasarkan tutorial video dapat secara relevan meningkatkan hasil belajar warga belajar dengan mencapai hasil belajar untuk penguasaan siswa sebesar 94,29%	a. Dapat menjelaskan proses secara runtut b. Mampu memahami Teknik-teknik yang rumit c. Meningkatkan keinginan dan minat yang baru d. Mampu meningkatkan skill siswa dalam menjahit	a. Pengambilan gambar yang kurang tepat dapat menyulitkan siswa untuk memahami b. Proses pembuatan video membutuhkan waktu yang lama
5. Mufidatul Maslifah (2020)	Penerapan Media Video Pembelajaran Kompetensi Dasar Membuat Pola Blus Sesuai	jenis penelitian <i>Pre Experimental Design</i> dan desain penelitian yang digunakan <i>One Shot Case Study</i>	Penggunaan media pembelajaran video mempengaruhi hasil belajar siswa dalam hal aspek kognitif meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 88%	a. Penyampaian materi lebih cepat dipahami b. Dapat menampilkan prosedur pembuatan pola dengan tepat dan dapat dilihat secara berulang.	a. Tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya b. Memerlukan pengambilan gambar yang jelas

		Desain				
6.	Barlintiy Aniq (2018)	Penerapan Model Pembelajaran TPS dengan Media Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembuatan Pola Blus di SMKN 8 Surabaya	Metode penelitian tindakan kelas (PTK), teknik akuisisi data, yaitu lembar fakta dan tes formatif	Terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I mendapat nilai 48% pada nilai kognitif, Dalam Siklus II Anda akan menerima presentasi pada nilai kognitif 94% dan dalam siklus III mendapatkan nilai kognitif pada hasil belajar sebesar 100%	a. Mampu menjelaskan prosedur pembuatan pola blus secara jelas dan dapat dilihat berulang b. Dapat meningkatkan kualitas belajar yang maksimal c. Memfokuskan daya nalar siswa menjadi lebih aktif	a. Dalam pengambilan gambar untuk media video harus jelas dan tepat b. Membutuhkan waktu yang lama dalam proses pembuatan video
7.	Nikmatul Iza (2014)	Penerapan Model Pembelajaran Langsung dengan Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Membuat Pola Celana Di SMK Negeri 1 Baureno-Bojonegoro	Metode penelitian kels (PTK), metode penelitian observasi, tes hasil belajar, dan angket	Pemakaian media pembelajaran video mampu meningkatkan Hasil belajar klasikal pada siklus I 88,89% dan siklus II hasil belajar secara klasikal sebesar 100% dengan kategori tuntas.	a. Mampu meningkatkan minat belajar yang tinggi b. Proses pembelajaran menjadi lebih cepat dan efektif c. Materi pembelajaran lebih jelas difahami dan menarik	a. Perlu adanya bantuan proyektor dalam kelas besar b. Membutuhkan waktu yang lama untuk membuat video c. Video harus dibuat secara jelas
8.	Novia Sundari1, Yenni Idrus2 (2019)	Pengaruh Penggunaan Media Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Dasar Desain Siswa Kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Ampek Angkek	menggunakan metode penelitian <i>quasi eksperimen</i> dengan desain <i>nonequivalent control group design</i>	Penerapan media pembelajaran video pada mata pelajaran dasar desain berpengaruh signifikan pada peningkatan hasil belajar dengan ketuntasan 87,1%	a. Mampu mengembangkan imajinasi siswa dalam mendesain b. Dapat memancing kreativitas siswa c. Memunculkan skill dalam mendesain busana	a. Membutuhkan bahan tambahan dalam memutar video b. Pengambilan gambar harus jelas c. Membutuhkan waktu yang lama untuk membuat media video
9.	Tiara Ayu Parastiwi (2015)	Pengaruh Penggunaan Video Terhadap	menggunakan metode eksperimental	Penggunaan media pembelajaran video tergolong efektif dan dapat meningkatkan	a. Mampu menjelaskan materi praktik yang rumit secara jelas dan terpadu	a. Membutuhkan alat bantu proyeksi dalam menampilkanny

		Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pola Draping di SMK PSM Randublutung -Blora	dengan desain <i>pre-test post-test</i>	hasil belajar siswa dengan hasil 77,7%	b. Penyampaian materi dapat dilihat secara berulang	a b. Pengambilan gambar harus sesuai agar mempermudah siswa dalam memahami materi
10.	Winwin wiana (2018)	<i>The Effectiveness of Using Interactive Multimedia in Improving the Concept of Fashion Design and Its Application in The Making of Digital Fashion Design</i>	menggunakan metode penelitian <i>quasi eksperimen</i> dengan desain <i>non-equivalent control group design</i>	Penggunaan media video pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar memperoleh nilai rata-rata sebesar 71,31%	a. Membuat daya nalar siswa menjadi lebih aktif dan kreatif b. Mengembangkan imajinasi dalam mendesain c. Penyampaian materi lebih jelas dan mendetail	a. Proses pembuatan media cukup memakan waktu yang lama b. Pengambilan gambar harus jelas c. Membutuhkan LCD dalam menampilkannya

Berdasarkan pada tabel 1.2 menunjukkan hasil dari kajian studi literatur yang menjelaskan tentang penerapan dan keefektifan materi pembelajaran berbasis video dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMK Tata Busana yang telah dikaji melalui tahap identification, screening, dan eligibility sesuai variabel. Efektivitas menggunakan materi video pendidikan Peningkatan hasil belajar dalam mata pelajaran praktik seperti pembuatan pola, desain, teknologi menjahit dan draping di SMK Tata Busana dapat ditemukan sebagai berikut:

A. Keefektifan media video dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran pembuatan pola.

Pola busana adalah hal yang penting dalam pembuatan busana. Pola merupakan jiplakan bentuk badan yang biasa dibuat dari kertas atau kain (Direktorat Pembinaan SMK: 2013, 156). Hasil kajian literatur yang dilakukan oleh Barlintiy Aniq (2018: 13-17) mendapat nilai peningkatan hasil belajar sebesar 100%, Nikmatul Iza (2014: 13-17) mendapat nilai klasikal sebesar 100%, dan Mufidatul Maslifah (2020: 20-31) mendapat peningkatan hasil belajar rata-rata 88%. Penggunaan alat bantu belajar video sangat cocok untuk proses pembelajaran pola, karena materi dan praktik dapat ditampilkan secara bersamaan. Agar media

video efektif untuk pembelajaran pembuatan pola maka harus dirancang yang menarik agar siswa lebih mudah memahami isi materi yang dijelaskan oleh pendidik. Isi dari bahan ajar yang disampaikan juga harus mengacu pada silabus dan RPP. Pembuatan media video pembelajaran harus sesuai dengan kriteria pembuatan multimedia pembelajaran dan standart penulisan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia. Sebagai kesimpulan bahwa dengan penggunaan media video pada mata pelajaran pembuatan pola mampu meningkatkan pemahaman siswa lebih tinggi dengan memperoleh hasil rerata sebesar 96% dalam kategori sangat efektif digunakan.

B. Keefektifan media video dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran desain.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Novia Sundari & Yenni Idrus (2019: 91-102) mendapatkan hasil belajar dengan ketuntasan sebesar 87,1% dan Winwin wiana (2018: 306-312) mendapatkan hasil rata-rata sebesar 71,31%, dalam penerapan untuk mata pelajaran desain media video tutorial dan multimedia interaktif sangat disarankan, alah satu contoh multimedia interaktif dalam bentuk perangkat lunak (software) yaitu menggunakan teknologi komputer (computer aided design / CAD) yang diharapkan mampu mengembangkan keterampilan

siswa dalam membuat desain busana dalam format digital. Penggunaan aplikasi multimedia interaktif dan video tutorial dalam pembelajaran desain Tingkatkan efisiensi, motivasi, dan memfasilitasi pembelajaran aktif, eksperimental, dan koheren melalui pembelajaran yang berpusat pada siswa. Keuntungan menggunakan multimedia interaktif: 1) bahwa proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif; 2) mengurangi waktu pelajaran; 3) meningkatkan kualitas pembelajaran siswa; 4) dapat menjelaskan suatu proses pembelajaran praktik; 5) dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun; dan 6) dapat meningkatkan keterampilan logika siswa. Sebagai kesimpulan media video interaktif untuk mata pelajaran desain mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan memperoleh rerata sebesar 79,25% yang termasuk dalam kategori efektif.

C. Keefektifan media video dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran teknik menjahit.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Roudlotus Sholikhah, dkk (2019: 172-176) memperoleh rata-rata hasil belajar siswa meningkat sebesar 89,65%, Erma Yuwanita (2016) memperoleh peningkatan hasil belajar sebesar 44,0%, dan Fitria Arfika & Surniaty Chalid (2017: 30-38) mengalami peningkatan sebesar 94,29%. Penggunaan media video untuk mata pelajaran teknologi menjahit yang notabene praktik yaitu dapat menggunakan media video tutorial karena dapat menampilkan materi dan praktik secara bersamaan dan lebih mendetail. Media video tutorial dalam hal ini dibuat sesuai dengan materi yang akan disajikan dan tujuan pembelajaran disusun secara teratur, kohesif, dan tertib, dimulai dengan penyampaian alat dan bahan, metode kerja, dan hasil akhir. Manfaat penggunaan media video tutorial pada mapel teknologi menjahit akan memudahkan siswa untuk memahami proses setiap langkah sehingga siswa dapat dengan mudah mengingatkannya, dan memudahkan guru untuk menyampaikan materi. Namun dalam penggunaan media video tutorial untuk mata pelajaran teknologi menjahit ini ada keterbatasannya, yaitu: 1) dalam pembuatan video membutuhkan waktu yang lama karena Langkah-langkahnya harus jelas agar mudah dipahami oleh siswa; 2) penyampaian materi dalam kelas besar video tidak dapat diberhentikan secara cuma-cuma; 3) keterbatasan media pendukung dalam sekolah seperti LCD juga berpengaruh dalam proses pembelajaran. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan media video untuk mata pelajaran teknologi menjahit memperoleh rata-rata peningkatan hasil belajar sebesar 75,98% yang termasuk dalam kategori efektif, dalam hal ini penerapan media video pembelajaran

untuk mata pelajaran teknologi menjahit perlu adanya kesiapan yang matang.

D. Keefektifan bahan ajar video dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran draping.

Draping adalah teknik untuk menciptakan pola dasar busana dengan melilit atau menyampirkan kain pada dressfoam maupun pada tubuh model (Ernawati, 2008). Hasil dari kajian literatur artikel penelitian yang dilakukan oleh Tiara Ayu Parastiwi (2015) memperoleh hasil peningkatan belajar siswa sebesar 77,7% dan Rina Fitrianiingsih & Musdalifah (2015: 1-6) memperoleh nilai rata-rata peningkatan hasil belajar sebesar 48,0%, dalam mata pelajaran draping media video tutorial dapat digunakan. Video tutorial dipilih karena siswa lebih memahami dan mengetahui dengan jelas proses pembuatan pola draping secara rinci selangkah demi selangkah dan pengulangan Langkah sebelumnya. Hal tersebut dapat membuat siswa menjadi lebih paham dengan langkah-langkah pembuatan pola draping yang rumit. Sebagai kesimpulan bahwa media video dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran draping dan memperoleh rerata sebesar 62,85% dengan kategori efektif. Penggunaan media video dapat digunakan untuk membuat presentasi materi pembelajaran lebih menarik dan lebih mudah ingat oleh siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan pembahasan kajian studi literatur yang diperoleh dari 10 artikel penelitian yang relevan bahwa keefektifan penggunaan media video pembelajaran memperoleh hasil yang berbeda-beda. Penggunaan media video pada mata pelajaran dasar pola memperoleh hasil 96%, desain mendapat hasil 79,25%, teknologi menjahit 75,98%, dan draping memperoleh hasil 62,85%, dengan demikian bahwa efektivitas dan peningkatan hasil belajar siswa diperoleh rerata sebesar 78,52% dengan kategori efektif dan dapat dipergunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMK pada mata pelajaran praktik, seperti teknologi menjahit, pembuatan pola, desain, dan draping.

Adanya penerapan media video pembelajaran untuk mata pelajaran praktik di SMK tata busana mempunyai keunggulan yaitu dapat meningkatkan potensi siswa dalam kreativitas, *skill*, daya nalar, minat belajar dan keingintahuan yang besar terhadap materi yang disampaikan. Adapun keterbatasan penerapan media video yaitu proses pembuatan video yang lama, pengambilan gambar harus jelas agar mempermudah siswa memahami, serta biaya pembuatan yang mahal. Pembuatan media video juga harus memenuhi standart/kriteria efektivitas dalam pembelajaran SMK terutama

dalam pelajaran praktik yaitu: 1) Kualitas tampilan video harus menarik; 2) dapat memberikan pengalaman yang baru pada siswa; 3) memiliki ciri khas tertentu; 4) mampu meningkatkan hasil belajar siswa; 5) ketepatan media dengan tujuan pengajaran; dan 6) video yang dibuat harus sesuai dengan materi pembelajaran agar siswa bisa dengan mudah dapat memahami materi yang sudah disampaikan.

IV. PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan kajian literatur dan hasil pembahasan dari penelitian yang relevan dapat diambil kesimpulan bahwa identifikasi terhadap efektivitas penggunaan media video dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran praktik, seperti: pembuatan pola, desain, teknologi menjahit dan draping yang memperoleh nilai rerata sebesar 78,52% yang termasuk dalam kategori efektif. Media video dalam pembelajaran praktik memiliki keunggulan bagi siswa dalam meningkatkan kreativitas, skill, daya nalar menjadi lebih aktif, minat belajar, motivasi siswa, dapat menjelaskan konsep-konsep yang rumit, menerangkan suatu proses praktik, keingintahuan yang besar terhadap mata pelajaran praktik, penyampaian pesan lebih cepat, dan mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Adapun kekurangan media video dalam pembelajaran praktik yaitu membutuhkan alat proyeksi seperti LCD untuk menampilkannya, membutuhkan waktu yang lama dalam membuat video, tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran sebenarnya, dan pengambilan gambar harus tepat agar siswa lebih mudah memahami.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diuraikan serta hasil kajian literatur terkait keefektifan media video dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran praktik, agar peneliti lainnya memperhatikan kualitas serta kriteria media video, menyiapkan alat proyeksi untuk menampilkannya, pengambilan gambar harus jelas agar mudah dalam penyampaian materi, dalam pembuatannya memerlukan biaya yang tidak sedikit, media video yang dibuat harus variatif sehingga mudah dipahami, lebih menarik dan menjadikan siswa lebih aktif.

UCAPAN TERIMA KASIH

1. Prof. Dr. Nurhasan, M. Kes., selaku Rektor Universitas Negeri Surabaya.
2. Dr. Maspiyah, M. Kes., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya.

3. Dr. Hj. Sri Handajani, S. Pd., M. Kes., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya.
4. Dr. Lutfiah Hidayati, S. Pd., M. Pd., selaku Ketua Program studi S1 Pendidikan Tata Busana.
5. Irma Russanti, S. Pd., M. Ds., selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
6. Deny Arifiana, S. Pd., MA., selaku Dosen Penilai I.
7. Imami Arum Tri Rahayu, S. Pd., M. Pd., selaku Dosen penilai II.
8. Orang tua tercinta, Bapak Sulaiman dan Ibu Siti Umalah yang selalu memberikan motivasi kepada saya agar artikel yang saya kerjakan ini dapat berjalan dengan baik dan benar.
9. Rekan-rekan S1 Pendidikan Tata Busana 2016 dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan secara individual.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aniq, Barlintiy. 2018. "*Penerapan Model Pembelajaran TPS dengan Media Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembuatan Pola Blus di SMKN 8 Surabaya*". Jurnal Teknologi Pendidikan. Universitas Negeri Surabaya. Vol. 07. No. 2. Hal. 13-17. Diakses pada 30 Mei 2020 dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tatabusana/article/view/23587>.
- [2] Arfika, Fitria & Surniaty Chalid. 2017. "*Penerapan Media Berbasis Video Tutorial untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membuat Kampuh Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Stabat*". Jurnal Pendidikan Tata Busana. Universitas Negeri Medan. Vol. 01. No. 1. Hal 30-38. Diakses pada 30 Mei 2020 dari <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/siluet/article/view/7719>.
- [3] Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [4] Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [5] Asyar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- [6] Danial, E, & Warsiah. (2009). *Metode Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan.
- [7] Fitrianiingsih, Rina & Musdalifah. 2015. "*Efektivitas Penggunaan Media Video pada Pembelajaran Pembuatan Strapless Siswa Kelas XII SMK Negeri 1 Jambu*". Journal Fashion and Education. Universitas Negeri Semarang. Vol. 4. No.1. Diakses pada 30 Mei 2020 dari

- <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ffe/article/view/7793>.
- [8] Hamzah B. Uno. (2008). *Model pembelajaran menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [9] Iza, Nikmatul. 2014. "Penerapan model Pembelajaran Langsung dengan Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Membuat Pola Celana di SMK Negeri 1 Baureno-Bojonegoro". *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Universitas Negeri Surabaya. Vol. 03. No. 3. Hal. 20-31. Diakses pada 30 Mei 2020 dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-busana/article/view/8680>.
- [10] Musdalifah, Mufidatul. 2020. "Penerapan Media Video Pembelajaran Kompetensi Dasar Membuat Pola Blus Sesuai Desain". *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Universitas Negeri Surabaya. Vol. 09. No. 2. Hal. 1-6. Diakses pada 30 Mei 2020 dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-busana/article/view/32700>.
- [11] Parastiwi, Tiara Ayu. 2015. "Pengaruh Penggunaan Video Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pola Draping di SMK PSM Randublatung Blora". Skripsi. Fakultas Teknik. Jurusan Teknologi Jasa dan Produksi. Universitas Negeri Semarang. Semarang. Diakses pada 30 Mei 2020 dari <http://lib.unnes.ac.id/21785/1/5401409071-S.pdf>.
- [12] Pusparinda, Laella., Santoso R. 2016. *Studi Literatur Perencanaan Floating Treatment Wetland di Indonesia*. *Jurnal Teknik ITS* Vol. 5. No. 2.
- [13] Safrizal, Helmi Buyung Aulia. 2012. *Pembelajaran Manajemen Sumber Daya Manusia Menggunakan Teknologi Open Source*. *Jurnal Ekonomi Universitas Trunojoyo*. Vol. 1. No. 2.
- [14] Solikhah Roudlotus, dkk. 2019. "Effectiveness of the Use of Interactive Video Learning Media in Fashion Technology Courses". *Journal Advances In Social Science, Education and Humanities Research*. Universitas Negeri Semarang. Vol. 379. Hal. 172-176. Diakses pada 31 Mei 2020 dari <https://www.atlantis-press.com/proceedings/veic-19/125927416>.
- [15] Sundari, Novia & Yenni Idrus. 2019. "Pengaruh Penggunaan Media Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Dasar Desain Siswa Kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Ampek Angkek". *Jurnal Kapita Selektta Geografi*. Universitas Negeri Padang. Vol. 2. No. 10. Hal. 91-102. Diakses pada 30 Mei 2020 dari
- <http://ksgeo.ppi.unp.ac.id/index.php/ksgeo/article/download/335/217>.
- [16] Wiana, Winwin. 2018. "The Effectiveness of Using Interactive Multimedia in Improving the Concept of Fashion Design and Its Application in The Making of Digital Fashion Design". *Jurnal Faculty Technology and Vocational Education*. Universitas Pendidikan Indonesia. Vol. 10. Hal. 306-3012. Diakses pada 31 Mei 2020 dari http://scholar.google.co.id/citations?user=qT_HpHgAAAAJ&hl=en.
- [17] Yuwanita, Erma. 2016. "Keefektifan Penggunaan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Dasar Teknologi Menjahit di SMK Negeri 3 Pacitan". Skripsi. Fakultas Teknik. Pendidikan Kesejahteraan Keluarga. Universitas Negeri Semarang. Semarang. Diakses pada 30 Mei 2020 dari <https://lib.unnes.ac.id/28353/>.