



## Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Desain Busana Menggunakan Aplikasi *Sketchbook* di Kelas XI DPB SMKN 1 Singgahan

Agatha Nur Sania Hanif<sup>1</sup>, Imami Arum Tri Rahayu<sup>2</sup>, Mita Yuniati<sup>3</sup>, Ma'rifatun Nashikhah<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Mahasiswa Jurusan Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

<sup>2,3,4</sup>Dosen Jurusan Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Kampus Ketintang : Jl. Ketintang, Ketintang, Kec. Gayungan, Kota Surabaya, Jawa Timur 60231

e-mail: [agatha.17050404048@mhs.unesa.ac.id](mailto:agatha.17050404048@mhs.unesa.ac.id)<sup>1</sup>

### Abstrak

Perkembangan informasi dan teknologi merupakan salah satu pendukung untuk mengembangkan inovasi pembelajaran khususnya pada media pembelajaran. Banyak manfaat yang didapatkan dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, seperti membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh psikologi terhadap siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: 1) untuk mengetahui tingkat kelayakan media video tutorial pembuatan desain busana kerja menggunakan aplikasi *sketchbook* dan 2) mengetahui hasil respon siswa menggunakan media video tutorial pembuatan desain busana kerja dengan aplikasi *sketchbook*. Penelitian ini dilakukan di dalam kelas XI DPB SMKN 1 Singgahan dalam mata pelajaran desain busana kompetensi dasar membuat desain busana kerja wanita secara digital pada bulan Desember tahun ajaran 2023/2024. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan pengembangan *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE. Jumlah responden sebanyak 25 siswa. Instrumen pengumpulan data berupa angket kelayakan media dan hasil respon siswa. Metode analisis data pada penelitian ini dengan analisis deskriptif dengan menghitung rerata hasil observasi dan mengkategorikan data. Hasil temuan dari penelitian ini ialah: 1) Kelayakan media video tutorial pada kompetensi desain busana kerja di kelas XI DPB SMKN 1 Singgahan diperoleh hasil rata-rata sebesar 71% dengan kategori cukup layak oleh ahli materi dan ahli media. 2) Hasil respon siswa kelas XI DPB SMKN 1 Singgahan menggunakan angket respon siswa sebanyak 25 siswa memperoleh skor presentase rata-rata total 98% dengan kriteria Sangat baik.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, video tutorial, desain busana, *sketchbook*

### LATAR BELAKANG

Proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar dapat mempengaruhi siswa untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Lingkungan belajar yang diatur oleh guru mencakup tujuan pengajaran, bahan pengajaran, dan metodologi pengajaran. Dalam metodologi pengajaran ada dua aspek yang paling menonjol yakni metode mengajar dan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar (Sudjana, 2009).

Banyak manfaat yang didapatkan dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, seperti membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh psikologi terhadap siswa. Media pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran harus lengkap, jelas dan menarik untuk menghindari rasa bosan dari peserta didik. Perkembangan informasi dan teknologi merupakan salah satu pendukung untuk mengembangkan inovasi pembelajaran khususnya pada media pembelajaran. Pemanfaatan informasi dan teknologi tersebut bisa diupayakan untuk membuat sebuah media pembelajaran yang bisa membuat siswa dapat secara aktif melakukan proses pembelajaran.

Seperti yang telah diketahui bahwa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga yang membantu siswa mengembangkan keterampilan yang ada dalam diri siswa tersebut agar lebih kreatif dan menjadi tenaga kerja yang ahli dibidang atau sebagai seorang yang mampu menciptakan lapangan kerja bagi orang lain. SMKN 1 Singgahan merupakan salah satu lembaga pendidikan formal

yang mempunyai visi dan misi sebagai berikut : menghasilkan insan yang bertaqwa, berakhlak mulia, kompeten, berprestasi, dan berbudaya lingkungan serta menerapkan layanan prima.

SMKN 1 Singgahan merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan yang memiliki 9 kompetensi keahlian yaitu : akuntansi, teknik kendaraan ringan, desain komunikasi visual, desain dan produksi busana, desain pemodelan dan informasi bangunan, agribisnis tanaman pangan dan hortikultural, agribisnis ternak unggas, dan agribisnis ternak ruminansia. Pada kompetensi keahlian desain dan produksi busana, terdapat program mata pelajaran untuk mendukung tercapainya lulusan yang bermutu, salah satu diantaranya adalah mata pelajaran desain busana.

Desain busana yaitu rancangan model busana yang berupa gambar dengan mempergunakan unsur garis, bentuk, siluet (*silhouette*), ukuran, dan tekstur yang dapat diwujudkan menjadi sebuah busana. Salah satu yang dipelajari adalah membuat desain busana kerja wanita dengan proporsi ilustrasi secara digital.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru bidang studi desain busana di kelas XI DPB SMKN 1 Singgahan mengatakan bahwa masih ada siswa yang kurang terampil sehingga siswa kesulitan membuat desain busana secara digital. Sehingga kemampuan menggambar siswa dalam membuat desain secara digital belum maksimal.

Penyampaian materi praktek tidak cukup hanya menjelaskan secara langsung, namun penyampaian materi harus didukung dengan media pembelajaran yang memotivasi siswa dalam mata pelajaran desain busana. Untuk mengatasi hal tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar. Dengan adanya video tutorial, guru dapat memutar video tutorial berulang-ulang sehingga memudahkan siswa memahami proses pembuatan desain busana secara digital dengan baik.

Permasalahan ini mendorong peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Desain Busana Menggunakan Aplikasi *Sketchbook* Di Kelas XI DPB SMKN 1 Singgahan”. Media pembelajaran dengan memanfaatkan media video tutorial dan juga aplikasi *sketchbook* ini diharapkan siswa dapat mempelajari proses pembuatan desain busana secara digital.

## **KAJIAN TEORITIS**

### **Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Arief S Sadirman, dkk (2011 : 7), media adalah segala yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan menurut Arsyad (2016:2) media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran dan pendidikan yang ada disekolah.

### **Pengertian Video Tutorial**

Menurut Cheppy Riyana ( 2007 :2) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Menurut KBBI, tutorial adalah penuntun atau pengajaran secara khusus, biasanya dalam bentuk panduan atau instruksi yang disusun secara sistematis untuk membantu seseorang memahami suatu materi atau melakukan suatu tugas tertentu.

### **Pengertian Belahan Busana**

Menurut Walidah Leli (2021 : 22-35), busana kerja adalah busana yang dipakai ketika melakukan pekerjaan-pekerjaan yang sesuai dengan tugasnya. Secara garis besar busana dibagi menjadi tiga bagian yaitu mutlak; milineris; dan aksesoris. Model busana kerja harus menunjang aktivitas pekerjaan, harus serasi, sederhana (tidak banyak lipatan, kerutan, jahitan tindis, dan saku) sehingga tidak mengganggu aktivitas. Model rok sederhana, tidak banyak lipatan, kerutan, dan saku supaya tidak mengganggu aktivitas kerja.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan pengembangan meliputi: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* yang kemudian diuraikan sebagai berikut: 1) *Analysis*; untuk mengidentifikasi masalah dan analisis pelajar dalam kegiatan



belajar. Media pembelajaran yang diterapkan adalah modul dan dokumentasi mandiri siswa saat guru mendemonstrasikan materi, yang mana media tersebut kurang proper dan kurang layak.

2) *Design*; merancang konsep dan konten untuk media video tutorial menyesuaikan dengan materi yang diajarkan bersumber dari buku, kemudian menyusun instrumen validasi ahli untuk memvalidasi media pembelajaran yang dirancang agar layak diaplikasikan saat pembelajaran di kelas. 3) *Development*; implementasi dari rancangan produk yang telah dibuat sebelumnya, termasuk proses pembuatan video tutorial, pengeditan, dan penilaian kelayakan oleh ahli materi dan ahli media. Setelah itu, produk direvisi berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media. 4) *Implementation*; tahap penerapan media video tutorial yang telah dibuat dan direvisi untuk kegiatan pembelajaran di kelas XI DPB SMKN 1 Singgahan yang dikontrol keterlaksanaan proses pembelajaran oleh guru mata pelajaran desain busana. 5) *Evaluation*; menilai hasil belajar siswa dengan memberikan tugas membuat desain busana secara digital dari penerapan media video tutorial yang telah dikembangkan dan jika memenuhi kepuasan siswa maka produk dinyatakan berhasil. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 25 anak siswa kelas XI DPB SMKN 1 Singgahan dan jumlah validator video 2 orang ahli materi dan ahli media.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket dan tes, instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket validasi media yang ahli media dan angket validasi materi yang divalidasi kepada ahli materi serta lembar hasil respon siswa kelas XI DPB SMKN 1 Singgahan yang divalidasi oleh guru pengampu mata pelajaran desain busana.

1. Hasil angket kelayakan media video pembuatan desain busana kerja dan hasil respon siswa diolah dan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Angket kelayakan media menggunakan skala Likert dengan lima pilihan jawaban berupa:

Nilai	Keterangan Nilai
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Cukup Layak
2	Kurang Layak
1	Tidak Layak

Skor yang telah diisi oleh ahli media dan ahli materi kemudian dihitung masing-masing reratanya dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor Kelayakan Media} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Total Skor Validasi}}$$

No.	Kriteria validitas	Tingkat validitas
1	85,01% – 100,00%	Sangat layak; atau dapat digunakan tanpa revisi
2	70,01% – 85,00%	Cukup layak; atau dapat digunakan namun perlu direvisi kecil
3	50,01% - 70,00%	Kurang layak, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4	01,00% - 50,00%	Tidak layak, atau tidak boleh dpergunakan.

Setelah diperoleh rata-rata skor kelayakan media kemudian hasil tersebut bisa diklasifikasikan menjadi 4 kategori yaitu:

2. Teknik Analisis Data Hasil Respon Siswa

Hasil respon siswa diperoleh setelah penerapan media dan siswa mengerjakan desain busana kerja wanita secara digital, kemudian analisis hasil respon siswa dikategorikan sesuai tingkat penguasaan materi seperti pada tabel dibawah:

Presentase	Kriteria	Kategori
0 – 20%	Sangat kurang baik	Memerlukan perbaikan
21 – 40%	Kurang baik	Tidak menunjukkan kemajuan
41 – 60%	Baik	Cukup
61 – 80%	Cukup	Menunjukkan kemampuan
81 – 100%	Sangat baik	Sangat menunjukkan kemampuan

Kategorisasi nilai pada tabel diatas kemudian digunakan untuk menentukan persentase ketuntasan yang harus dicapai dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Nilai Siswa}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

Hasil Presentase lebih dari 95% akan dianggap media Sangat baik untuk dipergunakan dalam pembelajaran desain busana secara digital di SMKN 1 Singgahan.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

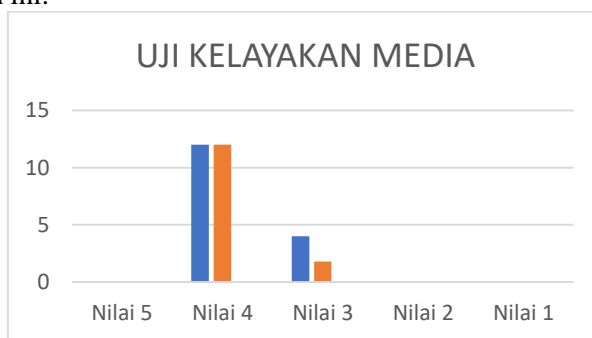
**Hasil**

Hasil penelitian dan olah data setelah melaksanakan penelitian dengan 25 sampel dari kelas XI DPB SMKN 1 Singgahan, Tuban dalam penelitian pengembangan dan penerapan video tutorial pembuatan desain busana kerja secara digital memperoleh hasil:

1. Tingkat kelayakan media pembelajaran video tutorial

a. Tingkat kelayakan oleh ahli media dan materi

Tingkat kelayakan video tutorial pembuatan desain busana kerja secara digital dinilai menggunakan angket yang diisi oleh validator ahli media dan materi dengan hasil sesuai diagram dibawah ini:



Data diagram menunjukkan hasil validasi dari kedua validator diperoleh rata-rata presentase 71% dengan kategori “cukup layak”. Dari hasil validasi tersebut maka media telah dikatakan cukup layak digunakan dengan revisi kecil dan bisa dikembangkan dalam proses pembelajaran.

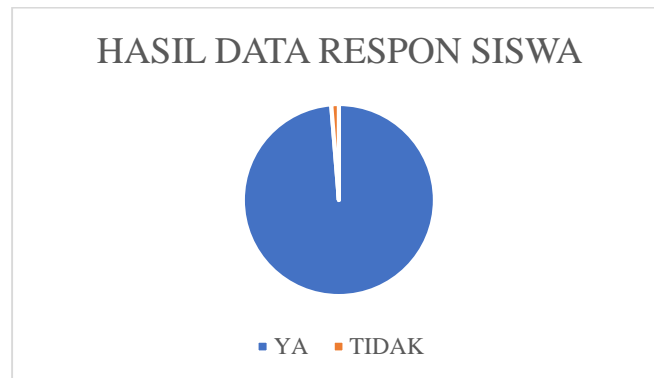
2. Hasil belajar siswa

Penilaian kepraktisan media berdasarkan angket respon siswa yang diberikan saat dilakukannya uji coba besar oleh 25 siswa kelas XI DPB SMKN 1 Singgahan setelah mendapatkan pembelajaran materi pembuatan desain busana menggunakan aplikasi *sketchbook*. Angket respon siswa yang telah diisi kemudian dinilai untuk mendapatkan data kepraktisannya sebagai acuan dasar

pembuatan video tutorial penggunaan aplikasi *sketchbook* selanjutnya. Dalam ujicoba oleh 25 siswa memperoleh skor presentasi rata-rata total 98% dengan kriteriaan **Sangat Baik**.

Presentase	Kriteria	Kategori
0 – 20%	Sangat kurang baik	Memerlukan perbaikan
21 – 40%	Kurang baik	Tidak menunjukkan kemajuan
41 – 60%	Baik	Cukup
61 – 80%	Cukup	Menunjukkan kemampuan
81 – 100%	Sangat baik	Sangat menunjukkan kemampuan

Sebanyak 4 siswa memperoleh nilai dalam klasifikasi baik dan 21 siswa memperoleh kategori sangat baik seperti pada tabel 9, hasil respon siswa pada video tutorial pembuatan desain busana kerja secara digital dinilai menggunakan angket yang diisi oleh 25 siswa dengan hasil sesuai diagram dibawah ini:



Dalam ujicoba oleh 25 siswa memperoleh skor presentasi rata-rata total 98% dengan kriteriaan kualitatif **Sangat Baik**.

### **Pembahasan**

1. Tingkat kelayakan media pembelajaran video tutorial  
 Kelayakan media video tutorial pada kompetensi desain busana kerja di kelas XI DPB SMKN 1 Singgahan diperoleh hasil rata-rata sebesar 71% dengan kategori cukup layak oleh ahli materi dan ahli media.  
 Berdasarkan hasil validasi diatas maka media video dinyatakan layak untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, seperti penelitian dari suwiwa dan saputri (2022) yang mendapat skor diatas 90% dengan kualifikasi sangat baik dan berdasarkan hasil penemuan tersebut, kesimpulannya adalah bahwa video tutorial yang telah dibuat memiliki kualitas yang cukup untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dan juga penelitian dari Aprilia (2022) mendapat rata-rata skor dengan kategori sangat baik sehingga media video dapat menjadi media pembelajaran yang memberikan motivasi dan mendukung pembelajaran daring.
2. Hasil respon siswa  
 Penilaian kepraktisan media berdasarkan angket respon siswa yang diberikan saat dilakukannya uji coba besar oleh 25 siswa kelas XI DPB SMKN 1 Singgahan setelah mendapatkan pembelajaran materi pembuatan desain busana menggunakan aplikasi *sketchbook*. Angket respon siswa yang telah diisi kemudian dinilai untuk mendapatkan data kepraktisannya sebagai acuan dasar pembuatan video tutorial penggunaan aplikasi *sketchbook*

selanjutnya. Dalam ujicoba oleh 25 siswa memperoleh skor presentasi rata-rata total 98% dengan kriteriaan **Sangat Baik**.

Pengaplikasian media video tutorial menunjukkan keberhasilan dengan banyaknya respon siswa dengan presentase sebanyak 98%, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Arini dan Lovisia (2019) bahwa berdasarkan hasil angket respon yang telah diisi oleh 27 siswa dengan uji coba skala terbatas dan luas didapat bahwa alat priolisis tersebut sangat praktis dengan presentase uji coba kelompok luas sebesar 85,53% dan uji coba kelompok terbatas 88,53%.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

1. Kelayakan media video tutorial pada kompetensi desain busana kerja di kelas XI DPB SMKN 1 Singgahan diperoleh hasil rata-rata sebesar 71% dengan kategori cukup layak oleh ahli materi dan ahli media.
2. Hasil respon siswa kelas XI DPB SMKN 1 Singgahan menggunakan angket respon siswa sebanyak 25 siswa memperoleh skor presentase rata-rata total 98% dengan kriteria **Sangat Baik**.

### **Saran**

Saran dari peneliti yang ditunjukkan untuk penelitian pengembangan selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Uji coba pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial menghasilkan skor di atas rata-rata. Diharapkan guru juga menggunakan media video berbasis lainnya dan juga aplikasi lainnya sebagai tambahan bahan ajar dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru.
2. Untuk siswa dapat mengcopy video tutorial pembuatan desain busana kerja pada aplikasi *sketchbook* untuk dipelajari dirumah.
3. Untuk pemanfaatan secara luas, dan memotivasi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Dengan tulus dan penuh rasa syukur, saya ucapkan terima kasih banyak kepada semua yang telah berkontribusi dalam penelitian ini: orang tua, pembimbing, responden, pihak yang memberikan dukungan finansial, keluarga, teman, dan rekan-rekan seperjuangan, dan juga terima kasih kepada diri sendiri atas ketekunan, ketabahan, dan kerja keras dalam menyelesaikan penelitian ini. Kontribusi dan dukungan kalian sangat berarti bagi kesuksesan penelitian ini.

## **REFERENSI**

- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rodakarya
- Arini, Wahyu. 2019. "Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Alat Pirolisis Sampah Plastik Berbasis Lingkungan Di SMP Kabupaten Musi Sulawesi. Vol. 2 (02): hal 16-24.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*, Edisi Revisi. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Borg. and Gall. 1983. *Educational research: An introduction*. In: New York Longman.
- Iqra' al- Firdaus. ( 2010). *Buku Lengkap Tuntunan Menjadi Kameramen Profesional*. Yogyakarta: BukuBiru
- Mandalika. dan Syahril. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Pada Mata Kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia". e-journal Invotek. Vol. 20 (01): hal 85-92.
- Mardapi, Djemari. 2012. *Teknik penyusunan Instrumen tes dan nontes*. Yogyakarta : Parama Publisihing.
- Riyana, Cepi. dan Susilana, Rudi. 2007. *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Saputri, Komang Ayu Laksmi. dan Suwiwa, I Gede. 2022. "Media Pembelajaran Video Tutorial Teknik Dasar Lempar Petanque". e-journal Mimbar Ilmu. Vol. 27 (02): 254-261.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Walidah, Leli. (2021). *Desain Busana (C3) Kelas XI*. Magelang : Lini Suara Nusantara