

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MENDESAIN BUSANA SECARA MANUAL BAGI SISWA KELAS XI BUSANA DI SMKN 1 LEMBAH GUMANTI

Anjelina Maharani¹, Ernawati², Agusti Efi³, Puji Hujria Suci⁴

^{1, 2, 3, 4}Universitas Negeri Padang, Jl. Prof Dr Hamka, Kampus Air Tawar, Padang, Sumatera Barat, Indonesia
Email: anjelina.maharani@gmail.com

Article History

Received: 06-11-2025

Revision: 18-11-2025

Accepted: 22-11-2025

Published: 25-11-2025

Abstract. Traditional learning methods need to be complemented with instructional media that can serve as a reference for students in the design process. Based on learning outcome data at SMK Negeri 1 Lembah Gumanti, Class XI Fashion Design, more than 60% of students have not yet achieved the Minimum Mastery Criteria (KKM) in the manual fashion design competency. This study is a development research that aims to produce an instructional video for manual fashion design that is valid and practical for use by Class XI Fashion Design students at SMK Negeri 1 Lembah Gumanti. The result model employed is the Alessi and Trollip model, which consists of three main stages: planning, design, and development. The results of the media validation obtained a score of 84.5%, and the material validation obtained a score of 89.8%, both categorized as very valid. The practicality test by teachers achieved a score of 93.7%, the small-scale trial 95%, and the large-scale trial 91.5%, all categorized as very practical. Based on these results, the developed instructional video media is declared highly valid and practical for use in the Fashion Expertise Concentration subject at vocational high schools.

Keywords: Fashion, Manual Design, Media, Learning Video

Abstrak. Metode pembelajaran tradisional perlu dilengkapi dengan media yang dapat membantu siswa dalam proses mendesain busana. Berdasarkan data hasil belajar di SMK Negeri 1 Lembah Gumanti, lebih dari 60% siswa kelas XI Busana belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada kompetensi mendesain busana secara manual. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media video pembelajaran mendesain busana secara manual yang valid dan praktis digunakan oleh siswa kelas XI Busana di SMK Negeri 1 Lembah Gumanti. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model Alessi dan Trollip yang meliputi tiga tahap, yaitu perencanaan (*planning*), desain (*design*), dan pengembangan (*development*). Data dikumpulkan melalui validasi ahli media dan materi serta uji praktikalitas oleh guru dan siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh nilai 84,5% dan materi 89,8%, keduanya berkategori sangat valid. Uji praktikalitas oleh guru memperoleh nilai 93,7%, uji coba skala kecil 95%, dan uji coba skala besar 91,5%, seluruhnya berkategori sangat praktis. Dengan demikian, media video pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran konsentrasi keahlian busana di SMK.

Kata Kunci: Busana, Desain Manual, Media, Video Pembelajaran

How to Cite: Maharani, A., Ernawati., Efi, E., & Suci, P. H. (2025). Pengembangan Media Video Pembelajaran Mendesain Busana Secara Manual Bagi Siswa Kelas XI Busana di SMKN 1 Lembah Gumanti. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (7), 10970-10981. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i7.4517>

PENDAHULUAN

Keterampilan mendesain busana secara manual merupakan kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik program keahlian busana. Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan tersebut masih belum optimal. Berdasarkan data hasil tugas di SMK Negeri 1 Lembah Gumanti, lebih dari 60% siswa kelas XI Busana belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Desain Busana. Rendahnya capaian ini menunjukkan adanya kesulitan belajar yang berdampak pada hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Permasalahan tersebut ditengarai muncul karena keterbatasan waktu pembelajaran di sekolah. Siswa kesulitan memahami proses mendesain busana secara manual dan sering tertinggal dalam mengikuti penjelasan guru. Kondisi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang dapat diakses secara mandiri di luar jam pelajaran agar siswa memiliki kesempatan lebih banyak untuk berlatih dan memperdalam pemahaman.

Metode pembelajaran tradisional berbasis demonstrasi langsung perlu dilengkapi dengan media ajar yang mampu menjadi acuan visual bagi siswa. Salah satu pendekatan yang relevan adalah *blended learning*, yaitu sistem pembelajaran yang mengombinasikan pembelajaran tatap muka dengan teknologi digital. Menurut Thorne (2013), *blended learning* merupakan sistem campuran yang menggabungkan pembelajaran konvensional dengan teknologi e-learning dan multimedia, seperti video streaming, kelas virtual, serta teks animasi daring.

Pemilihan media yang tepat menjadi faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Hadi (2017) menyatakan bahwa video pembelajaran merupakan media yang memiliki unsur audio dan visual yang dapat menampilkan gerak, sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Suci et al. (2021) menambahkan bahwa perkembangan teknologi modern memungkinkan video pembelajaran diakses kapan saja dan di mana saja, menjadikannya media yang efektif dan efisien. Penelitian oleh Aprilia, Puspaneli, Nelmira, Suci, dan Husni (2025) juga menunjukkan bahwa keterbatasan waktu belajar dan media dapat diatasi melalui penggunaan video pembelajaran yang memungkinkan siswa mengulang praktik secara mandiri. Inovasi media pembelajaran semacam ini dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa (Fadhillah & Efi, 2022).

Guru berperan penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran melalui pemilihan media dan metode yang sesuai (Setiawan, 2025). Video pembelajaran memberi peluang bagi siswa untuk belajar sesuai ritme dan tingkat pemahaman masing-masing. Hal ini sejalan dengan temuan Saputra (2024), yang menjelaskan bahwa video pembelajaran mampu meningkatkan minat, motivasi, dan kemandirian belajar karena dapat diakses kapan pun di luar jam pelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan video pembelajaran mendesain busana secara manual bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) program keahlian Busana. Fokus ini dipilih karena keterampilan mendesain busana membutuhkan visualisasi yang kuat, pemahaman proporsi, serta kreativitas dalam mencipta desain. Namun, dalam praktiknya siswa masih mengalami kesulitan memahami langkah-langkah teknis dalam menggambar desain busana secara manual tanpa dukungan media visual yang sistematis. Menurut Ernawati (2008), istilah “desain” berasal dari kata design yang berarti rancangan atau rencana, yang mencerminkan proses berpikir kreatif untuk menghasilkan bentuk baru. Oleh karena itu, pengembangan video pembelajaran yang berorientasi pada pembuatan proporsi tubuh, sketsa desain, dan pewarnaan diharapkan dapat membantu siswa menguasai keterampilan mendesain sekaligus meningkatkan kreativitas mereka dalam bidang busana.

METODE

Menurut Jenis penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Gay, Mills, dan Airasian (Emzir, 2017) bahwa dalam bidang pendidikan tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah. Pemilihan model pengembangan yang baik akan menghasilkan produk yang valid dan praktis. Model yang penulis gunakan dalam penelitian ini berlandaskan pada model yang dikembangkan oleh Alessi dan Trollip (Arsyad, et al., 2022), terdiri dari tiga tahap utama (*Planning, Design, and Development*).

Tahap pertama *Planning* atau perencanaan, tahap kedua *Design* yaitu kerangka awal, lalu tahap *Development* yang merupakan tahap pengembangan sekaligus uji validasi atau kelayakan media. Model ini bertujuan untuk memastikan validitas dan praktikalitas media yang dikembangkan. Model Alessi dan Trollip secara sekilas, tidak menyiratkan akan adanya tahap evaluasi dan implementasi, namun, esensi evaluasi sudah dimasukkan dalam tahap development, sedangkan tahap implementasi tidak ada (Arsyad, et al., 2022).

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan sumber adalah data primer dan berdasarkan sifat berupa data kuantitatif yang diperoleh langsung dari validator, guru mata pelajaran, dan peserta didik melalui angket pengujian validitas dan praktikalitas. Menurut Kuncoro (2021), data kuantitatif adalah data yang dapat diukur dan dihitung secara langsung, mengenai informasi atau penjelasan dalam bentuk angka atau statistik (Syari, 2022). Data kuantitatif ini berupa skor hasil validasi ahli serta penilaian praktikalitas dari guru dan peserta

didik kelas XI Busana SMKN 1 Lembah Gumanti, yang kemudian dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran yang dikembangkan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif, yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media video pembelajaran yang dikembangkan. Menurut (Sholikhah, 2016), statistik deskriptif adalah statistik yang mempunyai tugas mengorganisasi dan menganalisis data, angka, agar dapat memberikan gambaran secara teratur, ringkas, dan jelas, mengenai suatu gejala, peristiwa atau keadaan, sehingga dapat ditarik pengertian atau makna tertentu. Selain itu, menurut (Sugiyono, 2013), statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Analisis ini dilakukan terhadap data hasil validasi ahli dan data hasil praktikalitas guru mata pelajaran dan peserta didik kelas XI Busana di SMKN 1 Lembah Gumanti, dengan cara menghitung skor rata-rata dan dikonversi ke dalam kategori kelayakan berdasarkan kriteria tertentu.

skor total yang diperoleh dijumlahkan dan dihitung dengan rumus berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Total Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Table 1. Konvensi tingkat pencapaian dengan skala Likert

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81% - 100%	Sangat Valid	Tidak Perlu direvisi
61% - 80%	Valid	Tidak Perlu direvisi
41% - 60%	Cukup Valid	Direvisi
21% - 40%	Kurang Valid	Direvisi
0% - 20%	Tidak Valid	Direvisi

Sumber: Ridwan (2012:22)

Prosedur Pengembangan

Secara umum, model *Research and Development* telah dikembangkan dalam beberapa penelitian, salah satunya model pengembangan 4D (*Four D*) modifikasi Alessi dan Trollip (Bin Arsyad et al., 2022), yang terdiri dari tiga tahapan utama.

Tahap Perencanaan (*Planning*)

Tahap pertama dalam pengembangan media video pembelajaran yaitu tahap Perencanaan (*Planning*). Pada tahap ini, dilakukan identifikasi masalah utama yang menjadi dasar pengembangan media video pembelajaran. Setelah mengidentifikasi masalah yang menjadi

dasar pengembangan media video pembelajaran, selanjutnya menentukan kebutuhan dan tujuan pengembangan.

Tahap Desain (Design)

Tahap kedua yaitu perancangan desain, merupakan tahap mendesain produk yang telah ditentukan. Pada tahap ini, perancangan media pembelajaran dilakukan secara sistematis berdasarkan latar belakang masalah dan hasil analisis kebutuhan yang telah dikumpulkan sebelumnya. Pada tahap Desain, Capaian pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, *Storyboard*, narasi atau naskah video yang akan dijadikan acuan dalam pembuatan media juga ditentukan sebelum masuk ke tahap pengembangan (*Development*).

Tahap Pengembangan (Development)

Merupakan tahap pembuatan video pembelajaran. Pertama, mengumpulkan referensi berupa video pembelajaran dan mendesain, mengumpulkan bahan untuk membuat video menjadi lebih menarik seperti gambar, animasi, audio hingga musik. Kedua, proses pengambilan video mendesain busana secara manual dengan jelas agar mudah dimengerti peserta didik nantinya. Ketiga, proses mengedit video yang sudah diambil dan animasi, audio dan musik yang sudah terkumpul menggunakan aplikasi video editing. Setelah produk berupa media video pembelajaran selesai, kemudian dilakukan uji coba Alpha kepada validator ahli materi dan ahli desain media pembelajaran untuk mengetahui tingkat validitas dari produk yang telah dibuat, kemudian direvisi sesuai saran dan masukan yang didapat dari para ahli. Setelah direvisi, selanjutnya dilakukan uji coba Beta terhadap media yang sudah dikembangkan.

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media video pembelajaran mendesain busana secara manual bagi siswa kelas XI Busana di SMKN 1 Lembah Gumanti yang terdiri dari dua video, yaitu video Part 1 Proporsi dan Desain Sketsa, dan video Part 2 Mewarnai. Tahapan pengembangan produk media pembelajaran dipaparkan sesuai dengan model pengembangan 4D modifikasi Alessi dan Trollip, adapun tahap utama model ini yaitu: (1) Tahap perencanaan (*planning*), (2) Tahap Desain (*design*), dan (3) Tahap pengembangan (*development*). Setelah produk selesai, dilakukan uji coba dalam dua tahap utama, yaitu uji coba Alpha yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media yang bertujuan untuk menguji validitas media, dan uji coba Beta yang dilakukan oleh pengguna atau subjek penelitian yang bertujuan untuk menguji kepraktisan produk dalam konteks nyata.

Model Pengembangan Media Video Pembelajaran Mendesain Busana Secara Manual Bagi Siswa Kelas XI Busana di SMKN 1 Lembah Gumanti menurut Alessi dan Trollip

Model pengembangan media video pembelajaran mengacu pada model Alessi dan Trollip (2001) yang meliputi tiga tahap: (1)Planning, yaitu menentukan kebutuhan dan tujuan, mengumpulkan sumber, serta menghasilkan gagasan. (2)Design, yaitu menyusun rancangan media sebagai draft awal dengan membuat flowchart, storyboard, serta menyiapkan narasi, instrumen, dan animasi. (3)Development, memproduksi dan mengedit video. Melalui penerapan model pengembangan media menurut Alessi dan Trollip serta hasil uji validitas dan praktikalitas yang dikategorikan dalam kriteria “sangat valid” dan “sangat praktis”, maka media video pembelajaran layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Validitas Media Video Pembelajaran Mendesain Busana Secara Manual Bagi Siswa Kelas XI Busana di SMKN 1 Lembah Gumanti (Uji Coba Alpha)

Hasil uji coba *alpha* menunjukkan bahwa proses validasi yang dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, memberikan kontribusi penting dalam penyempurnaan produk. Ahli materi yang berlatar belakang pendidikan dan pengalaman di bidang desain busana menilai aspek isi dan kesesuaian materi, sedangkan ahli media menilai aspek tampilan dan kualitas teknis media pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian, media video dinyatakan layak dengan beberapa catatan perbaikan minor, seperti penyesuaian warna tampilan dan penyederhanaan teks agar lebih mudah dipahami oleh pengguna. Revisi dilakukan sesuai dengan saran validator hingga media memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi dan tampilan. Dengan demikian, hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar kevalidan dan siap untuk diujicobakan pada tahap berikutnya.

Tabel 2. Hasil validasi media

No	Aspek kelayakan	Hasil	Kategori
1	Kegrafikan	89%	Sangat Valid
2	Bahasa	80%	Sangat Valid
Hasil Validitas		84,5%	Sangat Valid

Berdasarkan aspek penilaian ahli media, diperoleh presentase tingkat pencapaian sebagai berikut: 1) Aspek kelayakan kegrafikan memperoleh nilai rata-rata sebesar 89% dengan kategori “sangat valid”, dan 2) Aspek kelayakan bahasa memperoleh nilai rata-rata sebesar 80% dengan kategori “valid”. Secara keseluruhan, media pembelajaran memperoleh nilai validasi oleh ahli media sebesar 84,5% dengan kategori “sangat valid”.

Tabel 3. Hasil validasi materi

No	Aspek kelayakan	Hasil	Kategori
1	Isi	90%	Sangat Valid
2	Penyajian	88%	Sangat Valid
3	Kontekstual	93%	Sangat Valid
Hasil Validitas		89,8%	Sangat Valid

Berdasarkan aspek penilaian ahli materi, diperoleh presentase tingkat pencapaian sebagai berikut: 1) Aspek kelayakan isi memperoleh nilai rata-rata sebesar 90% dengan kategori “sangat valid”, 2) Aspek kelayakan penyajian memperoleh nilai rata-rata sebesar 88% dengan kategori “sangat valid”, dan 3) Aspek penilaian kontekstual memperoleh nilai rata-rata sebesar 93% dengan kategori “sangat valid”. Secara keseluruhan, media pembelajaran memperoleh nilai validasi oleh ahli materi sebesar 89,8% dengan kategori “sangat valid”.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian Laras, N., Novrita, S. Z., Ernawati, & Adriani (2021) pembelajaran berbasis audio-visual sebagai sarana efektif dalam menguasai kompetensi prosedural, sedangkan secara praktis dapat dijadikan alternatif media pembelajaran bagi guru. Selain itu, hasil ini juga konsisten dengan penelitian Belyarosa dan Ernawati (2022) tentang Pengembangan Video Tutorial Pola Lengan Menggunakan RP-DGS Cad Pattern Making, yang memperoleh validitas ahli materi sebesar 92% dan ahli media 92% (kategori sangat valid). Dengan demikian, media video yang dikembangkan pada penelitian ini terbukti valid dan sesuai untuk mendukung pembelajaran praktik di SMK.

Hasil tersebut juga didukung oleh penelitian Lestari, N. (2025) Pengembangan Media Video Tutorial Untuk Pembelajaran Menjahit Baju Kurung Basiba Sulaman Benang Emas. yang memperoleh validasi ahli media sebesar 88% dan ahli materi 90%, dengan kategori sangat valid dan praktis, sehingga media serupa terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran praktik di SMK. Lalu berdasarkan hasil penelitian Hanny Tasy & Ernawati (2025), media video tutorial penyelesaian garis leher tanpa kerah dikategorikan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Dasar Teknologi Busana. Hasil validasi menunjukkan bahwa tingkat validitas media mencapai 90% dan validitas materi sebesar 89%, keduanya termasuk dalam kategori sangat valid.

Oleh karena itu, media video dapat dianggap valid dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Media video pembelajaran dianggap layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian oleh Susmelly, S., Ernawati, Nelmira. W., Suci, P. H. & Hadiastuti (2025) Pengembangan E-Modul Materi Pembuatan Pola Dasar Sistem So-en Mata Kuliah Kontruksi Pola Busana Untuk Mahasiswa Tata Busana

Universitas Negeri Padang. Hasil uji validitas mencapai rata-rata 94,5%, termasuk dalam kategori sangat valid.

Lalu berdasarkan hasil penelitian Efi, A., & Sahara, N (2020). Bahan ajar yang dikembangkan dianggap telah dapat digunakan oleh peserta pelatihan membuat dalam proses belajar, berdasarkan hasil penelitian data uji validitas dengan hasil 83,35% kategori sangat valid. Berdasarkan validitas media dan validitas materi tersebut, maka media video pembelajaran mendesain busana secara manual bagi siswa kelas XI Busana dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Busana di SMKN 1 Lembah Gumanti.

Praktikalitas Media Video Pembelajaran Mendesain Busana Secara Manual Bagi Siswa Kelas XI Busana di SMKN 1 Lembah Gumanti (Uji Coba Beta)

Setelah melalui tahap revisi berdasarkan masukan dari para ahli, media video pembelajaran diuji coba kepada peserta didik kelas XI Busana di SMKN 1 Lembah Gumanti. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu Beta 1 dan Beta 2. Pada tahap Beta 1, sebanyak 15 peserta didik terlibat untuk menilai kemudahan dan kejelasan penggunaan media. Hasil uji coba menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa media mudah diakses, menarik, dan membantu memahami langkah-langkah mendesain busana secara manual. Berdasarkan hasil tersebut, dilakukan perbaikan minor, seperti penyesuaian durasi tayangan dan penambahan petunjuk singkat di awal video. Tahap berikutnya, Beta 2, melibatkan 30 peserta didik untuk menilai versi akhir media setelah revisi. Hasil uji coba Beta 2 menunjukkan bahwa media video pembelajaran dinilai sangat praktis dan efektif digunakan dalam kegiatan belajar, dengan tanggapan positif dari siswa terhadap tampilan visual dan kejelasan penyajian materi. Temuan ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria praktikalitas dan siap digunakan dalam pembelajaran mendesain busana di sekolah.

Tabel 4. Hasil praktikalitas guru

No	Aspek Penilaian	Hasil	Kategori
1	Isi	96%	Sangat Praktis
2	Kegrafikan	92%	Sangat Praktis
3	Kontekstual	93%	Sangat Praktis
Hasil Praktikalitas		93,7%	Sangat Praktis

Berdasarkan aspek, terdapat 3 aspek dalam penilaian praktikalitas guru mata pelajaran, diperoleh hasil masing-masing persentase dari setiap aspek penilaian sebagai berikut: 1) Aspek kelayakan isi diperoleh hasil rata-rata 96% dengan kategori “sangat praktis”, 2) Aspek

kelayakan kegrafikan diperoleh hasil rata-rata 92% dengan kategori “sangat praktis”, dan 3) Aspek penilaian kontekstual diperoleh rata-rata 93% dengan kategori “sangat praktis”, sehingga diperoleh hasil rata-rata secara keseluruhan praktikalitas guru mata pelajaran yaitu 93,7% dengan kategori “sangat praktis”.

Tabel 5. Hasil peserta didik skala kecil

No	Aspek Penilaian	Hasil	Kategori
1	Kegrafikan	95%	Sangat Praktis
2	Kontekstual	95%	Sangat Praktis
Hasil Praktikalitas		95%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel hasil uji coba skala kecil di atas, disimpulkan bahwa: 1) Aspek kelayakan kegrafikan diperoleh hasil rata-rata 95% dengan kategori “sangat praktis”, 2) aspek penilaian kontekstual diperoleh hasil rata-rata 95% dengan kategori “sangat praktis”. Rata-rata hasil praktikalitas peserta didik skala kecil memperoleh nilai 95% dengan kategori “sangat praktis”.

Tabel 6. Hasil peserta didik skala besar

No	Aspek Penilaian	Hasil	Kategori
1	Kegrafikan	95%	Sangat Praktis
2	Kontekstual	95%	Sangat Praktis
Hasil Praktikalitas		95%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel hasil praktikalitas skala besar di atas, dapat disimpulkan bahwa penilaian praktikalitas terdiri dari: 1) Aspek kelayakan kegrafikan diperoleh hasil rata-rata 91% dengan kategori “sangat praktis”, dan 2) aspek penilaian kontekstual diperoleh hasil rata-rata 92% dengan kategori “sangat praktis”. Rata-rata hasil praktikalitas peserta didik skala besar memperoleh nilai 91,5% dengan kategori “sangat praktis”.

Tingkat ketercapaian terkait hasil uji praktikalitas sesuai kriteria kepraktisan adalah “sangat praktis”, yaitu berada pada rentang 81-100%. Menurut pendapat Ridwan (2012:22), hasil uji praktikalitas guru mata pelajaran, praktikalitas skala kecil dan praktikalitas skala besar diketahui memperoleh total skor masing-masing 93,7%, 95%, dan 91,5% yang dikategorikan “sangat praktis”. Ukuran kelayakan serta kepraktisan produk media video pembelajaran ini, telah dilakukan validasi dan uji coba yang melibatkan berbagai pihak, dengan hasil yang dicapai yakni produk media video pembelajaran merupakan produk yang valid dan praktis berdasarkan penilaian tim ahli, guru mata pelajaran, dan peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka media yang dikembangkan terbukti valid dan praktis

sehingga memungkinkan media tersebut digunakan secara berkelanjutan di SMKN 1 Lembah Gumanti.

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Putri, G. M. L., & Suci, P. H. (2024), bahwa media video pembelajaran pembuatan lengan ini dapat diterapkan dalam proses pembelajaran karena media video ini sudah dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran Teknologi Dasar Busana di Tata Busana Universitas Negeri Padang. Penelitian Mardiana, L., & Ernawati (2022) tentang video tutorial pembuatan pola pantalon juga memperkuat penelitian ini dengan nilai praktikalitas 82,9% (kategori sangat praktis), menunjukkan bahwa media video diterima dengan baik oleh mahasiswa. Selain itu, penelitian oleh Safrina, N., Efi, A., & Aryati, Y (2025), menunjukkan bahwa media Video Pembelajaran Moodboard Digital Busana Pesta memiliki tingkat praktikalitas dengan skor uji mencapai 91,4% (skala kecil), 88% (skala besar), dan 94,5% (guru). Hasil ini membuktikan bahwa media video tersebut sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian oleh Happytri, L., Efi, A., & Aryati, Y. (2025). Pengembangan Media Video Mendesain Motif Batik dengan Aplikasi IbisPaint X memiliki tingkat praktikalitas 94,64% dari guru, 83,72% dari peserta didik, seluruhnya termasuk dalam kategori sangat praktis. Selain itu, sejalan juga dengan penelitian Afifah, N., Ernawati, & Nelmira, W. (2017), data praktikalitas berada pada kategori sangat praktis dengan rata-rata presentase 87,97%. Kepraktisan media video tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan efisien, karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga membantu mahasiswa belajar secara mandiri. Dengan demikian, media video pembelajaran yang dikembangkan terbukti sangat valid, praktis, dan efektif dalam mendukung pembelajaran praktik di SMK.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai “Pengembangan Media Video Pembelajaran Mendesain Busana Secara Manual Bagi Siswa Kelas XI Busana di SMKN 1 Lembah Gumanti”, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Model pengembangan media video pembelajaran mengacu pada model Alessi dan Trollip (2001) meliputi tiga tahap utama yaitu: Planning, Design, dan Development. Melalui penerapan model pengembangan media menurut Alessi dan Trollip serta hasil uji validitas dan praktikalitas yang dikategorikan dalam kriteria “sangat valid” dan “sangat praktis”, maka media video pembelajaran layak digunakan dalam proses pembelajaran.
- Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran Mendesain Busana Secara Manual Bagi siswa kelas XI Busana di SMK Negeri 1 Lembah Gumanti tergolong sangat valid

digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Busana. Hasil validasi menunjukkan bahwa validitas media memperoleh persentase sebesar 84,5% dengan kategori “sangat valid”, dan aspek materi memperoleh persentase sebesar 89,7% yang juga dikategorikan “sangat valid”.

- Praktikalitas penelitian yang dilakukan pada uji coba skala kecil didapati total nilai 95% dengan kategori sangat praktis, lalu praktikalitas skala besar diperoleh nilai 91,5%, dan hasil praktikalitas guru mata pelajaran diperoleh nilai 93,7% yang dikategorikan sangat praktis karena tingkat pencapaian kriteria kepraktisan berada pada rentang 81%-100%. Maka, media video pembelajaran mendesain busana secara manual bagi siswa kelas XI Busana di SMK Negeri 1 Lembah Gumanti sangat praktis dari segi praktikalitas.

REFERENSI

- Afifah, N., Ernawati, & Nelmira, W. (2017). Pengembangan modul bordir komputer dengan program WILCOM ES 2006 mata kuliah embroidery jurusan ilmu kesejahteraan keluarga fakultas pariwisata dan perhotelan Universitas Negeri Padang. *Journal of Home Economics and Tourism*, 15(2).
- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning: Methods and development* (3rd ed.). Boston, MA: Allyn and Bacon (A Pearson Education Company).
- Aprilia, N., Puspaneli, P., Nelmira, W., Suci, P. H., & Husni, R. (2025). Pengembangan video pembuatan teknik hias smock pada mata kuliah cipta busana. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 866–883.
- Arsyad, R. B., Badu, S. Q., Abbas, N., & Hulukati, E. (2022). *Buku ajar pengembangan media pembelajaran matematika storyboard*.
- Belyarosa, D. P., & Ernawati. (2022). Pengembangan video tutorial pola lengan menggunakan RP-DGS CAD pattern making. *Repository Universitas Negeri Padang*.
- Desvianasari, I., & Prasetyaningtyas, W. (2022). Pengembangan media pembelajaran berupa video tutorial pada materi menggambar busana secara digital. *TEKNOBUGA: Jurnal Teknologi Busana dan Boga*, 10(1), 61–67.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2009). *The systematic design of instruction*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Education.
- Efi, A., & Sahara, N. (2020). Pengembangan bahan ajar pada pelatihan membuat batik berbasis budaya lokal. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 211–217.
- Emzir. (2017). *Metodologi penelitian pendidikan kuantitatif dan kualitatif*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Ernawati, I., Izwerni, & Nelmira, W. (2008). *Tata busana jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Fadhillah, R., & Efi, S. (2022). Inovasi media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(3), 210–219.
- Happytri, L., Efi, A., & Aryati, Y. (2025). Pengembangan media video mendesain motif batik dengan aplikasi IbisPaint X pada elemen eksperimen tekstil dan desain hiasan kelas XI Busana SMKN 1 Lubuk Sikaping. *Journal of Authentic Research*, 4(2).

- Laras, N., Novrita, S. Z., Ernawati, & Adriani. (2021). Pengembangan media video menjahit kemeja pria pada mata pelajaran desain dan produksi busana kelas XI di SMK Negeri 3 Pekanbaru. *Edutech: Jurnal Teknologi Pendidikan*, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Lestari, N., Yuliarma, Y., Nelmira, W., & Suci, P. H. (2025). Pengembangan media video tutorial untuk pembelajaran menjahit baju kurung basiba sulaman benang emas. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(4), 3202–3207.
- Mardiana, L., & Ernawati. (2022). Pengembangan video tutorial pembuatan pola pantalon [Pantaloons pattern tutorial video development]. *Jurnal Pendidikan, Busana, Seni, dan Teknologi*.
- Novrita, S. Z., Yusmerita, Y., Puspaneli, P., Fridayati, L., & Vebyola, F. (2023). Pengembangan video tutorial teknik batik tulis sebagai media pembelajaran pada mata kuliah batik di Departemen IKK FPP UNP. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 12(1).
- Putri, G. M. L., & Suci, P. H. (2024). Pengembangan video pembelajaran penyelesaian lengan (licin, reglan, dan puff) pada mata kuliah dasar teknologi busana Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga FPP-UNP. *Jiip: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 10854–10859.
- Rachma, A. F. (2023). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video simulasi mengajar keterampilan memberikan reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(8).
- Safrina, N., Efi, A., & Aryati, Y. (2025). Pengembangan media video pembelajaran moodboard digital pada busana pesta siswa kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 1 Ampek Angkek. *Journal of Authentic Research*, 4(2).
- Setiawan, E. A. G., Nelmira, W., Efi, A., & Suci, P. H. (2025). Pengaruh penggunaan media video tutorial IbisPaint X terhadap hasil belajar desain busana digital siswa kelas XI Busana di SMK Negeri 3 Pekanbaru. *Edutech: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(3), 1750–1758.
- Sholikhah, A. (1970). Statistik deskriptif dalam penelitian kualitatif. *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, 10(2), 342–362.
- Suci, P. H., Fitria, R., Adriani, & Novrita, S. Z. (2021). Pengembangan video tutorial pembuatan desain 3D untuk visualisasi bentuk busana. *Jurnal Pendidikan dan Keluarga*.
- Sugiyono. (1967). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susmelly, S., Ernawati, Nelmira, W., Suci, P. H., & Hadiastuti. (2025). Pengembangan e-modul materi pembuatan pola dasar sistem So-en mata kuliah konstruksi pola busana untuk mahasiswa tata busana Universitas Negeri Padang. *Edutech: Jurnal Teknologi Pendidikan*, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Tasy, H., & Ernawati. (2025). Pengembangan media video tutorial penyelesaian garis leher tanpa kerah. *Edutech: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), Universitas Pendidikan Indonesia.
- Thorne, S. L. (2013). Language learning, ecological validity, and innovation under conditions of superdiversity. *Bellaterra Journal of Teaching & Learning Language & Literature*, 6(2), 1–27.