

PENERAPAN VIDEO TUTORIAL PEMBUATAN POLA DASAR BADAN WANITA SECARA DIGITAL MENGGUNAKAN RICHPEACE DGS ELEMEN DASAR POLA FASE E DI SMKN 6 SURABAYA

Halimatun Nazila

Universitas Negeri Surabaya

halimatun.19010@mhs.unesa.ac.id

Abstract (English)

Video tutorial media is a learning medium that enables students to observe the steps of pattern-making gradually. It can be paused, replayed, and studied independently according to each student's learning pace, making it highly suitable for vocational learning characteristics, which emphasize procedural skills. This study aims to describe: (1) the feasibility level of the video tutorial media, (2) students' learning outcomes after using the video tutorial media, and (3) students' responses toward the video tutorial media. The research method used is experimental research in the form of a pre-experimental design with a One-Shot Case Study approach. This research was conducted at SMK Negeri 6 Surabaya with a sample of 35 students. The data collection techniques used were observation and interviews, questionnaires, and learning outcome tests. The data analysis technique applied was quantitative descriptive analysis for the feasibility of the video tutorial media and students' responses, as well as quantitative analysis for students' learning outcomes after implementing the video tutorial media. The results of the study show that: (1) the feasibility of the video tutorial media assessed by media and material experts obtained an average score of 4.7 categorized as "very good"; (2) students' learning outcomes after the implementation of the video tutorial media achieved a mastery level of 91%, categorized as "very good," covering both psychomotor and cognitive assessments; and (3) students' responses toward the video tutorial media obtained an average score of 4.5 or 90%, also categorized as "very good."

Abstrak (Indonesia)

Media video tutorial merupakan media pembelajaran yang memungkinkan siswa mengamati langkah-langkah pembuatan pola secara bertahap, dapat dijeda, diulang, dan dipelajari secara mandiri sesuai kecepatan belajar masing-masing, sehingga sangat sesuai dengan karakteristik pembelajaran vokasional yang banyak menekankan keterampilan prosedural. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan 1) tingkat kelayakan media video tutorial, 2) hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media video tutorial, 3) respon peserta didik terhadap media video tutorial. Metode penelitian ini adalah penelitian eksperimen berbentuk *pre-eksperimental* dengan desain penelitian *One-Shot Case Study*. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 6 Surabaya dengan Sampel penelitian ini yaitu 35 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan teknik observasi dan wawancara, angket, serta tes hasil belajar. Analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif untuk hasil kelayakan media video tutorial dan hasil respon peserta didik, serta analisis kuantitatif hasil belajar peserta didik setelah menerapkan media video tutorial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) kelayakan media video tutorial oleh ahli media dan ahli materi memperoleh skor akhir dengan rata-rata 4,7 dengan kategori sangat baik, 2) hasil belajar peserta didik setelah diterapkan media video

Article History

Submitted: 25 Januari 2026

Accepted: 28 Januari 2026

Published: 29 Januari 2026

Key Words

Video Tutorial, Learning Outcomes, Response Video Tutorial, Learning Outcomes, Response

Sejarah Artikel

Submitted: 25 Januari 2026

Accepted: 28 Januari 2026

Published: 29 Januari 2026

Kata Kunci

Video Tutorial, Hasil belajar, Respon

tutorial memperoleh hasil ketuntasan belajar sangat baik dengan nilai persentase sebesar 91% yang mencakup penilaian psikomotor dan kognitif, dan 3) respon peserta didik terhadap media video tutorial ditinjau dari aspek memperoleh rata rata nilai 4,5 dalam persentase 90% dengan kategori sangat baik.

PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, industri fesyen dan garmen semakin banyak mengandalkan teknologi *Computer Aided Design (CAD)* untuk proses pembuatan pola, *grading*, dan *marker*, sehingga tenaga kerja di bidang tata busana dituntut untuk menguasai keterampilan pembuatan pola secara digital selain teknik konstruksi manual. Kondisi ini menuntut lulusan SMK Tata Busana memiliki kompetensi dasar pola digital agar mampu mengikuti standar kerja di industri modern, termasuk kemampuan mengoperasikan perangkat lunak pola digital seperti *Richpeace* dan CAD fesyen lainnya.

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam bidang keahlian tata busana di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Saat ini, industri mode menuntut tenaga kerja yang tidak hanya mahir secara manual, tetapi juga memiliki kemampuan mengoperasikan perangkat lunak digital dalam proses pembuatan pola. Oleh karena itu, penguasaan teknik pembuatan pola secara digital menjadi kompetensi penting yang harus dimiliki oleh lulusan SMK jurusan Tata Busana.

Pendidikan adalah sesuatu yang sangat penting untuk dimiliki oleh semua orang dalam sebuah negara, karena pendidikan berfungsi untuk meningkatkan sumber daya manusia. Proses pendidikan akan membangun kecerdasan, kreativitas, maupun pola pikir seseorang. Pratiwi (2020) menyatakan bahwa peserta didik diharapkan mampu menyerap pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang sehingga nantinya dapat bersaing dalam menghadapi tantangan global.

Pendidikan pada umumnya terjadi di sekolah, pembelajaran pendidikan di sekolah ditentukan oleh adanya kurikulum. Kurikulum di Indonesia saat ini menggunakan kurikulum Merdeka yang dikeluarkan oleh menteri pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (*Kemendikbudristek*).

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik melalui peningkatan dalam bidang yang sesuai dengan peserta didik. Kurikulum merdeka dibagi menjadi kegiatan intrakulikuler, kegiatan Profil Pelajar Pancasila, dan kegiatan ekstrakulikuler (Yaelasari dan Astuti, 2022). Kerangka kurikulum dibuat oleh kemendikbud berupa elemen dan capaian pembelajaran (CP), kemudian di *break down* lagi menjadi alur tujuan pembelajaran (ATP). ATP dibuat untuk membuat rubrik penilaian, dan Rubrik penilaian di *break down* menjadi indicator asessmen (kemendikbud, 2022, p. 48). Kurikulum merdeka dalam Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) terbagi menjadi dua kelompok mata pelajaran, yaitu kelompok mata pelajaran umum dan kelompok mata pelajaran produktif dan kejuruan.

SMK Negeri 6 Surabaya merupakan sekolah yang sudah menerapkan kurikulum merdeka dari tahun 2022. Kompetensi yang diterapkan di SMK Negeri 6 Surabaya menggunakan elemen dan Capaian Pembelajaran yang dibuat oleh pemerintah lalu dikembangkan pada masing-masing jurusan. Mata pelajaran di jurusan tata busana SMK Negeri 6 Surabaya pada fase E kelas X disebut dengan dasar-dasar keahlian busana (fesyen).

Mata pelajaran dasar-dasar keahlian busana (*fesyen*) adaah pelajaran yang berisi

kompetensi-kompetensi yang mendasari penguasaan keahlian busana (fesyen). Mata pelajaran Dasar-dasar keahlian Busana (fesyen) merupakan mata pelajaran kejuruan yang terdiri dari berbagai ilmu dasar sebagai penentu dalam mempelajari mata pelajaran yang lain dalam keahlian Busana (fesyen) mencakup pemahaman akan gaya hidup, perubahan selera (*trend*) hingga proses desain, produksi, dan marketing. Selain itu, sebagai landasan pengetahuan dan keterampilan untuk pembelajaran konsentrasi keahlian di kelas XI dan XII (kemendikbud).

dalam implementasi kurikulum Merdeka, fase E atau kelas X Tata Busana menempatkan materi pola dasar sebagai fondasi kompetensi, dimana peserta didik baru saja mempelajari pola dasar badan melalui konstruksi manual sebelum diarahkan pada pengembangan pola yang lebih kompleks. Fase ini merupakan momentum strategis untuk memulai mengintegrasikan pengenalan dan latihan pola digital, karena siswa sudah memiliki dasar pemahaman ukuran, garis, dan bentuk pola dari kegiatan konstruksi manual, sehingga transisi ke lingkungan digital dapat berlangsung lebih terarah dan bermakna. Dengan memberikan pengalaman awal pada pola dasar badan secara digital, lulusan diharapkan memiliki dasar pola digital yang menjadi bekal penting saat memasuki dunia kerja maupun melanjutkan studi.

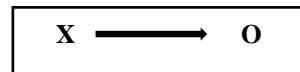
Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan peneliti di SMK Negeri 6 Surabaya, pada kegiatan pembelajaran elemen dasar pola, khususnya pada capaian pembuatan pola dasar badan wanita secara kontruksi, terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran, yaitu 1) peserta didik kurang tertarik dengan pembelajaran pembuatan pola, 2) peserta didik lebih senang bermain gawai dibandingkan mengerjakan tugas pembuatan pola, 3) hasil belajar peserta didik dalam penggerjaan pola memakan waktu yang cukup lama dikarenakan terus-menerus bertanya kepada guru. dari hasil pengamatan tersebut, dapat disimpulkan bahwa diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat mengambil perhatian peserta didik selama kegiatan pembelajaran dan juga dapat mendorong peserta didik untuk berani belajar secara mandiri serta media tersebut dapat dibuka kapanpun dan dimanapun menggunakan gawai.

Salah satu media yang potensial digunakan untuk menjembatani transisi dari pola manual ke pola digital adalah media video tutorial. Video tutorial memungkinkan siswa mengamati langkah-langkah pembuatan pola secara bertahap, dapat dijeda, diulang, dan dipelajari secara mandiri sesuai kecepatan belajar masing-masing, sehingga sangat sesuai dengan karakteristik pembelajaran vokasional yang banyak menekankan keterampilan prosedural (Surani, 2022). Dalam konteks pendidikan kejuruan, penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan video tutorial selama pembelajaran praktik dapat meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan teknis, dan kepercayaan diri siswa, karena prosedur kerja divisualisasikan secara sistematis dan dapat diakses kapan saja.

Kesenjangan antara tuntutan industri yang mengharuskan penguasaan dasar pola digital dengan kondisi di SMK Negeri 6 Surabaya yang belum pernah menerapkan pembuatan pola secara digital dan beberapa masalah yang dialami oleh peserta didik saata pembelajaran pola konstruksi manual, serta didukung oleh hasil-hasil penelitian terdahulu terkait efektivitas media video tutorial dalam pembelajaran vokasional, maka penelitian ini berfokus pada penelitian penerapan Media Video Pembuatan Pola Dasar Badan Wanita Secara Digital Menggunakan *Richpeace DGS* di SMK Negeri 6 Surabaya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai bagaimana media video tutorial dapat membantu peserta didik yang baru mempelajari pola dasar secara konstruksi manual, untuk mulai menguasai pembuatan pola secara digital.

METODE

Metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan jenis penelitian *Pre-Eksperimental Design*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan menerapkan media video tutorial pembuatan pola dasar wanita secara digital menggunakan *Richpeace DGS* dengan mengimplementasikan desain penelitian *One-Shot Case Study*, yang merupakan salah satu pendekatan eksperimental yang di lakukan tanpa melibatkan kelompok pembanding dan tes awal atau asesmen diagnostik.



Keterangan :

X = *Treatment* (berupa penerapan video)

O = Validasi Ahli media dan materi (sebelum penerapan),

hasil belajar peserta didik dan angket respon (setelah penerapan)

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 6 Surabaya dengan sampel yang berjumlah 35 peserta didik. Dengan jumlah populasi sebanya 142 peserta didik kelas X Desain Produksi Busana, sedangkan sampel berjumlah 3 peserta didik merupakan peserta didik dari kleas X DPB 1.

Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah angket atau kuesioner dan tes. Angket atau kuesioner digunakan sebagai sarana untuk mengetahui kelayakan media video tutorial yang akan digunakan melalui penilaian kelayakan oleh ahli materi dan ahli media. Angket juga digunakan untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan media video tutorial. Sedangkan tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dari segi kognitif dan psikomotor.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan analisis deskriptif untuk memaparkan karakteristik data yang telah diperoleh. Penilaian yang dilakukan oleh ahli bidang materi dan ahli bidang media menggunakan skala liker yang disediakan dalam tabel berikut:

Jumlah nilai atau skor yang dihasilkan dari penilaian ketiga validator kemudian dihitung rata-rata dengan menggunakan formula rumus berikut:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

(sumber: Munir, 2012)

Keterangan:

x : Rata-rata skor

$\sum x$: Jumlah skor

n : Jumlah item pertanyaan

Berdasarkan nilai rerata hasil yang diperoleh, kemudian hasil validasi dapat di klasifikasikan kedalam kategori hasil kelayakan berikut:

Skor	Kategori
4,20 – 5,00	Sangat baik
3,40 – 4,19	Baik
2,60 – 3,39	Cukup baik
1,80 – 2,59	Kurang baik
1,00 – 1,79	Tidak baik

(sumber: Riduwan, 2018)

Untuk menghitung ketuntasan belajar peserta didik menggunakan nilai psikomotor 60% dan kognitif 40% dan ketika keduanya dijumlahkan dapat dijadikan sebagai skor atau nilai akhir peserta didik. Yang dijabarkan dalam rumus berikut :

$$\boxed{\text{Nilai} = ((\text{Nilai kognitif} \times 40\%) + (\text{nilai psikomotor} \times 60\%))}$$

Penentuan ketercapaian pembelajaran peserta didik secara klasikal dilakukan dengan rumus yang sudah ditentukan berikut ini :

$$\boxed{\frac{\text{Persentase}\%}{\text{jumlah peserta didik tuntas}} = \frac{\text{jumlah siswa secara keseluruhan}}{\text{jumlah peserta didik tuntas}} \times 100\%}$$

(sumber : Munir, 2012)

Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dikonversikan ke pernyataan penilaian sebagai berikut:

Skor	Persentase (%)	Kategori
81 – 100 %		Sangat baik
61 – 80 %		Baik
41 – 60 %		Cukup baik
21 – 40 %		Kurang baik
0 – 20 %		Tidak baik

(sumber : Ridwan, 2010)

Sementara itu, untuk menganalisis hasil respon peserta didik menggunakan rumus persentase responden :

$$\boxed{\text{Persentase}\% = \frac{\text{skor total validasi}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%}$$

(Sumber : Munir, 2012)

Hasil dari penilaian skor penilaian kemudian dikonversikan ke pernyataan penilaian untuk mengetahui kualitas dan tingkat kelayakan media yang dihasilkan berdasarkan respon peserta didik. Pengkonversian skor dapat dilihat dalam tabel berikut :

Skor	Persentase (%)	Kategori
81 – 100 %		Sangat baik
61 – 80 %		Baik
41 – 60 %		Cukup baik
21 – 40 %		Kurang baik
0 – 20 %		Tidak baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

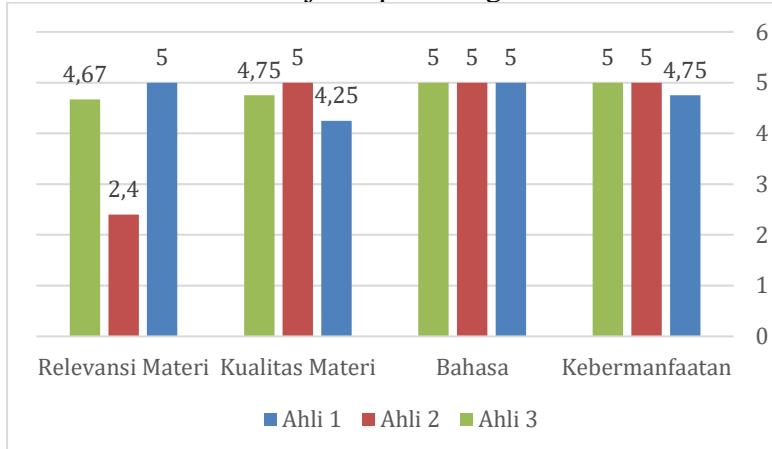
Hasil dari penelitian ini meliputi data hasil kelayakan media pembelajaran video tutorial pembuatan pola dasar badan wanita secara digital berdasarkan ahli media dan ahli materi, hasil belajar siswa melalui tes kognitif dan tes psikomotor, serta hasil respon peserta didik dengan menerapkan video tutorial pembuatan pola dasar badan wanita secara digital.

1. Data hasil Validitas Media Pembelajaran Video Tutorial

Analisis validitas media pembelajaran video tutorial dilakukan untuk meninjau kelayakan video tutorial untuk pembelajaran. Proses validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media yang berjumlah 3 orang ahli materi dan media menggunakan instrumen berupa lembar validasi

a. Validasi oleh ahli materi

Penilaian kelayakan media pembelajaran video tutorial pola dasar badan secara digital oleh ahli materi oleh 3 orang ahli, yakni 1 guru jurusan Desain dan Produksi Busana, dan 2 Dosen Tata Busana Universitas Negeri Surabaya. Penilaian ini ditinjau dari relevansi materi, kualitas materi, bahasa, dan kebermanfaatan. Adapun hasil validasi materi disajikan pada diagram berikut :

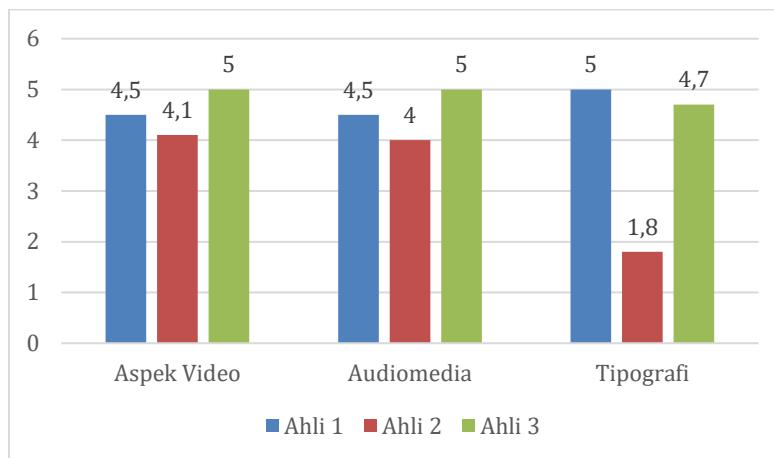


Berdasarkan diagram di atas menunjukkan perhitungan hasil skor dari lembar instrumen kelayakan materi oleh ahli 1 yaitu, dari aspek relevansi materi sebesar 5, kualitas materi 4,2, bahasa 5, dan kebermanfaatan 4,75. Kelayakan materi oleh ahli 2 yaitu, dari aspek relevansi materi sebesar 2,4, kualitas materi 5, bahasa 5, dan kebermanfaatan 5. Dan kelayakan materi oleh ahli 3 yaitu, dari aspek relevansi materi sebesar 4,67, kualitas materi 4,2, bahasa 5, dan kebermanfaatan 4,75. Sehingga diperoleh nilai rata-rata kelayakan relevansi materi sebesar 4,02, kualitas materi 4,6, bahasa 5, dan kebermanfaatan 4,9.

Berdasarkan perhitungan hasil skor validasi ahli materi menunjukkan bahwa secara keseluruhan media video tutorial ini berada dalam kategori Sangat Baik, dengan rata-rata skor 4,8.

b. Validasi oleh ahli media

Penilaian kelayakan media pembelajaran video tutorial pola dasar badan secara digital oleh ahli materi oleh 3 orang ahli, yakni 1 guru jurusan Desain dan Produksi Busana, dan 2 Dosen Tata Busana Universitas Negeri Surabaya. Penilaian ini ditinjau dari Aspek Video, Audiomedia, dan tipografi. Adapun hasil validasi materi disajikan pada diagram berikut:



Berdasarkan diagram di atas menunjukkan perhitungan hasil skor dari lembar instrumen kelayakan media oleh ahli 1 yaitu, dari aspek video sebesar 4,5, Audiomedia 4,5, dan tipografi 5. Oleh ahli 2 yaitu dari aspek video sebesar 4,1, Audiomedia 4, dan tipografi 1,8. Sedangkan oleh ahli 3 yaitu dari aspek video sebesar 5, Audiomedia 5, dan tipografi 4,7. Sehingga diperoleh rata-rata aspek video 4,53, audiomedia 4,5, dan tipografi 3,83.

Berdasarkan perhitungan hasil skor validasi ahli media menunjukkan bahwa secara keseluruhan media video tutorial ini berada dalam kategori Sangat Baik, dengan rata-rata skor 4,6.

c. Hasil akhir kelayakan media video tutorial

Hasil akhir kelayakan video tutorial diperoleh dari hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media kemudian diambil rata-rata. Dari perolehan skor hasil akhir kelayakan media video tutorial sebesar 4,7 dengan kategori sangat baik.

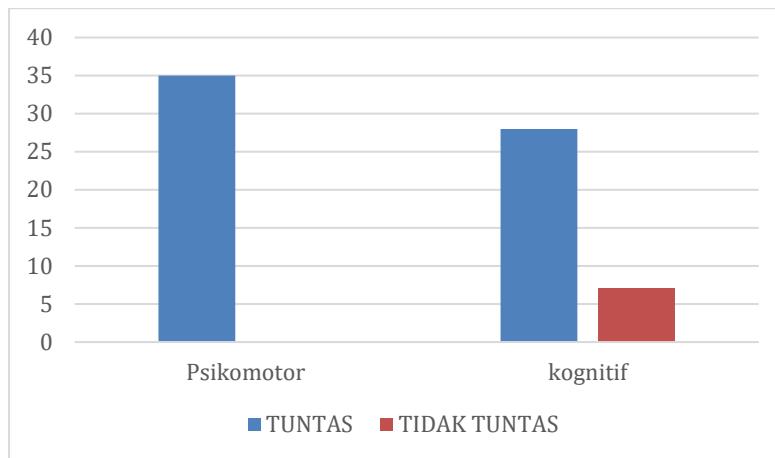
2. Hasil Belajar Peserta didik

Tes hasil belajar peserta didik yang dipakai berupa tes tulis (kognitif) dan tes kinerja (psikomotorik). Hasil penerapan video tutorial pembuatan pola dasar secara digital pada peserta didik X Desain Produksi Busana 1 di SMKN 6 Surabaya pada tes tulis dinilai melalui tes pilihan ganda yang dilakukan setelah penerapan media video tutorial. Hasil akhir peserta didik diperoleh dari rata-rata 40% nilai kognitif dan 60% nilai psikomotor.

Peserta didik dapat dinyatakan menguasai pembelajaran apabila telah memenuhi standar KKTP yang telah ditentukan. Adapun KKTP yang telah ditetapkan yakni bernilai 70. Maka jika peserta didik memperoleh nilai lebih dari sama dengan 70, maka peserta didik tersebut dinyatakan tuntas. Sebaliknya, jika peserta didik

memperoleh nilai kurang dari 70, maka peserta didik tersebut dinyatakan tidak tuntas.

Adapun data hasil belajar peserta didik dipaparkan pada grafik berikut :



Berdasarkan grafik tersebut, diperoleh nilai ketuntasan psikomotor dan kognitif peserta didik. Pada penilaian psikomotor, 35 peserta didik dinyatakan tuntas. Namun pada tes kognitif, 7 dari 35 peserta didik dinyatakan tidak tuntas.

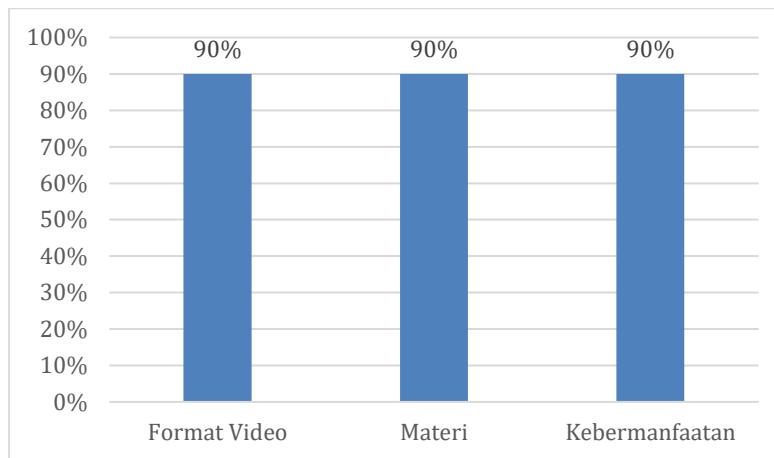
Nilai Hasil akhir peserta didik secara keseluruhan diperoleh dari hasil rata-rata nilai psikomotor dan nilai kognitif dapat dilihat pada diagram berikut :



Berdasarkan sjian diagram di atas, hasil ketuntasan klasikal dari penerapan media video tutorial pada materi pembuatan pola dasar badan wanita secara digital dinyatakan 91% atau 32 peserta didik tuntas dengan memperoleh nilai rata-rata 83. sedangkan 9% atau 3 peserta didik dinyatakan tidak tuntas. Berdasarkan data hasil belajar peserta didik kelas tersebut dinyatakan tuntas belajar dalam mempelajari materi pola dasar badan wanita secara digital dan dapat dikategorikan dalam kategori sangat baik.

3. Respon Siswa Terhadap Media Video Tutorial Pembuatan Pola Dasar secara Digital

Data respon peserta didik diambil setelah mengikuti pembelajaran pembuatan pola secara digital menggunakan media pembelajaran video totutorial. Data tersebut digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran video tutorial. Adapun hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran video tutorial sebagai berikut :



Berdasarkan Bagan tersebut, diketahui bahwa media pembelajaran video tutorial pembuatan pola dasar secara digital menggunakan *Richpeace DGS* mendapat respon yang sangat baik. Hal ini dilihat dari persentase nilai yang diperoleh yakni dari aspek Format Video 90%, Materi 90%, dan kebermanfaatan 90%. Sehingga didapat rata-rata skor persentase respon peserta didik sebesar 90% dengan kategori Sangat Baik.

B. Pembahasan

1. Hasil kelayakan ahli media dan ahli materi

Media video tutorial pembuatan pola dasar badanwanita secara didigital menggunakan *Richpeace DGS* telah dilakukan validasi untukmengukur tingkat kelayakan oleh ahli materidan ahli media. Pada lembar instrumen validasi ahli materi terdapat 4 fokus penilaian yaitu dari relevansi materi, kualitas materi, bahasa, dan kebermanfaatan. Hasil kelayakan oleh ahli materi dari keseluruhan pernyataan sebanyak 14 butir pertanyaan dan diperoleh rata-rata 4,8 dapat dikategorikan sangat baik. Kelayakan video tutorial juga ditinjau dari segi media terdapat 3 aspek yaitu Aspek Video, Audiomedia, dan tipografi dengan jumlah keseluruhan pernyataan sebanyak 12 butir pernyataan dan diperoleh rata-rata 4,6 dan dikategorikan sangat baik. Nilai rata-rata kelayakan video turial dari ahli media dan ahli materi sebesar 4,7 dan masuk dalam kategori sangat baik/sangat layak.

2. Hasil belajar peserta didik

Dalam penilaian psikomotor, 35 peseta didik dinyatakan tuntas, sedangkan pada penilaian kognitif, 28 dari 35 peserta didik dinyatakan tuntas dan memperoleh nilai di atas KKTP.

Hasil belajar peserta didik dengan menerapkan video tutorial pembuatan pola dasar digital menggunakan *Richpeace DGS* dinyatakan 91% atau 32 dari total 35 peserta

didik telah tuntas dengan memperoleh nilai rata-rata 83. Peserta didik tersebut telah mampu secara psikomotor dan kognitif mengenai pembuatan pola digital menggunakan *Richpeace DGS*. Sedangkan 9% atau 3 peserta didik lainnya dinyatakan tidak tuntas. Hasil penilaian akhir yang diperoleh dalam ketuntasan klasikal peserta didik yaitu 91% dan dapat dikategorikan sangat baik.

Dari paparan data diatas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penerapan video tutorial pembuatan pola dasar badan wanita menggunakan *Richpeace DGS* di kelas X DPB 1 SMK Negeri 6 Surabaya dapat memberikan hasil belajar yang memuaskan dengan ketuntasan belajar 91% dan dapat dikategorikan sangat baik.

3. Hasil respon peserta didik

Hasil respon peserta didik terhadap media video tutorial mendapatkan respon yang sangat positif dikarenakan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai angket peserta didik terhadap media video tutorial yang diperoleh dari 3 aspek yakni dari aspek Format Video 90%, Materi 90%, dan kebermanfaatan 90%. Sehingga didapat rata-rata skor persentase respon peserta didik sebesar 90% dengan kategori Sangat Baik.

Skor yang tinggi ini menandakan bahwa video tutorial efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi peserta didik. Dengan persentase kepuasan yang tinggi, media ini tidak hanya menarik minat peserta didik, tetapi juga mendukung mereka untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Berikut merupakan paparan hasil penelitian mengenai penerapan video tutorial

- A. Hasil Kelayakan video tutorial pembuatan pola dasarbadan wanita secara digital menggunakan *Richpeace DGS* oleh ahli media dan ahli materi didapatkan skor 4,7 dan masuk dalam kategori sangat baik/sangat layak. Kelayakan media ini meliputi Aspek Video, Audiimedia, tipografi, relevansi materi, kualitas materi, bahasa, serta kebermanfaatan media sehingga media pembelajaran dapat diterapkan dengan efektif untuk pembelajaran.
- B. Hasil belajar peserta didik dalam pembuatan pola dasar badan wanita secara digital yaitu 91% peserta didik telah mencapai ketuntasanbelajar dan termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil belajar kognitif dan psikomotor diperoleh setelah penerapan video tutorial pada proses pembelajaran pembuatan pola dasar badan wanita secara digital.
- C. Hasil respon peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran video tutorial dengan aspek penilaian format video, materi, dan kebermanfaatan mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari perolehan skor persentase akhir sebesar 90% dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media video tutorial efektif dalam mendukung proses pembelajaran, membantu peserta didik memahami materi, serta meningkatkan motivasi belajar mereka

DAFTAR PUSTAKA

- Fadillah, Rahmat. (2015). Efektivitas Media Pembelajaran Video Tutorial (MPVT) pada Mata Pelajaran Administrasi Server. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Kemendikbudristek). (2022). *Panduan Pembelajaran Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.

- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Pratiwi, W.E. (2020). Analisis Pengaruh Manajemen Penddikan Model Pembelajaran *Learning from Home* saat Pandemi COVID-19. *Jurnal Utile*, 6(2), 145-158.
- Ramadhani, Y., Utomo, S. B., & Saputra, W. A. (2024). *Pengembangan E-Modul Pola Busana CAD dengan Software Richpeace pada Mata Kuliah Pembuatan Pola dengan Komputer*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Riduan. (2018). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Rubyiyati, Nurlaela, L., & Rijanto, T. (2022). Efektivitas Penggunaan Video Tutorial untuk Meningkatkan Kinerja Siswa SMK. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 117-128.
- Sholikhah, R., Widowati, & Nurmasitah, S. (2021). Pelatihan Pembuatan Pola Busana Digital Berbasis CAD dengan Software Richpeace pada Guru-Guru SMK Tata Busana. *Jurnal Pendidikan Teknik Busana*, 10(2), 45-58.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta CV
- Surani. (2022). Pengembangan Media Video Tutorial Berbantuan CAD pada Pembuatan Pola Busana. *Jurnal Ilmiah Multidisipliner (IJIM)*, 3(2).
- Yaelasari, M., & Astuti, V.Y. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Cara Belajar Siswa untuk Semua Mata Pelajaran (Studi Kasus Pembelajaran Tatap Muka di SMK INFOKOM BOGOR). *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(1), 1-15.