



EDUTECH

Jurnal Teknologi Pendidikan

Journal homepage <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech>



Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Busana Kelas X SMKN 6 Padang

Vanny Maulidia Putri, Siti Isma Sari Lubis, Weni Nelmira, & Hazevi Atila Yazel Aze
Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia
Correspondence: E-mail: vanny09052003@gmail.com, ismasari@fpp.unp.ac.id,
weninelmira@fpp.unp.ac.id, hazeviatila@unp.ac.id.

ABSTRACT	ARTICLE INFO
This study aimed to analyze the effect of using instructional video media on students' learning motivation and learning outcomes in the Basic Fashion subject, particularly the types of seams material, among Grade X students at SMK Negeri 6 Padang. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The population consisted of 137 Grade X Fashion students, while the sample comprised 67 students, including 35 students in the experimental group and 32 students in the control group. The experimental group received instruction using instructional video media, while the control group received conventional instruction assisted by worksheets. Data were collected through a learning motivation questionnaire, a cognitive learning achievement test, and practical assessment as part of the learning outcomes. Data were analyzed using descriptive statistics, prerequisite tests, Independent Samples t-test, and Multivariate Analysis of Variance (MANOVA) with IBM SPSS Statistics version 25. The results showed that instructional video media had a significant effect on learning motivation, with a significance value of $0.022 < 0.05$ and Cohen's d of 0.575, indicating a moderate effect. Instructional video media also had a significant effect on learning outcomes, with a significance value of $0.024 < 0.05$ and Cohen's d of 0.567, indicating a moderate effect. Simultaneously, the MANOVA results showed a Wilks' Lambda significance value of $0.038 < 0.05$ with a Partial Eta Squared of 0.097. Thus, instructional	Article History: <i>Submitted/Received 16 Juni 2026</i> <i>First Revised 12 Juli 2026</i> <i>Accepted 25 Juli 2026</i> <i>First Available online 21 August 2026</i> <i>Publication Date 21 Augst 2026</i> Keyword: <i>Basic Fashion, learning motivation, learning outcomes, instructional video media, types of seams.</i>

video media significantly affected students' learning motivation and learning outcomes and can be considered an alternative learning medium for teaching types of seams.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana materi macam-macam kampuh kelas X SMK Negeri 6 Padang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi experimental research dan desain Nonequivalent Control Group Design. Populasi penelitian berjumlah 137 peserta didik, sedangkan sampel berjumlah 67 peserta didik yang terdiri atas 35 peserta didik kelas eksperimen dan 32 peserta didik kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan media video pembelajaran, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional berbantuan jobsheet. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar, tes hasil belajar kognitif, dan penilaian praktik sebagai bagian dari hasil belajar. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif, uji prasyarat, Independent Samples t-test, dan Multivariate Analysis of Variance (MANOVA) dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar dengan nilai signifikansi $0,022 < 0,05$ dan nilai Cohen's d sebesar 0,575 yang termasuk kategori efek sedang. Media video pembelajaran juga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar dengan nilai signifikansi $0,024 < 0,05$ dan nilai Cohen's d sebesar 0,567 yang termasuk kategori efek sedang. Secara simultan, hasil MANOVA menunjukkan nilai Wilks' Lambda sebesar $0,038 < 0,05$ dengan Partial Eta Squared sebesar 0,097. Dengan demikian, media video pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik serta dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran pada materi macam-macam kampuh.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan kejuruan memiliki peran penting dalam mempersiapkan peserta didik agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja. Pembelajaran pada pendidikan kejuruan tidak hanya menekankan penguasaan pengetahuan, tetapi juga keterampilan praktik yang membutuhkan ketelitian, ketekunan, dan keterlibatan aktif peserta didik. Dalam proses tersebut, motivasi belajar menjadi salah satu aspek penting karena dapat mendorong peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Uno (2021) menjelaskan bahwa motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk melakukan suatu aktivitas dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Sejalan dengan hal tersebut, Lubis et al. (2024) menunjukkan bahwa peserta didik yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif dalam melakukan pembelajaran secara mandiri karena memiliki tujuan dan target belajar yang ingin dicapai. Oleh karena itu, peningkatan motivasi menjadi salah satu hal yang penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran, khususnya pada pembelajaran kejuruan yang menekankan penguasaan keterampilan praktik.

Program keahlian Tata Busana membekali peserta didik dengan berbagai kompetensi yang berkaitan dengan proses pembuatan busana, mulai dari desain, pembuatan pola, teknik menjahit, hingga penyelesaian busana. Salah satu mata pelajaran yang menjadi dasar dalam penguasaan kompetensi tersebut adalah Dasar-Dasar Keahlian Busana. Kemendikbud (2022) menjelaskan bahwa Dasar-Dasar Keahlian Busana (Fesyen) memuat kompetensi-kompetensi yang menjadi dasar dalam penguasaan keahlian busana. Salah satu materi yang dipelajari adalah teknik dasar menjahit, termasuk macam-macam kampuh. Penguasaan materi kampuh penting karena berkaitan dengan teknik penyambungan bagian-bagian kain serta kualitas dan kerapian hasil busana.

Pembelajaran materi macam-macam kampuh memiliki karakteristik yang tidak hanya membutuhkan pemahaman konsep, tetapi juga penguasaan prosedur dan keterampilan praktik. Oleh karena itu, peserta didik membutuhkan media yang dapat membantu mereka memahami materi sekaligus mengamati tahapan pengerjaan secara konkret. Arsyad (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat membantu memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses pembelajaran. Salah satu media yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran praktik adalah media video pembelajaran. Video memungkinkan materi disajikan melalui kombinasi unsur visual dan verbal sehingga peserta didik dapat mengamati proses pembelajaran secara lebih konkret. Mayer (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran multimedia memanfaatkan informasi verbal dan visual dalam membantu peserta didik membangun pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Penggunaan media dan teknologi pembelajaran juga dapat memberikan variasi dalam penyampaian materi dan mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih menarik (Yaumi, 2021).

Namun, berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran Dasar-Dasar Busana pada 10 Februari 2026, pembelajaran materi macam-macam kampuh di kelas X SMK Negeri 6 Padang belum menggunakan media video pembelajaran sebagai sumber belajar pendukung. Pembelajaran masih dilakukan secara konvensional dengan menggunakan jobsheet, demonstrasi guru, serta bimbingan secara individual bagi peserta didik yang mengalami kesulitan. Peserta didik juga belum memiliki media video yang dapat digunakan untuk mengulang materi secara mandiri di luar jam pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami tahapan pembuatan macam-macam kampuh.

Selain itu, berdasarkan hasil pengamatan awal, masih terlihat kurangnya perhatian, rasa ingin tahu, ketekunan, dan inisiatif belajar mandiri peserta didik selama proses pembelajaran.

Permasalahan tersebut juga tercermin dari hasil belajar awal peserta didik kelas X Busana 3. Dari 35 peserta didik, sebanyak 18 peserta didik (51,43%) belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 17 peserta didik (48,57%) telah mencapai KKM. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mencapai ketuntasan belajar pada materi yang dipelajari. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran menyebabkan peserta didik belum memiliki sumber belajar yang dapat digunakan untuk mengulang dan mempelajari kembali tahapan pembuatan kampuh secara mandiri.

Penggunaan media video pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Video dapat menyajikan tahapan pembuatan macam-macam kampuh secara sistematis dan konkret sehingga peserta didik dapat mengamati proses kerja dengan lebih jelas. Peserta didik juga dapat mengulang bagian video yang belum dipahami sesuai dengan kebutuhan belajar masing-masing. Penggunaan media video pada pembelajaran Tata Busana telah dikaji dalam beberapa penelitian terdahulu. Aristianti et al. (2024) meneliti penerapan media video tutorial pada kompetensi penyelesaian kampuh pada siswa kelas X Tata Busana dan menunjukkan bahwa penggunaan video tutorial relevan diterapkan dalam pembelajaran keterampilan menjahit. Antika et al. (2023) juga mengkaji penerapan media video pembelajaran pada kompetensi pembuatan belahan busana dan menunjukkan bahwa penggunaan video dapat mendukung proses pembelajaran pada kompetensi keahlian Tata Busana. Selanjutnya, Lovita et al. (2025) menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Penelitian terdahulu tersebut menunjukkan bahwa media video memiliki relevansi dalam mendukung pembelajaran keterampilan pada bidang Tata Busana. Namun, penelitian-penelitian tersebut memiliki konteks materi, subjek, dan fokus penelitian yang berbeda dengan penelitian ini. Penelitian ini berfokus pada penggunaan media video pembelajaran pada materi macam-macam kampuh dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Busana kelas X SMK Negeri 6 Padang, dengan menguji pengaruhnya terhadap motivasi belajar dan hasil belajar, baik secara terpisah maupun secara simultan. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini terletak pada pengujian penggunaan media video dalam konteks pembelajaran macam-macam kampuh serta pengkajian dua luaran pembelajaran, yaitu motivasi belajar dan hasil belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana materi macam-macam kampuh kelas X SMK Negeri 6 Padang.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi experimental research. Desain penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelompok diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media video pembelajaran pada materi macam-macam kampuh, sedangkan kelas

kontrol mengikuti pembelajaran konvensional berbantuan jobsheet. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Kelas Eksperimen : $O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$

Kelas Kontrol : $O_3 \rightarrow - \rightarrow O_4$

Keterangan: O_1 dan O_3 merupakan pretest, O_2 dan O_4 merupakan posttest, sedangkan X merupakan perlakuan berupa penggunaan media video pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas X Busana SMK Negeri 6 Padang tahun ajaran 2025/2026. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam tiga kali pertemuan dengan alokasi waktu 120 menit pada setiap pertemuan. Pada kelas eksperimen, pembelajaran dilaksanakan menggunakan media video pembelajaran materi macam-macam kampuh, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional dengan bantuan jobsheet. Pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan oleh guru yang berbeda. Perbedaan guru dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut merupakan kondisi pelaksanaan penelitian yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasil penelitian karena dapat menjadi salah satu faktor yang berpotensi memengaruhi proses pembelajaran selain perlakuan berupa media video.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Busana SMK Negeri 6 Padang tahun ajaran 2025/2026 yang terdiri atas empat kelas dengan jumlah keseluruhan 137 siswa. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik cluster random sampling. Berdasarkan hasil pengundian, diperoleh kelas X Busana 3 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 35 siswa dan kelas X Busana 1 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 32 siswa. Dengan demikian, jumlah sampel penelitian adalah 67 siswa.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media video pembelajaran (X), sedangkan variabel terikat terdiri atas motivasi belajar (Y_1) dan hasil belajar (Y_2). Media video pembelajaran yang digunakan berupa video tutorial materi macam-macam kampuh yang meliputi pengertian kampuh, kampuh terbuka, kampuh pipih, kampuh balik, kampuh Perancis, kampuh sarung, serta langkah-langkah pembuatannya. Video yang digunakan berasal dari penelitian Khairani, F. I., & Nemira, W. (2025) dan telah dinyatakan valid berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi.

Instrumen penelitian terdiri atas angket motivasi belajar, tes hasil belajar aspek kognitif, rubrik penilaian praktik aspek psikomotor, lembar observasi, dan dokumentasi. Angket motivasi belajar disusun berdasarkan enam indikator motivasi belajar menurut Uno (2021), yaitu adanya keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar, serta lingkungan belajar yang kondusif. Angket menggunakan skala Likert empat tingkat, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS), dengan jumlah 20 pernyataan.

Instrumen hasil belajar terdiri atas tes kognitif dan rubrik penilaian praktik psikomotor. Tes kognitif berupa 20 butir soal pilihan ganda yang diberikan dalam bentuk pretest dan posttest. Soal disusun berdasarkan tujuan pembelajaran materi macam-macam kampuh dan mencakup kemampuan memahami (C_2) serta mengaplikasikan (C_3). Hasil belajar aspek psikomotor diperoleh melalui praktik pembuatan macam-macam kampuh menggunakan rubrik penilaian yang mencakup kesesuaian langkah kerja, ketepatan teknik, kerapian hasil, kesesuaian jenis

kamphuh, dan ketepatan waktu penyelesaian praktik. Penilaian praktik dilakukan oleh guru mata pelajaran dan peneliti secara bersama-sama dengan menggunakan rubrik penilaian yang sama untuk menjaga keseragaman kriteria penilaian.

Dalam penelitian ini, hasil belajar merupakan satu variabel terikat (Y_2) yang diperoleh dari gabungan hasil belajar aspek kognitif dan psikomotor. Nilai hasil belajar dihitung dengan memberikan bobot yang sama pada kedua aspek, yaitu 50% untuk nilai kognitif dan 50% untuk nilai psikomotor. Nilai hasil belajar peserta didik dihitung dengan rumus:

$$\text{Nilai Hasil Belajar} = (\text{Nilai Kognitif} + \text{Nilai Psikomotor}) / 2$$

Nilai hasil belajar tersebut selanjutnya digunakan sebagai data hasil belajar dalam analisis statistik penelitian. Pengkategorian hasil belajar mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang berlaku di SMK Negeri 6 Padang, yaitu 75. Peserta didik dengan nilai ≥ 75 dikategorikan tuntas, sedangkan peserta didik dengan nilai < 75 dikategorikan tidak tuntas.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen angket motivasi belajar dan tes hasil belajar aspek kognitif diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas empiris dilakukan menggunakan korelasi Product Moment Pearson, sedangkan uji reliabilitas dilakukan menggunakan Cronbach's Alpha dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 25. Rubrik penilaian aspek psikomotor dinilai melalui validasi ahli (expert judgement).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket, tes, observasi, penilaian praktik, dan dokumentasi. Angket diberikan setelah proses pembelajaran untuk mengukur motivasi belajar siswa. Tes kognitif diberikan sebelum dan sesudah perlakuan, sedangkan penilaian psikomotor dilakukan melalui praktik pembuatan macam-macam kamphuh. Nilai hasil belajar diperoleh dari penggabungan nilai kognitif dan psikomotor dengan bobot masing-masing sebesar 50%. Observasi digunakan sebagai data pendukung untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

Data penelitian dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi data motivasi belajar dan hasil belajar. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dan uji homogenitas menggunakan Levene's Test dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 25 pada taraf signifikansi 0,05.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Samples t-test untuk mengetahui pengaruh media video pembelajaran terhadap motivasi belajar dan hasil belajar secara terpisah. Selanjutnya, Multivariate Analysis of Variance (MANOVA) digunakan untuk mengetahui pengaruh media video pembelajaran terhadap motivasi belajar dan hasil belajar secara simultan. Keputusan pengujian hipotesis didasarkan pada nilai signifikansi 0,05.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

1. Deskripsi Data Motivasi Belajar

Data motivasi belajar diperoleh melalui angket yang diberikan kepada peserta didik setelah proses pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol selesai. Hasil analisis deskriptif motivasi belajar disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Motivasi Belajar

Kelas	N	Minimum	Maksimum	Mean	Standar Deviasi
Eksperimen	35	58	78	69,09	5,76
Kontrol	32	48	78	65,09	8,07
Total	67				

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata skor motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen sebesar 69,09, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 65,09. Nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi sebesar 4,00 poin dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, standar deviasi kelas eksperimen sebesar 5,76 lebih kecil dibandingkan kelas kontrol sebesar 8,07, yang menunjukkan bahwa skor motivasi belajar pada kelas eksperimen lebih terkonsentrasi.

Berdasarkan kategorisasi menggunakan Mean Ideal (Mi) sebesar 50 dan Standar Deviasi Ideal (SDi) sebesar 10, distribusi kategori motivasi belajar disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Kategori Motivasi Belajar

Kategori	Eksperimen	Persentase (%)	Kontrol	Persentase (%)
Sangat tinggi	25	71,43	18	56,25
Tinggi	10	28,57	11	34,38
Sedang	0	0,00	3	9,38
Rendah	0	0,00	0	0,00
Sangat Rendah	0	0,00	0	0,00
Total	35	100%	32	100%

Tabel 2 menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik pada kedua kelas berada pada kategori sangat tinggi dan tinggi. Pada kelas eksperimen, sebanyak 25 peserta didik (71,43%) berada pada kategori sangat tinggi dan 10 peserta didik (28,57%) berada pada kategori tinggi. Sementara itu, pada kelas kontrol terdapat 18 peserta didik (56,25%) pada kategori sangat tinggi, 11 peserta didik (34,38%) pada kategori tinggi, dan 3 peserta didik (9,38%) pada kategori sedang. Secara deskriptif, motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

2. Deskripsi Data Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik diperoleh melalui pengukuran aspek kognitif dan psikomotor. Nilai hasil belajar merupakan nilai komposit yang diperoleh dari gabungan 50% nilai kognitif dan 50% nilai psikomotor. Deskripsi hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran pada kedua kelas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Hasil Belajar

Kelas	Tahap	N	Minimum	Maksimum	Mean	Standar Deviasi
Kontrol	<i>Pretest</i>	32	50,00	90,00	72,66	12,18
Kontrol	<i>Posttest + Praktek</i>	32	55,00	97,50	77,81	12,19
Eksperimen	<i>Pretest</i>	35	45,00	95,00	73,29	11,60
Eksperimen	<i>Posttest + Praktek</i>	35	60,00	100,00	83,93	9,34

Berdasarkan Tabel 3, rata-rata hasil belajar awal kelas eksperimen sebesar 73,29, sedangkan kelas kontrol sebesar 72,66. Setelah pembelajaran, rata-rata hasil belajar kelas eksperimen meningkat menjadi 83,93, sedangkan kelas kontrol meningkat

menjadi 77,81. Dengan demikian, peningkatan rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

Ditinjau dari ketuntasan belajar berdasarkan KKM sebesar 75, pada kondisi pretest terdapat 18 peserta didik (51,43%) pada kelas eksperimen dan 18 peserta didik (56,25%) pada kelas kontrol yang telah mencapai KKM. Setelah pembelajaran, jumlah peserta didik yang mencapai KKM meningkat menjadi 29 peserta didik (82,86%) pada kelas eksperimen dan 20 peserta didik (62,50%) pada kelas kontrol. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara deskriptif ketuntasan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol setelah pembelajaran.

3. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen angket motivasi belajar dan tes hasil belajar terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji coba dilakukan kepada 35 peserta didik kelas X Busana 4 SMK Negeri 6 Padang yang tidak termasuk dalam sampel penelitian.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh 20 butir angket motivasi belajar memiliki nilai r hitung antara 0,354–0,768, sedangkan r tabel sebesar 0,334. Seluruh butir dinyatakan valid karena nilai r hitung lebih besar daripada r tabel.

Pada instrumen tes hasil belajar, seluruh 20 butir soal juga dinyatakan valid. Nilai r hitung berada pada rentang 0,341–0,693 dengan r tabel sebesar 0,334.

Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa angket motivasi belajar memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,885, sedangkan tes hasil belajar memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,812. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,70 sehingga kedua instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam penelitian.

4. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas dan homogenitas. Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data motivasi belajar kelas kontrol memiliki nilai signifikansi sebesar 0,089 dan kelas eksperimen sebesar 0,073. Sementara itu, data hasil belajar kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,152 dan kelas eksperimen sebesar 0,092. Seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga data motivasi belajar dan hasil belajar pada kedua kelompok dinyatakan berdistribusi normal.

Hasil uji homogenitas menggunakan Levene's Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,076 untuk motivasi belajar dan 0,051 untuk hasil belajar. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga varians data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen. Dengan demikian, data memenuhi prasyarat untuk dilakukan analisis parametrik.

5. Pengaruh Media Video Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar

Group Statistics

		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Skor Motivasi Belajar	Kelas Penelitian				
	Kontrol	32	65.09	8.074	1.427
	Eksperimen	35	69.09	5.757	.973

Independent Samples Test									
Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
Nilai Motivasi Belajar	Equal variances assumed	3.255	.076	-2.345	65	.022	-3.992	1.702	-7.391 -593
	Equal variances not assumed			-2.311	55.570	.025	-3.992	1.727	-7.453 -531

Pengujian hipotesis pertama dilakukan menggunakan Independent Samples t-test. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen sebesar 69,09, sedangkan kelas kontrol sebesar 65,09. Hasil uji Independent Samples t-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, $t(65) = -2,345$, $p = 0,022$ ($p < 0,05$). Rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, besarnya perbedaan antara kedua kelompok dianalisis menggunakan Cohen's $d = 0,575$, yang menunjukkan ukuran efek sedang. Dengan demikian, penggunaan media video pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan dengan ukuran efek sedang terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana kelas X SMK Negeri 6 Padang.

6. Pengaruh Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar

Group Statistics

Kelas Penelitian		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	Kontrol	32	77.813	12.1938	2.1556
	Eksperimen	35	83.929	9.3401	1.5788

Independent Samples Test									
Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	3.956	.051	-2.316	65	.024	-6.1161	2.6404	-11.3894 -8428
	Equal variances not assumed			-2.289	57.969	.026	-6.1161	2.6719	-11.4645 -7676

Pengujian hipotesis kedua dilakukan menggunakan Independent Samples t-test. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 83,93, sedangkan kelas kontrol sebesar 77,81. Hasil uji Independent Samples t-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, $t(65) = -2,316$, $p = 0,024$ ($p < 0,05$). Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, besarnya perbedaan antara kedua kelompok dianalisis menggunakan Cohen's $d = 0,567$, yang menunjukkan ukuran efek sedang. Dengan demikian, penggunaan media video pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan dengan ukuran efek sedang terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana materi macam-macam kampuh kelas X SMK Negeri 6 Padang.

7. Pengaruh Media Video Pembelajaran terhadap Motivasi dan Hasil Belajar secara Simultan

Multivariate Tests^a

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	Partial Eta Squared
Intercept	Pillai's Trace	.990	3287.025 ^b	2.000	64.000	.000	.990
	Wilks' Lambda	.010	3287.025 ^b	2.000	64.000	.000	.990
	Hotelling's Trace	102.720	3287.025 ^b	2.000	64.000	.000	.990
	Roy's Largest Root	102.720	3287.025 ^b	2.000	64.000	.000	.990
Kelas	Pillai's Trace	.097	3.453 ^b	2.000	64.000	.038	.097
	Wilks' Lambda	.903	3.453 ^b	2.000	64.000	.038	.097
	Hotelling's Trace	.108	3.453 ^b	2.000	64.000	.038	.097
	Roy's Largest Root	.108	3.453 ^b	2.000	64.000	.038	.097

a. Design: Intercept + Kelas

b. Exact statistic

Pengujian hipotesis ketiga dilakukan menggunakan Multivariate Analysis of Variance (MANOVA). Sebelum analisis MANOVA, dilakukan pengujian Box's Test of Equality of Covariance Matrices. Hasil pengujian memperoleh nilai Box's M sebesar 5,339 dengan nilai signifikansi sebesar 0,160. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga asumsi kesamaan matriks kovarians antar kelompok terpenuhi.

Hasil uji MANOVA berdasarkan statistik Wilks' Lambda menunjukkan nilai Wilks' Lambda sebesar 0,903, $F(2,64) = 3,453$, $p = 0,038$. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$), sehingga H_{03} ditolak dan H_{a3} diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media video pembelajaran terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik secara simultan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana materi macam-macam kampuh kelas X SMK Negeri 6 Padang. Nilai Partial Eta Squared (η^2p) sebesar 0,097 menunjukkan adanya ukuran efek sebesar 0,097 pada kombinasi variabel dependen yang dianalisis.

PEMBAHASAN

1. Pengaruh Media Video Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana kelas X SMK Negeri 6 Padang. Berdasarkan analisis deskriptif, rata-rata skor motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen adalah 69,09, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 65,09. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan media video memiliki rata-rata motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional berbantuan jobsheet.

Perbedaan motivasi belajar tersebut dapat dikaitkan dengan karakteristik media video yang mampu menyajikan materi melalui unsur visual dan verbal secara bersamaan. Pada materi macam-macam kampuh, peserta didik tidak hanya membutuhkan penjelasan mengenai konsep, tetapi juga perlu mengamati tahapan dan prosedur pengerjaan secara konkret. Melalui video pembelajaran, peserta didik dapat mengamati urutan langkah pembuatan kampuh secara sistematis sehingga proses pembelajaran lebih mudah diikuti. Mayer (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran multimedia memanfaatkan kombinasi informasi verbal dan visual untuk membantu peserta didik membangun pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu memperjelas penyampaian pesan dan informasi dalam proses pembelajaran. Arsyad (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat membantu memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga mendukung proses pembelajaran. Sejalan dengan itu, Kustandi dan Darmawan

(2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat digunakan untuk mendukung penyampaian materi dan pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, video memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret karena peserta didik dapat melihat tahapan pembuatan macam-macam kampuh secara langsung melalui tampilan visual.

Selain memberikan tampilan visual, video pembelajaran memungkinkan peserta didik mengamati kembali materi sesuai dengan kebutuhan mereka. Hal ini menjadi penting pada pembelajaran keterampilan karena beberapa tahapan kerja membutuhkan pengamatan yang cermat dan berulang. Penggunaan media dan teknologi pembelajaran juga dapat memberikan variasi dalam pengalaman belajar peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik materi (Yaumi, 2021).

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Aristianti et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan media video tutorial pada kompetensi penyelesaian kampuh mendukung proses pembelajaran siswa kelas X Tata Busana. Penelitian Khairani, F. I., & Nemira, W. (2025) juga memiliki relevansi yang kuat karena mengkaji penggunaan video tutorial pembuatan kampuh pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana. Kesamaan karakteristik materi dan media tersebut memperkuat relevansi penggunaan video tutorial pada pembelajaran busana yang membutuhkan visualisasi langkah kerja.

Motivasi belajar merupakan salah satu aspek yang berkaitan dengan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Uno (2021) menjelaskan bahwa motivasi merupakan dorongan yang menyebabkan seseorang melakukan aktivitas untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam penelitian ini, penyajian materi melalui video yang lebih konkret dan sistematis dapat membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik sehingga mendukung keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Hasil pengujian hipotesis menggunakan Independent Samples t-test menunjukkan nilai t sebesar -2,345 dengan $df = 65$ dan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,022. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga H_{01} ditolak dan H_{a1} diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media video pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana kelas X SMK Negeri 6 Padang. Nilai Cohen's d sebesar 0,575 menunjukkan bahwa perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol memiliki efek pada tingkat sedang. Dengan demikian, pengaruh yang ditemukan tidak hanya menunjukkan signifikansi secara statistik, tetapi juga menunjukkan perbedaan yang memiliki makna praktis pada motivasi belajar peserta didik.

2. Pengaruh Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana materi macam-macam kampuh. Dalam penelitian ini, hasil belajar merupakan satu variabel terikat yang diukur melalui aspek kognitif dan psikomotor. Nilai hasil belajar diperoleh dengan menggabungkan nilai posttest kognitif dan nilai praktik psikomotor dengan bobot masing-masing sebesar 50%. Dengan demikian, hasil belajar yang dianalisis menggambarkan pencapaian peserta didik dalam pemahaman pengetahuan sekaligus keterampilan praktik.

Berdasarkan analisis deskriptif, rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 83,929, sedangkan kelas kontrol sebesar 77,813. Dengan demikian, rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi sebesar 6,116 poin dibandingkan kelas kontrol. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan media video memiliki pencapaian hasil belajar yang lebih tinggi

dibandingkan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional berbantuan jobsheet.

Penggunaan video pembelajaran pada materi macam-macam kampuh memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh informasi melalui penyajian visual dan verbal secara sistematis. Peserta didik dapat mengamati tahapan pembuatan kampuh sebelum melakukan praktik sehingga memperoleh gambaran mengenai urutan kerja dan teknik yang harus dilakukan. Mayer (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran multimedia dapat mengintegrasikan informasi verbal dan visual untuk mendukung proses pemahaman peserta didik.

Media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik memahami materi yang sulit dipahami apabila hanya disampaikan melalui penjelasan verbal. Arsyad (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses pembelajaran. Kustandi dan Darmawan (2022) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat mendukung proses penyampaian materi dan pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, fungsi tersebut menjadi relevan karena materi macam-macam kampuh memiliki karakteristik prosedural yang membutuhkan contoh dan demonstrasi.

Penggunaan video juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menghubungkan pemahaman kognitif dengan pelaksanaan praktik. Peserta didik dapat terlebih dahulu mengamati langkah pembuatan kampuh melalui video, kemudian menerapkannya pada kegiatan praktik. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik pembelajaran Tata Busana yang membutuhkan integrasi antara pengetahuan dan keterampilan. Penilaian praktik dalam penelitian ini dilakukan oleh guru mata pelajaran dan peneliti menggunakan rubrik penilaian yang sama untuk menjaga keseragaman kriteria penilaian.

Hasil penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian Aristianti et al. (2024) mengenai penerapan media video tutorial pada kompetensi penyelesaian kampuh untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Tata Busana. Penelitian Khairani dan Nemira (2025) juga secara khusus membahas pengaruh penggunaan video tutorial pembuatan kampuh terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana. Kedua penelitian tersebut memperkuat relevansi penggunaan video tutorial pada pembelajaran yang membutuhkan demonstrasi keterampilan.

Relevansi penggunaan media video dalam pembelajaran Tata Busana juga terlihat pada penelitian Darma dan Ernawati (2025) yang mengkaji penggunaan media video pembuatan pola dressmaking terhadap hasil praktikum siswa Tata Busana. Selain itu, Fitri et al. (2025) mengembangkan video pembelajaran untuk materi pemasangan body line pada mata kuliah Draping. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media video relevan digunakan dalam pembelajaran bidang Tata Busana yang membutuhkan penyajian prosedur dan contoh kerja secara visual.

Hasil pengujian hipotesis menggunakan Independent Samples t-test menunjukkan nilai t sebesar -2,316 dengan $df = 65$ dan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,024. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga H_{02} ditolak dan H_{a2} diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media video pembelajaran pembuatan macam-macam kampuh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana kelas X SMK Negeri 6 Padang. Nilai Cohen's d sebesar 0,567 menunjukkan bahwa perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki efek pada tingkat sedang.

Dengan demikian, perbedaan rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi pada kelas eksperimen didukung oleh hasil pengujian statistik dan ukuran efek. Temuan tersebut

menunjukkan bahwa penggunaan media video tidak hanya berkaitan dengan perbedaan hasil belajar secara statistik, tetapi juga memberikan perbedaan yang memiliki makna praktis. Penyajian materi melalui video yang sistematis dan visual dapat menjadi salah satu alternatif untuk mendukung pembelajaran Dasar-Dasar Busana yang mengintegrasikan pemahaman pengetahuan dan keterampilan praktik.

3. Pengaruh Media Video Pembelajaran terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Secara Simultan

Selain menguji pengaruh media video pembelajaran terhadap motivasi belajar dan hasil belajar secara terpisah, penelitian ini juga menguji pengaruh kedua variabel tersebut secara simultan menggunakan Multivariate Analysis of Variance (MANOVA). Penggunaan MANOVA dilakukan karena penelitian melibatkan dua variabel dependen, yaitu motivasi belajar dan hasil belajar, sehingga pengaruh perlakuan dapat dianalisis secara bersamaan.

Sebelum dilakukan analisis MANOVA, data telah memenuhi prasyarat analisis. Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi normalitas, sedangkan uji Levene menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi homogenitas. Selain itu, hasil Box's Test of Equality of Covariance Matrices memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,160, lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, matriks kovarians antar kelompok dinyatakan homogen dan prasyarat tersebut terpenuhi.

Hasil uji MANOVA menunjukkan nilai Wilks' Lambda sebesar 0,903 dengan $F = 3,453$, df hipotesis = 2, df error = 64, dan nilai signifikansi sebesar 0,038. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga H_{03} ditolak dan H_{a3} diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media video pembelajaran terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik secara simultan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana materi macam-macam kampuh kelas X SMK Negeri 6 Padang.

Nilai Partial Eta Squared sebesar 0,097 menunjukkan adanya efek perlakuan terhadap kombinasi variabel dependen yang dianalisis secara simultan. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media video pembelajaran berkaitan dengan perubahan pada motivasi belajar dan hasil belajar ketika kedua variabel dianalisis secara bersamaan. Temuan ini melengkapi hasil pengujian secara parsial yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan terhadap masing-masing variabel.

Pengaruh tersebut dapat dipahami dari karakteristik media video yang memungkinkan peserta didik memperoleh informasi melalui penyajian visual dan verbal secara bersamaan. Peserta didik dapat mengamati tahapan pembuatan macam-macam kampuh, memahami urutan kerja, kemudian menerapkannya dalam kegiatan praktik. Karakteristik tersebut sesuai dengan prinsip pembelajaran multimedia yang menggabungkan informasi verbal dan visual dalam proses pembelajaran (Mayer, 2021).

Dari sisi motivasi, penyajian materi yang lebih konkret dan menarik dapat mendukung keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Sementara itu, dari sisi hasil belajar, video memberikan contoh prosedur kerja yang dapat diamati sebelum peserta didik melaksanakan praktik. Dengan demikian, penggunaan video memiliki relevansi dengan karakteristik pembelajaran Dasar-Dasar Busana yang membutuhkan pemahaman materi sekaligus penguasaan keterampilan.

Hasil penelitian ini memperkuat penelitian terdahulu mengenai penggunaan video tutorial dalam pembelajaran Tata Busana, khususnya pada materi yang membutuhkan demonstrasi dan keterampilan praktik (Aristianti et al., 2024; Khairani & Nemira, 2025). Penggunaan media video dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran secara lebih konkret, sistematis, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran keterampilan.

4. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dipertimbangkan dalam menginterpretasikan hasil penelitian. Pertama, pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilaksanakan oleh guru yang berbeda. Perbedaan guru merupakan salah satu kondisi penelitian yang berpotensi memengaruhi proses pembelajaran selain perlakuan berupa penggunaan media video. Oleh karena itu, hasil penelitian perlu diinterpretasikan dengan mempertimbangkan kemungkinan adanya pengaruh faktor guru terhadap proses pembelajaran.

Kedua, penilaian aspek psikomotor dilakukan secara bersama-sama oleh guru mata pelajaran dan peneliti menggunakan rubrik penilaian yang sama untuk menjaga keseragaman kriteria penilaian. Namun, penelitian ini belum melakukan pengujian statistik khusus terhadap reliabilitas antarpemilai. Kondisi tersebut perlu dipertimbangkan dalam menginterpretasikan hasil penilaian praktik.

Ketiga, penelitian dilaksanakan pada satu sekolah, yaitu SMK Negeri 6 Padang, dengan perlakuan selama tiga kali pertemuan. Oleh karena itu, hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas pada sekolah, karakteristik peserta didik, atau kondisi pembelajaran yang berbeda. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan sampel yang lebih luas, menggunakan guru yang sama pada kelompok eksperimen dan kontrol, serta melakukan pengujian reliabilitas antarpemilai pada penilaian keterampilan praktik.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana kelas X SMK Negeri 6 Padang, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penggunaan media video pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Hasil Independent Samples t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,022 < 0,05$ dengan Cohen's d sebesar 0,575 yang menunjukkan efek pada tingkat sedang. Secara deskriptif, rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen sebesar 69,09 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 65,09.
2. Penggunaan media video pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada materi macam-macam kampuh. Hasil Independent Samples t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,024 < 0,05$ dengan Cohen's d sebesar 0,567 yang menunjukkan efek pada tingkat sedang. Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 83,93 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 77,81. Persentase ketuntasan hasil belajar kelas eksperimen juga lebih tinggi, yaitu 82,86%, dibandingkan kelas kontrol sebesar 62,50%. Hasil belajar dalam penelitian ini merupakan nilai komposit dari aspek kognitif dan psikomotor dengan bobot masing-masing sebesar 50%.
3. Penggunaan media video pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik secara simultan. Hasil uji MANOVA berdasarkan Wilks' Lambda menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,038 < 0,05$ dengan Partial Eta Squared sebesar 0,097. Dengan demikian, penggunaan media video pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung motivasi dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Dasar-Dasar Busana, khususnya materi macam-macam kampuh.

5. PERNYATAAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini. Penulis menegaskan bahwa naskah artikel bebas dari plagiarisme.

6. REFERENSI

- Antika, N. D., Mayasari, P., Marniati, M., & Yuniati, M. (2023). Penerapan media video pembelajaran pada kompetensi dasar pembuatan belahan pada busana di kelas X Tata Busana SMKN 2 Jombang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 28437–28442. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.11427>
- Aristianti, S. M., Tri Rahayu, I. A., Mayasari, P., & Arifiana, D. (2024). Penerapan media video tutorial pada mata pelajaran teknologi menjahit kompetensi penyelesaian kampuh untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 3 Kediri. *Journal on Education*, 6(4), 18092–18104. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5738>
- Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Darma, S., & Ernawati, E. (2025). Pengaruh penggunaan media video pembuatan pola dressmaking terhadap hasil praktikum pada siswa Tata Busana di SMKN 3 Kota Solok. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 15(1), 36–43. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v15i1.731>
- Fitri, W. D., Novrita, S. Z., Yusmerita, Y., & Puspaneli, P. (2025). Pengembangan video pembelajaran untuk pemasangan body line pada mata kuliah draping. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 5(3), 1003–1016. <https://doi.org/10.51574/jrip.v5i3.3911>
- Kemendikbud. (2022). *Capaian pembelajaran mata pelajaran Dasar-Dasar Keahlian Busana*. Kemendikbud.
- Khairani, F. I., & Nelmira, W. (2025). Pengaruh penggunaan video tutorial pembuatan kampuh terhadap hasil belajar mata pelajaran Dasar-Dasar Busana siswa kelas X Busana SMKN 3 Pekanbaru. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 15(1), 71–77. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v15i1.728>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2022). *Pengembangan media pembelajaran*. Kencana.
- Lovita, V., Hidayati, A., Amsal, M. F., & Pratiwi, R. (2025). Pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA kelas VIII di SMPN 3 Kinali. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25599>
- Lubis, S. I. S., Melda, M., Yasih, F., & Fahrur Rozi, M. (2024). Motivation in self-directed of learning TOEFL for non English students. *KOLOKIU Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 12(1), 99–106. <https://doi.org/10.24036/kolokium.v12i1.844>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Uno, H. B. (2021). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Yaumi, M. (2021). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenada Media.