



EDUTECH

Jurnal Teknologi Pendidikan

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



Pengembangan Media Video Menjahit Kemeja Pria pada Mata Pelajaran Desain dan Produksi Busana Kelas XI di SMK Negeri 3 Pekanbaru

Nadinta Laras, Sri Zulfia Novrita, Ernawati & Adriani

Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Negeri Padang, Indonesia

E-mail: lrsnadine@gmail.com, srizulfianovrita@gmail.com, ernawati@fpp.unp.ac.id, adrianisukardi@gmail.com

ABSTRACT	ARTICLE INFO
<p>Students' learning outcomes in the subject of Design and Garment Production, particularly in the topic of men's shirt making, are still relatively low, which has become a problem in the learning process at SMK Negeri 3 Pekanbaru. Based on the data, only about 33% of students achieved the Learning Mastery Criteria (KKTP), while the majority did not meet the standard. This issue occurs because the learning process still relies heavily on teacher demonstrations, making it difficult for students to understand the sewing steps systematically. This study aims to develop an instructional video on men's shirt making and to evaluate its validity and practicality as an alternative learning medium that provides a more effective and interactive learning experience. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of the stages of analysis, design, development, and implementation. The participants comprised 41 respondents (one teacher and forty students). Data were collected through validity and practicality questionnaires and analyzed quantitatively using descriptive statistics. The validation results showed scores of 86% from media experts and 92% from material experts, while practicality scores reached 87% (teacher), 86% (small group), and 92% (large group). These findings indicate that the developed video learning medium is highly valid, highly practical, and effective in improving students' motivation and independent learning skills.</p>	<p>Article History: <i>Submitted/Received 2 Okt 2025</i> <i>First Revised 15 Okt 2025</i> <i>Accepted 25 Okt 2025</i> <i>First Available online 27 Okt 2025</i> <i>Publication Date 29 Okt 2025</i></p> <p>Keyword: <i>Learning media development, Instructional video, Fashion design and production, Men's shirt, Vocational education.</i></p>

ABSTRAK

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Desain dan Produksi Busana, khususnya pada materi pembuatan kemeja pria, masih tergolong rendah, sehingga menjadi permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran di SMK Negeri 3 Pekanbaru. Berdasarkan data, hanya sekitar 33% siswa yang mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran), sementara sebagian besar belum tuntas. Permasalahan ini terjadi karena proses pembelajaran masih bergantung pada demonstrasi guru, sehingga siswa kesulitan memahami langkah-langkah menjahit secara sistematis. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran pembuatan kemeja pria serta menguji tingkat validitas dan praktikalitasnya sebagai media pembelajaran alternatif yang lebih efektif dan interaktif. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, dan implementasi. Subjek penelitian terdiri atas 41 responden (1 guru dan 40 siswa). Data dikumpulkan melalui angket validitas dan praktikalitas, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil validasi memperoleh skor 86% (ahli media) dan 92% (ahli materi), sedangkan praktikalitas mencapai 87% (guru), 86% (siswa kelompok kecil), dan 92% (siswa kelompok besar). Hasil ini menunjukkan bahwa media video yang dikembangkan sangat valid, sangat praktis, serta efektif meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar siswa.

© 2025 Teknologi Pendidikan UPI

1. PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan pada era Revolusi Industri 4.0 menuntut perubahan peran guru dari pusat informasi menjadi fasilitator yang membimbing siswa belajar secara aktif dan mandiri. Sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka, pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menekankan partisipasi aktif peserta didik serta penguatan kemandirian belajar. Dalam konteks ini, media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan kreativitas, motivasi, dan partisipasi siswa, terutama pada pembelajaran berbasis praktik kejuruan.

Penggunaan media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pembelajaran yang aktif dan menarik adalah media video. Hal ini sejalan dengan pendapat (J. Triana, 2023) media video pembelajaran adalah sebuah media pendukung yang digunakan untuk menampilkan elemen audio dan visual yang memuat konsep, materi, serta prinsip-prinsip utama dalam suatu proses pembelajaran. Pendapat di atas juga diperkuat oleh (Joenady, 2019) Video merupakan salah satu media audio visual yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, melalui tayangan video siswa dapat terangsang baik dari segi visual melalui tampilan yang disajikan, maupun dari sisi audio melalui suara yang mengiringi.

SMK Negeri 3 Pekanbaru, khususnya pada kompetensi keahlian Desain Fashion (Tata Busana), menghadapi tantangan dalam pembelajaran praktik menjahit. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran *Desain dan Produksi Busana*, siswa masih kesulitan memahami dan mempraktikkan tahapan pembuatan kemeja pria. Pembelajaran masih mengandalkan demonstrasi langsung menggunakan *PowerPoint*, sehingga siswa sulit mengamati detail proses menjahit secara sistematis. Keterbatasan media ini berdampak pada rendahnya hasil belajar; data menunjukkan hanya 32–35% siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan sisanya belum tuntas.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu menampilkan proses menjahit secara visual, sistematis, dan dapat dipelajari secara mandiri. Media video merupakan alternatif efektif karena menyajikan elemen audio-visual yang konkret dan menarik, sehingga memudahkan siswa memahami prosedur keterampilan (J. Triana, 2023; Joenady, 2019). Putri dan Haryanto (2022) menegaskan bahwa media video mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena menyajikan konten interaktif dan kontekstual. Lestari dan Widodo (2021) juga menyatakan bahwa video pembelajaran mendukung retensi memori jangka panjang melalui kombinasi gambar, suara, dan narasi terstruktur.

Beberapa penelitian sebelumnya memperkuat efektivitas video dalam pembelajaran kejuruan. Syafitriani dan Suhartini (2023) mengembangkan video pembelajaran menjahit celana wanita dan memperoleh hasil validasi sangat baik. Inty Nahari (2023) menghasilkan video tutorial desain busana pesta digital dengan peningkatan kreativitas siswa, sedangkan Fia Andani (2023) menunjukkan validitas sebesar 93,65% dan praktikalitas 93,09% pada media tenun tapestri. Namun, penelitian-penelitian tersebut berfokus pada busana wanita atau produk dekoratif, belum menyentuh konteks produksi busana pria yang membutuhkan ketelitian dan urutan kerja yang sistematis.

Berbeda dari penelitian sebelumnya, penelitian ini berfokus pada pengembangan media video pembelajaran pembuatan kemeja pria dalam mata pelajaran *Desain dan Produksi Busana*. Kebaruan penelitian ini terletak pada penyajian video yang menampilkan seluruh tahapan menjahit kemeja pria secara runtut, terstruktur, dan disertai narasi instruksional yang mudah dipahami. Media ini diharapkan tidak hanya

menjadi alat bantu guru, tetapi juga sarana belajar mandiri yang dapat meningkatkan keterampilan dan kemandirian siswa SMK dalam menjahit secara profesional.

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis tertarik mengembangkan media video pembelajaran pembuatan kemeja pria yang dapat membantu proses pembelajaran baik di sekolah maupun secara mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran serta menguji validitas dan praktikalitasnya sebagai media pembelajaran pada materi *pembuatan kemeja pria* untuk siswa kelas XI Busana dalam mata pelajaran Desain dan Produksi Busana di SMK Negeri 3 Pekanbaru.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Dick dan Carey (1996). Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 3 Pekanbaru, Jalan Dr. Sutomo No. 110, pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, dengan subjek 41 responden yang terdiri atas 1 guru pengampu mata pelajaran Desain dan Produksi Busana serta 40 siswa kelas XI Tata Busana. Tahapan ADDIE dilakukan hingga tahap *Implementation*, mencakup analisis kebutuhan, perancangan dan pengembangan video pembelajaran pembuatan kemeja pria, serta uji coba kelompok kecil (10 siswa), kelompok besar (30 siswa), dan guru untuk menilai kepraktisan media. Validasi dilakukan oleh empat validator, yakni dua ahli media dan dua ahli materi.

Tabel 1. Spesifikasi instrumen penelitian

Jenis Instrumen	Responden	Aspek yang dinilai	Jumlah indikator
Lembar Validasi media	2 ahli media	Aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual	22
Lembar validasi materi	2 ahli materi	Aspek tujuan pembelajaran, aspek materi pembelajaran, aspek sumber pembelajaran, dan aspek kegiatan pembelajaran	16
Angket praktikalitas guru	1 guru pengampu	Aspek waktu, aspek kemudahan, dan aspek manfaat	13
Angket praktikalitas siswa	40 siswa	Aspek waktu, aspek kemudahan, dan aspek manfaat	13

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket, kemudian dianalisis secara **deskriptif kuantitatif** dengan rumus persentase (Riduwan, 2009):

$$\text{Nilai Validitas/Praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Interpretasi hasil disesuaikan dengan kategori berikut:

Tabel 2. Kriteria Hasil Nilai

Interval	Kriteria
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Tidak Valid
0%-20%	Sangat Tidak Valid

Sumber: Riduwan, 2009

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan menyangkut dua macam informasi, yaitu masalah yang akan dipecahkan, spesifikasi pembelajaran, model, pertanyaan atau alat yang akan dihasilkan untuk memecahkan masalah. Menurut Rusidi (2018 : 6) mendeskripsikan penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang bersifat mengatasi keterbatasan dan menyesuaikan dengan tujuan, memecahkan masalah, mengambil keputusan, bernalar dalam ketidakpastian, menelusuri, mencari dan merencanakan. Berikut tahapan dalam pengembangan ini :

1) Tahap *Analysis*

Tahap analisis merupakan tahap dimana peneliti mencari masalah apa saja yang ada dalam proses pembelajaran dasar-dasar busana. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah observasi kelas dan juga wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran serta beberapa siswa Tahapan ini dilaksanakan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks dan fragmen, serta kegiatan belajar mengajar masih didominasi oleh peran guru.

2) Tahap *Design*

Tahap ini adalah tahap merancang media pembelajaran yang meliputi pembuatan desain tampilan, tahap perancangan yang dilakukan. Materi - materi dikumpulkan dan nantinya akan dipaparkan didalam video pembelajaran. Video pembelajaran dirancang menggunakan bahasa yang mudah dipahami dengan tampilan yang menarik. Sesuai dengan kerangka yang telah ditentukan maka perancangan awal penyusunan materi.

Tahap pertama yaitu membuat tampilan awal yang sudah dirancang kemudian tahap kedua menampilkan isi media yang isinya juga telah sesuai dengan struktur media pada tahap perancangan. Tahap perancangan yang akan dilakukan 1) Melakukan studi pustaka yang berkaitan dengan langkah - langkah menjahit kemeja pria. Menetapkan kerangka bahan ajar yang akan dijadikan video pembelajaran. 2) Menentukan materi untuk setiap part video. 3) Mengembangkan

materi yang sudah dirancang dalam kerangka media pembelajaran video pembelajaran langkah – langkah menahit kemeja pria.

3) Tahap *Development*

Tahap *Development* atau tahap pengembangan ini dibuat berdasarkan rancangan pembuatan pada tahap *design*. Pembuatan media pembelajaran dimulai dari pembuatan isi video sampai tahap editing video pembelajaran sesuai dengan revisi dari para ahli. Pada tahap ini juga dilakukan uji praktikalitas oleh guru pengampu mata *Desain dan Produksi Busana*.

Tahap validasi dilakukan oleh 4 orang ahli, yang mana 2 validator ahli media dan 2 validator ahli materi. Validator ahli media akan melakukan penilaian dari segi kelayakan video pembelajaran dan validator ahli materi melakukan penilaian dari segi materi yang terdapat pada video pembelajaran. Validator ahli media dilakukan oleh 2 dosen yang ahli dalam pembuatan media sedangkan validator ahli materi dilakukan oleh 1 dosen yang ahli dalam penilaian materi tentang kemeja pria dan 1 guru mata pelajaran *Desain dan Produksi Busana* yang mengajar di SMK Negeri 3 Pekanbaru.

(1) Validitas

Validasi Ahli Media dilakukan oleh ahli media dan materi. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan media video yang valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Table 3. Hasil Validasi oleh Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Hasil Praktikalitas	Kategori
1	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	87%	Sangat Valid
2	Aspek Komunikasi Visual	85%	Sangat Valid
	Aspek Rata - rata	86%	Sangat Valid

Hasil uji validasi oleh ahli media menunjukkan nilai rata-rata 86%, termasuk kategori *sangat valid*. Artinya, media video yang dikembangkan telah memenuhi kriteria dari aspek teknis, tampilan visual, dan keterpakaian media dalam pembelajaran.

Sementara itu, hasil validasi oleh ahli materi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Validitas oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Hasil Validitas (0%)	Kategori
1	Aspek Tujuan Pembelajaran	100%	Sangat Valid
2	Aspek Materi Pembelajaran	88%	Sangat Valid
3	Aspek Sumber Pembelajaran	100%	Sangat Valid
4	Aspek Kegiatan Pembelajaran	80%	Valid

Aspek Rata - rata	92%	Sangat Valid
--------------------------	------------	---------------------

Rata-rata hasil validasi ahli materi sebesar 92%, termasuk kategori *sangat valid*. Jika digabungkan antara hasil validasi ahli media dan ahli materi, diperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 89%, yang termasuk dalam kategori *sangat valid* (Sugiyono, 2019).

Hasil validitas 89% menunjukkan bahwa media video pembelajaran pembuatan kemeja pria memenuhi kriteria *sangat valid* dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan Lestari & Widodo (2021) yang menyatakan bahwa media video yang menampilkan langkah-langkah prosedural secara visual dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi praktik. Selain itu, hasil ini juga konsisten dengan penelitian Sri Zulvia Novrita (2024) tentang pengembangan video tutorial *Flat Pattern Design* menggunakan *CAD Richpeace*, yang memperoleh validitas ahli materi sebesar 87,50% dan ahli media 85,18% (kategori 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 media video tutorial menjahit baju kurung Basiba (Yuliarma, dkk: 2025) 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 Novrita, dkk (2025) menunjukkan bahwa video pembelajaran pemasangan Body Line pada mata kuliah Draping memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi. Hasil uji validitas mencapai rata-rata 94,5%, termasuk dalam kategori sangat valid.

(2) Tahap Uji Praktikalitas

Tahap praktikalitas pada penelitian ini diuji cobakan kepada guru mata pelajaran dan siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Pekanbaru yang bertujuan untuk melihat kemudahan dalam penggunaan media video pembuatan langkah- langkah menjahit kemeja pria dengan menggunakan angket yang disebarakan oleh peneliti. Berikut ini hasil uji praktikalitas yang melibatkan guru mata pelajaran dideskripsikan pada tabel berikut :

Tabel 5. Hasil Uji Praktikalitas oleh Guru Mata Pelajaran

No	Aspek Penilaian	Hasil Praktikalitas(%)	Kategori
1	Aspek Waktu	80%	Praktis
2	Aspek Kemudahan	91%	Sangat Praktis

3	Aspek Manfaat	90%	Sangat Praktis
Jumlah Rata - rata		87%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 5 di atas disimpulkan terdapat 3 aspek dalam penilaian praktikalitas yang dinilai oleh guru mata pelajaran, diperoleh hasil masing – masing presentase dari setiap aspek penilaian sebagai berikut : 1) aspek waktu diperoleh hasil rata – rata skor 80% dengan kategori “praktis”, 2) aspek kemudahan diperoleh rata-rata skor 91% dengan kategori “sangat praktis”, 3) aspek manfaat diperoleh dengan rata-rata skor 90% dengan kategori “sangat valid” sehingga diperoleh hasil rata – rata secara keseluruhan yaitu 87% dengan kategori “sangat praktis”.

Selanjutnya dilakukan uji kelompok kecil dipilih 10 orang siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 3 Pekanbaru tahun ajaran 2025/2026 yang telah mengikuti mata Pelajaran Desain dan Produksi Busana dalam elemen produksi Busana . Pada uji praktikalitas ini menggunakan angket yang diisi oleh siswa. Hasilnya dapat dilihat pada tabel 4, berikut ini :

Tabel 6. Hasil Uji Praktikalitas Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Hasil Praktikalitas	Kategori
1	Aspek Waktu	81%	Sangat Praktis
2	Kemudahan	87%	Sangat Praktis
3	Aspek Manfaat	90%	Sangat Praktis
Jumlah Rata - rata		86%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 6 disimpulkan hasil uji praktikalitas kelompok kecil yaitu terdiri dari 3 aspek diperoleh skor 86% termasuk dalam kategori “sangat praktis”.

Setelah melaksanakan uji praktikalitas kelompok kecil selanjutnya yaitu uji kelompok besar dengan melibatkan 30 orang siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Pekanbaru tahun ajaran 2025/2026 yang telah mengikuti mata Pelajaran Desain dan Produksi Busana. Pada uji praktikalitas ini menggunakan angket yang diisi oleh siswa. Hasilnya dapat dilihat pada tabel 5, berikut ini :

Tabel 7. Hasil Uji Praktikalitas Kelompok Besar

No	Aspek Penilaian	Hasil Praktikalitas	Kategori
1	Aspek Waktu	91%	Sangat Praktis
2	Kemudahan	93%	Sangat Praktis
3	Aspek Manfaat	92%	Sangat Praktis
Jumlah Rata - rata		92%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 7, hasil uji praktikalitas kelompok besar yang terdiri atas tiga aspek menunjukkan skor rata-rata 92% dengan kategori sangat praktis. Hal ini membuktikan bahwa media video pembelajaran langkah-langkah menjahit kemeja pria sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa media video yang dikembangkan tidak hanya valid secara konten, tetapi juga praktis dalam penerapan di kelas.

Hasil tersebut sejalan dengan pendapat Putri & Haryanto (2022) bahwa media video interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran vokasional. Dukungan serupa ditunjukkan oleh penelitian Nelmira dkk. (2019), yang melaporkan nilai praktikalitas video pembelajaran teknik menjahit busana sebesar 86,67% dan 88,50% dengan kategori sangat praktis. Penelitian Ernawati (2022) mengenai video tutorial pembuatan pola pantalon juga memperkuat temuan ini dengan nilai praktikalitas 82,9% (kategori sangat praktis), menunjukkan bahwa media video diterima dengan baik oleh mahasiswa. Selain itu, penelitian oleh Adriani, dkk (2025) menunjukkan bahwa media video tutorial pembuatan motif dengan teknik Suminagashi memiliki tingkat praktikalitas sangat tinggi, dengan skor uji mencapai 92,8% (skala kecil), 88,5% (skala besar), dan 97% (dosen). Hasil ini membuktikan bahwa media video tersebut sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian oleh Nada Azanna & Adriani (2025), tentang media video pembelajaran pembuatan motif batik ikat celup memiliki tingkat validitas dan praktikalitas yang sangat baik. Hasil uji praktikalitas memperoleh skor 85% dari guru, 88% dari kelompok kecil, dan 86% dari kelompok besar, seluruhnya termasuk dalam kategori sangat praktis. 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.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media video tutorial *langkah-langkah menjahit kemeja pria* pada mata pelajaran Desain dan Produksi Busana kelas XI SMK Negeri 3 Pekanbaru, diperoleh hasil bahwa media video yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh skor 86% dan oleh ahli materi 92%, dengan rata-rata keseluruhan 88% yang termasuk kategori sangat valid, sedangkan hasil uji praktikalitas memperoleh skor 87% dari guru, 86% dari uji kelompok kecil, dan 92% dari uji kelompok besar yang termasuk kategori sangat praktis. Dengan demikian, media video ini layak digunakan dalam pembelajaran praktik menjahit di SMK karena terbukti mudah digunakan, menarik, dan membantu siswa memahami prosedur menjahit secara runtut. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media video berbasis praktik dapat meningkatkan kemandirian belajar serta keterampilan siswa vokasional. Secara teoretis, hasil ini memperkuat konsep pembelajaran berbasis audio-visual sebagai sarana efektif dalam menguasai kompetensi prosedural, sedangkan secara praktis dapat dijadikan alternatif media pembelajaran bagi guru. Penelitian lanjutan

disarankan untuk menguji efektivitas media ini terhadap peningkatan hasil belajar dan keterampilan menjahit pada konteks yang lebih luas.

5. PERNYATAAN PENULIS

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

6. REFERENSI

- Azanna, N., & Adriani. (2025). *Pengembangan media video pembuatan motif batik ikat celup pada pembelajaran Desain dan Produksi Busana kelas XI Tata Busana di SMKN 1 Ampek Angkek*. *EduTech: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1). Universitas Pendidikan Indonesia. <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech>
- Ernawati. (2008). *Desain Busana*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Fitria, R., Nazar, E., Nelmira, W., & Sahara, N. (2019). *Pengembangan video pembelajaran teknik menjahit busana pada mata kuliah Busana Dasar di IKK FPP UNP*. *Gorga Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 27–29.
- 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.
- Joenady, R. (2019). *Penerapan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 22(2), 115–124.
- Lestari, D., & Widodo, S. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Daya Ingat Siswa dalam Pembelajaran Vokasional*. *Jurnal Pendidikan Vokasional*, 11(3), 201–210.
- 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. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i4.4119>
- Mardiana, L., & Ernawati. (2022). *Pengembangan video tutorial pembuatan pola pantalon [Pantaloons pattern tutorial video development]*. *Jurnal Pendidikan, Busana, Seni, dan Teknologi*, 4(3), 257–268. <http://busana.ppj.unp.ac.id/index.php/jpb>
- Mulyadi. (2010). *Teknik Menjahit Busana*. Bandung: Yrama Widya.
- Nurfadhila, D. E., Novrita, S. Z., & Adriani. (2024). *Pengembangan media video tutorial pembuatan motif dengan teknik Suminagashi*. *EduTech: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(3). Universitas Pendidikan Indonesia. <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech>
- Puspaneli, P., Novrita, S. Z., & Yusmerita, Y. (2024). *A video tutorial for slash method pattern cracking technique using Richpeace CAD application in the flat pattern design course [Pembuatan video tutorial teknik pecah pola slash method menggunakan aplikasi CAD Richpeace pada mata kuliah Flat Pattern Design]*. *Jurnal Pendidikan dan Keluarga*, 16(1), 137–150. <https://doi.org/10.24036/jpk/vol16-iss01/1354>
- Putri, D. A., & Haryanto, T. (2022). *Efektivitas Penggunaan Media Video dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan*. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 8(1), 45–53.
- Rusidi. (2018). *Metodologi Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.

- Sari, P. N., & Lestari, D. (2021). *Implementasi Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 9(2), 78–86.
- Tasy, H., & Ernawati. (2025). *Pengembangan media video tutorial penyelesaian garis leher tanpa kerah*. Edutech: Jurnal Teknologi Pendidikan, 24(1). Universitas Pendidikan Indonesia. <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech>
- Triana, J. (2023). *Media Video Pembelajaran sebagai Sarana Pendukung Pembelajaran Efektif*. Jurnal EduTech, 15(1), 32–40.
- Zubaidah. (2018). *Konstruksi Busana: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Deepublish.