



EDUTECH

Jurnal Teknologi Pendidikan

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



Pengaruh Media Video Tutorial Menggambar Figure dan Gesture Terhadap Hasil Belajar Desain Siswa SMK

Karina Ramadhani, Ernawati, Yusmerita, & Ilham Zamil
Universitas Negeri Padang, Indonesia

E-mail: ramadhanikarina894@gmail.com, ernawati@fpp.unp.ac.id, yusmerita@fpp.unp.ac.id,
ilhamzamil@fpp.unp.ac.id

ABSTRACT	ARTICLE INFO
<p><i>This research is motivated by the results of student' designs which still tend to be monotonous and rigid, as can be seen from the proportions of the body used, the basic proportions and the difficulty of students in understanding the steps of drawing body parts with gesture elements. This study aims to: 1) To describe the learning outcomes of student design using conventional learning media 2) To describe the learning outcomes of student design using video tutorial media drawing body parts and 3) To find out the influence of video tutorial media drawing body parts on the learning outcomes of design students in grade XI Fashion at SMKN 1 Ampek Angkek This study uses a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The subjects of this study consisted of experimental classes and control classes. The sample of this study consisted of 39 students in grades XI Busana1 and XI Busana2 SMKN 1 Ampek Angkek. The data collection technique uses the rubric of skill assessment and observation. Data were analyzed using descriptive and inferential statistics through an independent sample t-test with the help of SPSS version 26 software and effect size calculation using Cohen's formula. The results showed that the average score of the students' posttest in the experimental class was 84.21, while the control class was 74.75. The percentage of student learning completeness in the experimental class was 84%, higher than in the control class of 65%. The independent sample t-test revealed a statistically significant difference ($t_{hitung} = 3.373$, Sig. 2-tailed = 0,002, $d = 0,94$), indicating a large effect size, which means that the use of video tutorial media has a big effect on the learning outcomes of design for students in grade XI Fashion at SMKN 1 Ampek Angkek.</i></p>	<p>Article History: Submitted/Received 2 Feb 2026 First Revised 12 Feb 2026 Accepted 18 Feb 2026 First Available online 20 Feb 2026 Publication Date 20 Feb 2026</p> <p>Keyword: Pengaruh, Media Video Tutorial, Hasil Belajar Desain, Figure and Gesture.</p>

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi karena hasil desain siswa yang masih cenderung monoton dan kaku, terlihat dari proporsi tubuh yang digunakan proporsi dasar serta kesulitan siswa dalam memahami langkah-langkah menggambar bagian-bagian tubuh dengan unsur *gesture*. Penelitian ini bertujuan untuk : 1) Mendeskripsikan hasil belajar desain siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional 2) Mendeskripsikan hasil belajar desain siswa menggunakan media video tutorial menggambar bagian-bagian tubuh dan 3) Untuk mengetahui pengaruh media video tutorial menggambar bagian-bagian tubuh terhadap hasil belajar desain siswa kelas XI Busana di SMKN 1 Ampek Angkek

Penelitian ini menggunakan metode *quasi ekperimental* dengan desain *non-equivalent control group design*. Subjek penelitian ini terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampel penelitian ini terdiri dari 39 siswa kelas XI Busana₁ dan XI Busana₂ SMKN 1 Ampek Angkek. Teknik pengumpulan data menggunakan rubrik penilaian keterampilan dan observasi. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial melalui uji *independent sample t-test* dengan bantuan software SPSS versi 26 serta perhitungan *effect size* menggunakan rumus *Cohen's*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* siswa pada kelas eksperimen sebesar 84.21, sedangkan kelas kontrol sebesar 74.75. Persentase ketuntasan belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 84%, lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 65%. Hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai $t_{hitung} 3,373 > t_{tabel} 3,31279$ dengan Sig. 2-tailed sebesar $0,002 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada perbedaan hasil belajar desain siswa yang menggunakan media video dengan media pembelajaran konvensional berupa modul. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media video tutorial diukur *effect size* dengan metode *Cohen's* yang didapatkan hasil 0,94 termasuk dalam kategori efek besar artinya bahwa penggunaan media video tutorial berpengaruh besar terhadap hasil belajar desain siswa kelas XI Busana di SMKN 1 Ampek Angkek.

© 2025 Teknologi Pendidikan UPI

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era industri 4.0 membawa pengaruh di berbagai aspek kehidupan yaitu *Internet of Things (IoT)* yang memiliki peran dalam transformasi pendidikan. Integrasi teknologi memungkinkan peserta didik mengakses materi pembelajaran secara fleksibel melalui perangkat mobil dan platform daring, sehingga pembelajaran dapat berlangsung kapan saja dan dimana saja (Saputra dkk, 2024). Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya penguatan berbagai keterampilan peserta didik, seperti kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, literasi digital,

keaktivitas, serta kolaborasi dalam proses pembelajaran yang mana dipersiapkan untuk menghadapi tantangan di era teknologi dan informasi yang berkembang dengan pesat (Hanipah, 2023).

Implementasi kurikulum Merdeka semakin memperkuat pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Kurikulum ini menuntut guru untuk menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui pemanfaatan berbagai media pembelajaran yang inovatif dan adaptif. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi secara lebih sistematis dan menarik (Rahmah & Yusmerita, 2022)

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan yang berorientasi pada pengembangan kompetensi peserta didik agar siap memasuki dunia kerja (Gusmira et al., 2021). SMKN 1 Ampek Angkek merupakan sekolah menengah kejuruan dengan 7 program keahlian, salah satunya adalah program keahlian Busana. Pada program keahlian busana, siswa kelas XI/fase F mempelajari konsentrasi keahlian Desain dan Produksi Busana (DPB). Pada konsentrasi keahlian ini terdapat beberapa elemen pembelajaran, salah satunya elemen Gaya dan Pengembangan Desain yang menekankan kemampuan peserta didik dalam menerapkan tema desain busana sesuai dengan *figure* dan *gesture*. Penguasaan *gesture* dalam membuat *figure* berperan penting dalam menghasilkan desain busana yang dinamis, ekspresif, dan proporsional, karena mencakup aspek titik tumpu, arah garis bahu, garis pinggang, garis panggul, gerak garis tubuh, dan arah gerak tangan serta keseimbangan tubuh (Ernawati dkk., 2008).

Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru konsentrasi keahlian Desain dan Produksi Busana di SMKN 1 Ampek Angkek, ditemukan bahwa hasil desain siswa masih cenderung monoton dan kaku dilihat dari proporsi tubuh yang digunakan masih proporsi dasar kurangnya penguasaan unsur *gesture*. Siswa mengalami kesulitan dalam menggambar bagian-bagian tubuh, khususnya dalam menentukan garis gerak tubuh (*action lines*), arah gerak kaki sebagai titik tumpu, serta arah gerak tangan yang berdampak pada hasil desain siswa tidak sesuai dengan kriteria penilaian desain. Bagian-bagian tubuh yang perlu diperhatikan meliputi kepala dan wajah, tangan, serta kaki yang digambar sesuai proporsi/*figure*, arah gerak dan ekspresi yang mendukung tema desain busana (Yusmerita, 2007).

Permasalahan tersebut berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti penggunaan modul, PowerPoint, serta demonstrasi langsung oleh guru. Media pembelajaran tersebut belum mampu menampilkan proses menggambar secara bertahap, sistematis, dan visual secara optimal, sehingga siswa kesulitan memahami langkah-langkah membuat desain sesuai dengan *figure* dan *gesture*. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan siswa yang menyatakan bahwa mereka mengalami kesulitan memahami materi melalui modul karena kurang mampu menampilkan proses secara visual.

Data hasil belajar menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan siswa pada elemen Gaya dan Pengembangan Desain masih tergolong rendah. Persentase ketuntasan belajar siswa kelas XI Busana₁ hanya 45%, sedangkan kelas XI Busana₂ mencapai 42% dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Rendahnya tingkat ketuntasan tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih representative dan interaktif untuk membantu meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Meskipun penggunaan media video tutorial dalam pembelajaran busana telah banyak diterapkan, pengaruh penggunaannya terhadap hasil belajar desain siswa pada elemen Gaya dan Pengembangan Desain masih belum diketahui. Permasalahan dalam penelitian

ini adalah 1) Bagaimana hasil belajar desain siswa menggunakan media pembelajaran konvensional pada kelas XI Busana di SMKN 1 Ampek Angkek? 2) Bagaimana hasil belajar desain siswa yang menggunakan media video tutorial menggambar bagian-bagian tubuh pada siswa kelas XI Busana di SMKN 1 Ampek Angkek? dan 3) Apakah terdapat pengaruh penggunaan media video tutorial menggambar bagian-bagian tubuh terhadap hasil belajar desain menggambar bagian-bagian tubuh terhadap hasil belajar desain siswa pada elemen Gaya dan Pengembangan Desain siswa kelas XI Busana di SMKN 1 Ampek Angkek?. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar desain siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional dan media video tutorial menggambar bagian-bagian tubuh pada siswa kelas XI Busana di SMKN 1 Ampek Angkek, serta mendeskripsikan pengaruh penggunaan media video tutorial menggambar bagian-bagian tubuh terhadap hasil belajar desain pada elemen Gaya dan Pengembangan Desain siswa kelas XI Busana di SMKN 1 Ampek Angkek.

Video tutorial dikenal juga sebagai video pembelajaran yang menyajikan materi melalui perpaduan unsur audio dan visual. Media ini membantu siswa untuk memahami tahapan pembelajaran secara sistematis, runtut, dan lebih mudah dipahami (Handayani & Ernawati, 2024). Media video dianggap efektif karena mampu memadukan unsur audio dan visual sehingga siswa dapat menerima informasi melalui pendengaran dan penglihatan secara bersamaan (Hayatunnufus et al., 2025). Media video tutorial memiliki keunggulan dalam menyajikan informasi secara audio visual, menampilkan langkah-langkah pembelajaran secara sistematis, serta dapat diakses dan diputar ulang sesuai kebutuhan siswa. Penggunaan media video tutorial terbukti mampu meningkatkan minat belajar, memudahkan pemahaman materi, serta meningkatkan keterampilan praktik siswa (Tasya & Ernawati, 2025; Putri & Ernawati, 2022; Novrita et al., 2023; Yulianti & Yusmerita, 2025).

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang ditandai dengan adanya perubahan dan peningkatan dibandingkan kondisi sebelum pembelajaran berlangsung (Putri et al., 2021). Hasil belajar menunjukkan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran serta menguasai kompetensi yang telah ditetapkan.

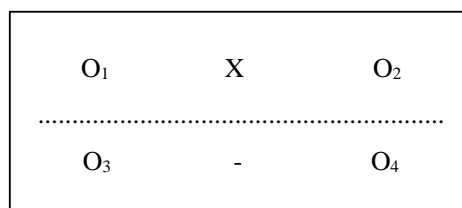
Penelitian memiliki perbedaan dengan penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan Aini dan Nelmira (2025) yang berjudul "Pengembangan Video Tutorial Berbasis PjBL Materi Menggambar Wajah Siswa Tata Busana Kelas X SMK Negeri 1 Sawahlunto" hanya berfokus pada pengembangan media menggambar wajah sebagai media pembelajaran yang layak digunakan tanpa mengkaji pengaruh penggunaan media tersebut terhadap hasil belajar siswa. Sementara itu, penelitian ini tidak hanya membahas penggunaan media video tutorial sebagai media pembelajaran, tetapi juga melihat bagaimana pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar desain siswa, khususnya pada keterampilan menggambar bagian-bagian tubuh pada elemen Gaya dan Pengembangan Desain siswa kelas XI Busana di SMKN 1 Ampek Angkek.

2. METODE

Jenis penelitian ini ialah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk melihat pengaruh *treatment* (perlakuan) terhadap subjek (Abdullah et al, 2021). Penelitian ini metode *quasi eksperimental* (penelitian eksperimen semu) dengan desain penelitian yang digunakan adalah *Non-equivalent control group design*, yaitu dua kelompok sampel diberikan pengukuran awal (*pretest*), kemudian memperoleh

perlakuan, dan diakhiri dengan pengukuran akhir (*posttest*). Desain ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media video tutorial dan media modul sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Gambar 1. Desain Non-equivalent control group design



Keterangan :

- O₁ & O₃ : Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan *pre-test* untuk mengetahui keadaan awal dari kelompok tersebut.
- O₂ : Kelas eksperimen diberikan *post-test* setelah perlakuan berupa penggunaan media video tutorial.
- O₄ : Kelas kontrol diberikan *post-test* untuk mengetahui hasil akhir pembelajaran.
- X : Perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen berupa penggunaan media video tutorial.
- : Maksud dari garis tersebut ialah kelas yang tidak ditentukan secara random, tetapi menggunakan kelas yang ada.

Penelitian ini dilakukan di SMKN 1 Ampek Angkek yang beralamatkan di MCH7+C4J, Jl. Raya Panca, Batu Taba, Kec. Ampek Angkek, Kabupaten Agama, Sumatera Barat 26191. Sampel penelitian adalah siswa kelas XI SMKN 1 Ampek Angkek yang berjumlah 39 orang siswa yang terdiri dari 19 siswa XI Busana₁ sebagai kelas eksperimen dan 20 siswa XI Busana₂ sebagai kelas kontrol. Pemilihan subjek dilakukan menggunakan teknik *Nonprobability sampling*, dengan metode pengampilan sample yaitu *sampling* jenuh (*total sampling*) yang mana seluruh populasi dijadikan sampel apabila jumlah populasi relatif kecil, yakni kurang dari 100 (Abdullah et al., 2021).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes praktik yang diberikan langsung kepada siswa. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar desain siswa yaitu lembar penilaian kinerja (rubrik penilaian) yang disusun berdasarkan indikator keterampilan menggambar desain busana pada elemen Gaya dan Pengembangan Desain. Instrumen ini mencakup lima aspek, yaitu proporsi tubuh/*figure*, *gesture/pose*, penerapan tema desain, kerapian dan penyajian, serta detail pendukung.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah validasi media video. Uji validasi video dilakukan oleh 2 pakar, yaitu satu dosen ahli media dan satu guru pengampu materi. Validasi dilakukan 1 pakar media sesuai dengan syarat sebagai validator yaitu ahli di bidang media pembelajaran dan 1 pakar materi yaitu guru pengampu mata pelajaran (Wacana & Hidayati, 2021). Pada penelitian ini, proses validasi media video dilakukan dengan menggunakan perhitungan rumus penilaian, kemudian hasil data yang diperoleh dianalisis dan ditafsirkan berdasarkan kriteria tingkat kevalidan oleh Arikunto (2009).

Tabel 1. Hasil Validasi Media

No	Aspek yang Dinilai	Hasil Validitas	Kategori
1	Kelayakan Tampilan	81%	Sangat Valid
2	Efek Video terhadap siswa	88%	Sangat Valid
	Jumlah	82%	Sangat Valid

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

No	Aspek yang Dinilai	Hasil Validitas	Kategori
1	Kelayakan Isi	83%	Sangat Valid
2	Penyajian	95%	Sangat Valid
	Jumlah	84%	Sangat Valid

Pada penelitian ini data dikumpulkan melalui tes praktik menggambar desain pada saat *pretest* dan *posttest*. Selain itu, wawancara dengan guru konsentrasi keahlian DPB dilakukan sebagai data pendukung untuk memperkuat temuan penelitian. Kemudian data dianalisis menggunakan analisis statistik kuantitatif. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil belajar desain siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Selanjutnya, dilakukan uji normalitas Shapiro-Wilk untuk menentukan distribusi data. Uji homogenitas menggunakan Levene Statistic untuk mengetahui varians data homogen atau tidak. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *independent sample t-test* dengan bantuan program SPSS versi 26 untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol. Pengambilan keputusan berdasarkan perbandingan t_{hitung} dengan t_{tabel} serta nilai Sig. 0,05.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini, pengumpulan data melalui tes praktik menggambar desain yang dilakukan melalui 3 tahapan, yaitu *pretest*, perlakuan, dan *posttest*. Sampel penelitian ini terdiri dari 2 kelompok, yaitu kelas eksperimen menggunakan media video tutorial menggambar bagian-bagian tubuh dan kelas kontrol menggunakan media pembelajaran konvensional berupa modul. Analisis deskriptif digunakan untuk mengolah serta menyajikan data hasil *pretest* yang dilakukan sebelum pemberian media video tutorial menggambar bagian-bagian tubuh dan media pembelajaran konvensional (modul), dan *posttest* yang diberikan setelah media video tutorial dan media pembelajaran konvensional (modul) dilaksanakan. Skor yang diperoleh pada kedua tahap pengukuran tersebut kemudian dianalisis menggunakan program SPSS versi 26. Hasil penelitian dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3. Analisis Deskriptif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Kelas Kontrol	20	55	85	72,50	10.066
Post-Test Kelas Kontrol	20	60	85	74,75	7.340
Pre-Test Kelas Eksperimen	19	55	85	74,47	10.394

Post-Test Kelas Eksperimen	19	65	95	84,21	10.036
Valid N (listwise)	19				

Berdasarkan tabel 3, menunjukkan bahwa nilai *pre-test* pada kelas kontrol rentang nilai yaitu 55-85 dengan nilai rata-rata (*mean*) 72,50 dan nilai standar deviasi 10.066. Setelah diberikan perlakuan, hasil *post-test* kelas control rentang nilai yaitu 60-85 dengan nilai rata-rata (*mean*) 74,75 dan nilai standar deviasi 7.340. Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hasil belajar desain menggunakan media pembelajaran konvensional berupa modul pada kelas XI Busana₂ dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 4. Ketuntasan Hasil Belajar Desain Kelas Kontrol

Rentang Nilai	Banyak Siswa	Persentase Ketuntasan (%)	Keterangan
Pre-Test Kontrol			
0-74	8	40%	Tidak Tuntas
75-100	12	60%	Tuntas
Jumlah	20	100%	
Post-Test Kontrol			
0-74	7	35%	Tidak Tuntas
75-100	13	65%	Tuntas
Jumlah	20	100%	

Berdasarkan tabel 4, ketuntasan hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional berupa modul terdapat 13 siswa yang tuntas mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari 20 siswa dengan persentase ketuntasan sebesar 65%. Hal ini sejalan dengan penelitian Rahmadani & Nelmira (2024) yang menunjukkan persentase ketuntasan belajar siswa menggunakan media modul 76% dinyatakan bahwa sebagian besar siswa telah mampu mencapai standar kompetensi. Namun, masih terdapat sejumlah siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar, yang menunjukkan penggunaan media modul dalam meningkatkan hasil belajar siswa belum optimal. Keterbatasan modul sebagai media pembelajaran dikarenakan modul cenderung bersifat statis dan kurang mampu menampilkan proses pembelajaran yang membutuhkan visualisasi gerak dan tahapan praktik secara langsung.

Berdasarkan tabel 3, menunjukkan bahwa nilai *pre-test* kelas eksperimen rentang nilai 55-85 dengan nilai rata-rata (*mean*) 74,75 dan nilai standar deviasi 10.394. Sedangkan, nilai *post-test* kelas eksperimen rentang nilai 65-95 dengan nilai rata-rata (*mean*) 84,21 dan nilai standar deviasi 10.036. Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hasil belajar desain menggunakan video tutorial menggambar bagian-bagian tubuh pada kelas XI Busana₁ dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 5. Ketuntasan Hasil Belajar Desain Kelas Eksperimen

Rentang Nilai	Banyak Siswa	Persentase Ketuntasan (%)	Keterangan
Pre-Test Eksperimen			
0-74	6	32%	Tidak Tuntas
75-100	13	68%	Tuntas
Jumlah	19	100%	
Post-Test Eksperimen			
0-74	3	16%	Tidak Tuntas
75-100	16	84%	Tuntas
Jumlah	19	100%	

Berdasarkan tabel 5, ketuntasan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media video tutorial terdapat 16 siswa yang tuntas mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari 19 siswa dengan persentase ketuntasan sebesar 84%. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Darma & Ernawati (2025) bahwa media video pembuatan pola dressmaking berpengaruh terhadap hasil pratikum siswa kelas X dan XI di SMK Negeri 3 Kota Solok. Dalam penelitian tersebut, hasil belajar siswa mengalami kenaikan nilai sebesar 62,5% yang dibuktikan dengan tercapainya ketuntasan nilai pratikum siswa pada saat asistensi materi pembuatan pola dressmaking. Kesamaan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media video memiliki keunggulan dalam menyajikan materi pembelajaran secara visual, runtut, dan kontekstual, sehingga siswa dengan mudah memahami tahapan proses pembelajaran yang bersifat praktik. Dengan begitu, media video sangat membantu dalam pembelajaran desain busana juga yang menekankan keterampilan praktik. Hal tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret kepada siswa.

Dalam penelitian ini, uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah sampel atau data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan Shapiro-Wilk. Data dikatakan berdistribusi normal apabila taraf Sig. pada output Shapiro-Wilk tes lebih besar daripada nilai alpha (α) yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Hasil uji normalitas *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen	0,229	19	0,100	0,854	19	0,080
	Post-Test Eksperimen	0,173	19	0,137	0,870	19	0,140
	Pre-Test Kontrol	0,198	20	0,390	0,891	20	0,280
	Post-Test Kontrol	0,164	20	0,167	0,933	20	0,174

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 6, pada kelas eksperimen diperoleh nilai Sig. Shapiro-Wilk pada *pre-test* hasil belajar desain yaitu sebesar $0,080 > 0,05$. Dan Sig. Shapiro-Wilk pada *post-test* hasil belajar desain yaitu $0,140 > 0,05$. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh Sig. Shapiro-Wilk pada *pre-test* hasil belajar desain, yaitu sebesar $0,280 > 0,05$. Dan Sig. Shapiro-Wilk pada *post-test* hasil belajar desain, yaitu sebesar $0,174 > 0,05$. Data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila output Shapiro-Wilk dengan taraf Sig. > dari nilai alpha (α) yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Hasil tersebut menunjukkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kelompok data berasal dari populasi dengan varians yang homogen atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji Levene. Data hasil uji homogenitas *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil Post-Test	Based on Mean	1,477	1	37	0,232
	Based on Median	1,179	1	37	0,284
	Based on Median and with adjusted df	1,179	1	32,861	0,285
	Based on trimmed mean	1,328	1	37	0,257

Berdasarkan tabel 7, diperoleh nilai Sig. pada Levene Statistic *post-test* hasil belajar desain siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu sebesar $0,232 > 0,05$. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen dan data kelas kontrol bersifat homogen (sama).

Setelah itu, peneliti melakukan uji hipotesis. Pengujian hipotesis menggunakan uji *independent sampel t-test*. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar desain siswa menggunakan media video tutorial dan media pembelajaran konvensional berupa modul. Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah :

H_0 : tidak ada perbedaan hasil belajar desain siswa yang menggunakan media video tutorial dan media pembelajaran konvensional berupa modul

H_a : ada perbedaan hasil belajar desain siswa yang menggunakan media video tutorial dan media pembelajaran konvensional berupa modul

Kriteria yang digunakan untuk mengambil keputusan hipotesis dengan taraf Sig. 5% (0,05), yaitu apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima berarti ada perbedaan hasil belajar desain siswa yang menggunakan media video tutorial dan media pembelajaran konvensional berupa modul. Sebaliknya, apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak berarti tidak ada perbedaan hasil belajar desain siswa yang menggunakan media video tutorial dan media pembelajaran konvensional berupa modul. Hasil uji *independent sample t-test* dapat dilihat sebagai berikut

Tabel 8. Hasil Uji Indendent Sample t-test

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Post-Test	Equal variances assumed	1,477	0,232	3,373	37	0,002	9,461	2,805	3,777	15,144
	Equal variances not assumed			3,346	32,895	0,002	9,461	2,828	3,707	15,214

Berdasarkan tabel 8, diperoleh data uji *independent sample t-test* pada *post-test* hasil belajar desain siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai $t_{hitung} 3,373 > t_{tabel} 3,31279$ dan Sig. 2-tailed sebesar $0,002 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada perbedaan hasil belajar desain siswa yang

menggunakan media video tutorial dan media pembelajaran konvensional berupa modul. Selanjutnya, untuk mengetahui seberapa besar pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar desain siswa diukur *effect size* dengan metode *Cohen's* dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut :

Efek kecil : $0,2 < d \leq 0,5$

Efek sedang : $0,5 < d \leq 0,8$

Efek besar : $d > 0,8$

Perhitungan *effect size* sebagai berikut :

$$d = \frac{84,21 - 74,75}{10,036} = \frac{9,46}{10,036} = 0,9426066161817457$$

Berdasarkan hasil perhitungan *effect size* yang didapatkan yaitu $0,94 > 0,8$ yang berarti berefek besar. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video tutorial memiliki pengaruh besar terhadap peningkatan hasil belajar desain siswa dalam materi penerapan tema desain sesuai dengan *figure* dan *gesture* pada pembelajaran elemen gaya dan pengembangan desain siswa kelas XI Busana di SMKN 1 Ampek Angkek.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Junior & Nahari (2021:93) menyatakan bahwa media video tutorial dapat menjelaskan langkah-langkah dalam proses pembelajaran secara sistematis sehingga membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, baik dalam konteks teori maupun praktik. Media video tutorial menyajikan materi dalam bentuk visual gerak, suara, dan teks dalam video, sehingga memudahkan siswa dalam menangkap informasi dan memahami setiap tahapan pembelajaran secara lebih jelas dan konkret. Rachmawati (2021) juga menyatakan bahwa penggunaan media video tutorial dianggap efektif karena memungkinkan siswa untuk menonton ulang materi pembelajaran yang telah disampaikan. Kemampuan untuk mengakses kembali materi pembelajaran ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Dengan adanya media video tutorial, guru juga tidak perlu mengulang penjelasan materi secara berulang-ulang, karena siswa dapat memanfaatkan video sebagai sumber belajar mandiri. Apabila siswa memahami setiap tahapan pembelajaran maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Dapat demikian, penggunaan media video tutorial terbukti memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan hasil belajar desain siswa, khususnya dalam keterampilan menggambar *figure* dan *gesture*.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terkait Pengaruh penggunaan media video tutorial menggambar bagian-bagian tubuh terhadap hasil belajar desain siswa kelas XI Busana di SMKN 1 Ampek Angkek dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil belajar desain siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional berupa modul pada kelas kontrol menunjukkan adanya peningkatan setelah pembelajaran. Nilai rata-rata *pre-test* siswa diperoleh sebesar 72.50 dan meningkat menjadi 74.75 pada *post-test*. Meskipun terjadi peningkatan hasil

belajar, peningkatan tersebut masih tergolong rendah dan belum menunjukkan perubahan signifikan terhadap pencapaian hasil belajar desain siswa, sehingga menunjukkan bahwa media pembelajaran konvensional belum sepenuhnya optimal dalam meningkatkan hasil belajar desain siswa pada elemen gaya dan pengembangan desain secara maksimal.

2. Hasil belajar desain siswa yang menggunakan media video tutorial menggambar bagian-bagian tubuh pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan lebih baik. Nilai rata-rata *pre-test* siswa diperoleh sebesar 74.47 dan menjadi 84.21 pada *post-test*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media video tutorial lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terkait materi pembelajaran dengan lebih jelas dan sistematis, keterampilan menggambar, serta kualitas hasil desain siswa sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar desain siswa.
3. Hasil penelitian ini menunjukkan uji *independent sample t-test* pada data *post-test* dengan bantuan *software SPSS 26*, diperoleh $t_{hitung} 3,373 > t_{tabel} 3,31279$ dan Sig. 2-tailed sebesar $0,002 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, hasil perhitungan *effect size* dengan metode *Cohen's* diperoleh nilai sebesar 0,94 yaitu kategori besar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video tutorial menggambar bagian-bagian tubuh memberikan pengaruh yang signifikan dan lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan menggambar bagian-bagian tubuh, serta hasil belajar desain siswa pada elemen gaya dan pengembangan desain di kelas XI Busana SMKN 1 Ampek Angkek dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional.
4. Penelitian ini tidak dapat dilakukan remedial dikarenakan keterbatasan waktu.
5. Penggunaan media video tutorial dalam pembelajaran Desain dan Produksi Busana terbukti dapat meningkatkan proses pembelajaran serta hasil belajar siswa, sehingga pemanfaatannya perlu didukung oleh berbagai pihak. Dukungan sekolah dalam penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran berbasis teknologi sangat diperlukan agar penerapan media video tutorial dapat berjalan secara optimal. Selain itu, guru disarankan memanfaatkan media video tutorial sebagai alternatif media pembelajaran, terutama pada materi praktik yang memerlukan visualisasi langkah kerja secara sistematis. Penggunaan media video tidak hanya membantu siswa memahami materi secara jelas, tetapi juga mendorong kemandirian belajar siswa. Dengan demikian, media video tutorial dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar baik di dalam maupun di luar kegiatan pembelajaran.
6. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan kajian terkait penggunaan media video tutorial pada variabel lain, seperti motivasi belajar, minat, dan kreativitas siswa.

5. REFERENSI

- Abdullah, K., Jantnah, M., Aimana, U., Hadi, S., Fadillah, Z., Mastia, T., Ardiawarni, K. N., & Sari, M. E. (2021). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Arikunto, S. (2009). *Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Revisi Cetakan 10*. Bumi Aksara.

- 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.
- Ernawati, dkk. 2008. *Tata Busana Untuk Smk Jilid 2*. Jakarta. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Gusmira, G., Ernawati, E., & Novrita, S. Z. (2021). Kontribusi Informasi terhadap Minat Siswa Smk N 3 Kota Sungai Penuh untuk Melanjutkan Pendidikan ke Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fpp-unp. *Journal of Home Economics and Tourism*, 15(2), 438106.
- Handayani, F., & Ernawati, E. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL PENGENALAN TOOLS DAN DESAIN BUSANA PESTA MENGGUNAKAN APLIKASI IBIS PAINT X. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 13(1), 209-214.
- Hanipah, S. (2023). Analisis kurikulum merdeka belajar dalam memfasilitasi pembelajaran abad ke-21 pada siswa menengah atas. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(2), 264-275.
- Hayatunnufus, P., Nelmira, W., Novitra, S. Z., & Zamil, I. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL PEMBUATAN SULAMAN FANTASI PADA ELEMEN SULAMAN SISWA TATA BUSANA KELAS XI SMK N 1 LEMBAH GUMANTI. *EDU RESEARCH*, 6(2), 3065-3074.
- Junior, R. A., & Nahari, I. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial di Sekolah Menengah Kejuruan Tata busana. *Jurnal Online Tata Busana*, 10(3), 92-102.
- Nufus, N. P., Rahmania, D., & Saripudin, M. (2025). Efektivitas Konseling Kelompok dalam Meningkatkan Kesejahteraan Mental. *TERAPUTIK Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1).
- Novrita, S. Z., Yusmerita, Y., Puspaneli, P., Fridayati, L., & Vebyola, F. (2023). Pengembangan video tutorial teknik batik tulis sebagai media pembelajaran pada mata kuliah batik di Departemen IKK FPP UNP. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 12(1), 91-98.
- Putri, B. D., & Ernawati, E. (2022). Pengembangan Video Tutorial Pola Lengan Menggunakan RP-DGS CAD Pattern Making. *EDUTECH*, 21(3), 202-213.
- Putri, M., Giatman, M., & Ernawati, E. (2021). Manajemen kesiswaan terhadap hasil belajar. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 6(2), 119-125.
- Rachmawati, D. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Video Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Siswa SMK Tata Busana. *Jurnal Online Tata Busana*, 9(03), 80-89.
- Rahmadani, L., & Nelmira, W. (2024). Pengaruh Moodboard Terhadap Hasil Belajar Desain Siswa Tata Busana SMKN 1 Ampek Angkek. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2935-2946.
- Rahmah, A., & Yusmerita, Y. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DESAIN BUSANA MENGGUNAKAN IBIS PAINT X UNTUK SMKN 3 KOTA SOLOK. *Jurnal Pendidikan, Busana, Seni dan Teknologi*, 4(1), 155-160.
- Saputra, A. M. A., Marlina, M., Mayasari, M., Hikmah, N. H., Hita, I. P. A. D., Utomo, J., & Arifianto, T. (2024). Peran Internet Of Things (Iot) Dalam Transformasi Pendidikan. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(2), 4963-4970.
- Tasya, H., & Ernawati, E. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL PENYELESAIAN GARIS LEHER TANPA KERAH. *EDUTECH*, 24(1).
- Wacana, TW, & Hidayati, L. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO MEMBUAT ROMPI SAKU DI KELAS XI TATA BUSANA 2 SMKN 8 SURABAYA. *Jurnal Online Tata Busana*, 10 (3), 38-46. <https://doi.org/10.26740/jurnal-online-tata-busana.v10i3.43174>

Yulianti, M., & Yusmerita, Y. (2025). Pengembangan media video pembuatan pola dasar berbasis project based learning pada pembelajaran dasar-dasar busana kelas X tata busana di SMK Plus BNM Tanjung Mutiara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1044-1050.

Yusmerita, D. M. p.(2007). Modul Desain Busana. *Modul Desain Busana*, 1, 22.