



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024 Page 2331-2341

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Media Video terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pembuatan Hiasan Busana Siswa Kelas XI SMK Negeri 8 Medan

Dina Ampera^{1✉}, Dermawan Pakpahan², Ade Rahmi Hasibuan³, Nurul Fadilah syafitri⁴, Saskia Farhanah Hsb⁵

Universitas Negeri Medan

Email: dinaampera@unimed.ac.id[✉]

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui hasil belajar mata pelajaran pembuatan hiasan busana pada materi pembuatan sulaman fantasi menggunakan media video siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 8 Medan. (2) mengetahui hasil belajar mata pelajaran pembuatan hiasan busana pada materi pembuatan sulaman fantasi menggunakan media power point siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 8 Medan. (3) mengetahui pengaruh media video terhadap hasil belajar mata pelajaran pembuatan hiasan busana pada materi pembuatan sulaman fantasi siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 8 Medan. Populasi yaitu siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 8 Medan. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel acak (random sampling). Teknik pengumpulan data menggunakan lembar pengamatan. Teknik analisa data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t. Hasil penelitian rata-rata nilai siswa kelas eksperimen (94,7) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yaitu (83,6). Hasil uji-t diperoleh nilai thitung > ttabel (8,34 > 1,68). Maka Ho ditolak dan Ha diterima disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar mata pelajaran pembuatan hiasan busana siswa kelas XI SMK Negeri 8 Medan.

Kata Kunci: *Media Video, Power Point, Membuat Sulaman Fantasi*

Abstract

This research aims to: (1) determine the learning outcomes of the subject of making fashion decorations on the material of making fantasy embroidery using video media for class XI Fashion Design students at SMK Negeri 8 Medan. (2) find out the learning outcomes of the subject of making fashion decorations on the material of making fantasy embroidery using power point media for class XI Fashion Design students at SMK Negeri 8 Medan. (3) determine the influence of video media on learning outcomes in the subject of making fashion decorations on the material for making fantasy embroidery for class XI Fashion Design students at SMK Negeri 8 Medan. The population is students of class XI Fashion Design at SMK Negeri 8 Medan. The sampling technique uses random sampling. Data collection techniques use observation sheets. Data analysis techniques use normality tests, homogeneity tests, and t-tests. The research results showed that the average score of experimental class students (94.7) was higher than that of the control class, namely (83.6). The results of the t-test obtained a value of $t_{count} > t_{table}$ ($8.34 > 1.68$). So H_0 is rejected and H_a is accepted. It is concluded that there is an influence of the use of video media on the learning outcomes of the subject of making clothing decorations for class XI students at SMK Negeri 8 Medan.

Keywords: *Video Media, Power Point, Making Fantasy Embroidery*

PENDAHULUAN

Pada bidang Pendidikan proses pembangunan nasional merupakan upaya yang sangat penting untuk menghasilkan siswa beradaptasi dengan lingkungan serta memiliki wawasan, sikap serta keterampilan yang baik. Pendidikan adalah proses yang dilakukan terus menerus dari penyesuaian yang lebih tinggi bagi makhluk manusia yang telah berkembang secara fisik dan mental ,yang bebas dan sadar kepada tuhan ,seperti termanifestasi dalam alam sekitar intelektual, emosional dan kemanusiaan dari manusia (H.Horner). Pendidikan juga dipengaruhi dari proses pembelajaran yang baik dilakukan secara sadar maupun tidak sadar, dan sengaja maupun tidak sengaja (Rahmat, 2019). Pendidikan merupakan hal penting bagi masyarakat untuk memajukan dan mencerdaskan bangsa dan Negara. Menurut Undang-undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 yaitu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan yang bertanggung jawab mempersiapkan program pembelajaran berbasis life skill yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan keahlian siswanya guna menghasilkan lulusan sebagai tenaga kerja produktif tingkat menengah yang terampil, mandiri serta memiliki kemampuan bersaing ditengah-tengah masyarakat dalam era globalisasi.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan tingkat formal yang bertujuan untuk mewujudkan sumber daya manusia (SDM) yang berkarakter,

terampil, dan terlatih untuk memasuki lapangan pekerjaan. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 8 Medan merupakan salah satu sekolah menengah yang berada di jalan Dr. Mansyur / Jl. SMTK Medan Selayang. Pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana di bidang keahlian tata busana kelas XI SMK Negeri 8 Medan yang masih menggunakan kurikulum 13 atau K13 terdapat beberapa kompetensi dasar diantaranya yaitu menganalisis sulaman fantasi dan membuat sulaman fantasi pada fragmen, yang dimana siswa dituntut harus mampu dan menguasai teknik-teknik dalam pembuatan sulaman fantasi, diantaranya tusuk pipih, tusuk batang, tusuk rantai, tusuk tikam jejak dan tusuk simpul. Adapun Hasil observasi dengan guru bidang studi pembuatan hiasan busana yaitu Ibu Rahmawati, M.Pd menyatakan bahwa masih banyak siswa yang belum melampaui kompetensi pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana dan masih terdapat banyak siswa yang belum mencapai nilai Keriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang menyebabkan siswa tidak tuntas dalam hasil belajarnya. Hal ini terbukti berdasarkan hasil praktek siswa dari guru mata pelajaran pembuatan hiasan busana menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa yang berjumlah 31 dari satu kelas XI Tata Busana siswa yang memperoleh nilai 75 sebanyak 26%.

Paparan Nugrahani (2019) mengatakan bahwa sulaman fantasi adalah sulaman yang menerapkan bermacam-macam tusuk hias minimal tiga tusuk hias yang diaplikasikan dalam sulaman dengan aneka warna benang dan motif hias dapat berbentuk bunga, pemandangan, dan geometris. Paparan Erni dan Fariyah (2021) menunjukkan bahwa media pembelajara berupa video layak untuk digunakam sebab bersifat praktis dan membantu memudahkan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Menurut Daryanto (2020) penggunaan media video sangat membantu memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran, meningkatkan minat belajar siswa, siswa lebih fokus untuk berkonsentrasi, menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam melakukan praktek dalam proses pembelajaran. Selanjutnya Sadiman (2018) menjelaskan bahwa penggunaan video dapat menarik perhatian belajar siswa dengan menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk gambar ditambah dengan suara, tulisan materi yang disampaikan terkesan lebih menarik, menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang, sehingga menumbuhkan minat belajar dan motivasi belajar siswa. Dengan adanya media video ini siswa memperoleh pemahaman yang mendalam tentang sulaman fantasi yang dapat diulang dan dipelajari di lain waktu yang sesuai dengan capaian.

Identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Hasil praktek mata pelajaran pembuatan hiasan busana siswa belum mencapai

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

2. Masih banyak siswa yang belum melampaui kompetensi pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana.
3. Siswa belum mampu menerapkan tusuk hias pada sulaman fantasi dengan benar.
4. Pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana belum memanfaatkan media video yang sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran.
5. Saat proses pembelajaran berlangsung siswa kurang aktif dan cenderung pasif dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
6. Siswa kesulitan dalam melakukan langkah-langkah dalam membuat tusuk hias yang digunakan dalam sulaman fantasi

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 8 Medan yang berada di jalan Dr. Mansyur/ Jl. SMTK Medan Selayang. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2023/2024 di kelas XI.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Tata Busana semester ganjil tahun ajaran 2023 yang terdiri dari 5 kelas.

Sampel penelitian ini menggunakan random sampling (sampel acak) yang akan dilakukan dengan cara undian.

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah metode penelitian *Quasi Ekperimen*, yaitu suatu penelitian yang membandingkan satu kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan satu kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan.

Pada penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diberi perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen diberi perlakuan yaitu dengan pembelajaran menggunakan media video, sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media *power point*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 8 Medan pada siswa kelas XI Tata Busana 1 dan XI Tata Busana. Penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok yaitu pada kelas XI Tata Busana 1 berjumlah 30 siswa dijadikan sebagai kelas eksperimen yaitu dengan

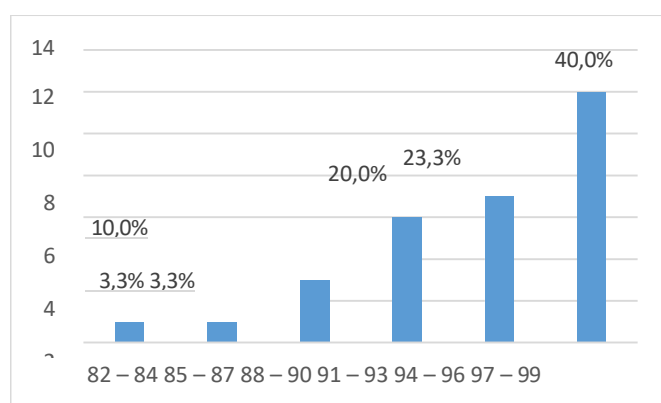
menggunakan media video, sedangkan kelas XI Tata Busana 5 berjumlah 30 siswa dijadikan sebagai kelas kontrol yaitu dengan menggunakan media power point. Data dalam penelitian ini adalah hasil belajar pembuatan sulaman fantasi pada siswa kelas XI Tata Busana 1 dengan menggunakan media video dan siswa kelas XI Tata Busana 5 dengan menggunakan power point.

Hasil Belajar dalam Pembuatan Sulaman Fantasi pada Mata Pelajaran Pembuatan Hiasan Busana dengan Menggunakan Media Video

Berdasarkan data hasil belajar diperoleh rata-rata = 94,7 simpangan baku = 4,10 nilai tertinggi 97,2 dan nilai terendah 82. Berikut distribusi frekuensi data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa dalam Pembuatan Sulaman Fantasi pada Kelas Eksperimen

Kelas	Interval Nilai	F	Persentase %
1	82-84	1	3,3
2	85-87	1	3,3
3	88-90	3	10,0
4	91-93	6	20,0
5	94-96	7	23,3
6	97-99	12	40,0
Jumlah		30	100



Gambar 1. Diagram Data Hasil Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil indentifikasi kecenderungan variabel penelitian pada kelas eksperimen diperoleh sebagai berikut:

Tabel 2. Tabel Tingkat Kecenderungan Data Hasil Belajar Siswa dalam Pembuatan Sulaman Fantasi pada Kelas Eksperimen

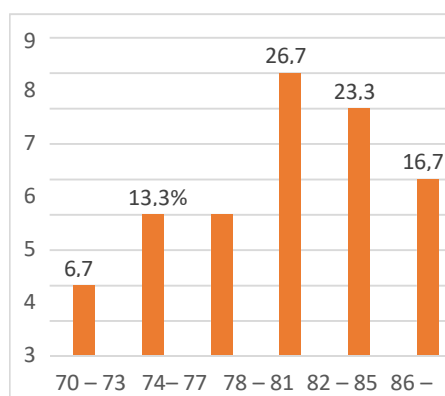
Interval Nilai	F	Persentase (%)	Kategori
95-100	18	60,0	Sangat Tinggi
85-94	11	36,7	Tinggi
76-84	1	3,3	Cukup
<75	-	-	Rendah
Jumlah	30	100	

Hasil Belajar dalam Pembuatan Sulaman Fantasi pada Mata Pelajaran Pembuatan Hiasan Busana dengan Menggunakan Media *Power Point*

Berdasarkan data hasil belajar kelas kontrol diperoleh rata-rata = 83,6, simpangan baku = 6,06 dengan nilai tertinggi 93,1 dan nilai terendah 70,4.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa dalam Pembuatan Sulaman Fantasi pada Kelas Kontrol

Kelas	Interval Nilai	F	Persentase %
1	70 – 73	2	6,7
2	74– 77	4	13,3
3	78 – 81	4	13,3
4	82 – 85	8	26,7
5	86 – 89	7	23,3
6	90 – 93	5	16,7
	Jumlah	30	100

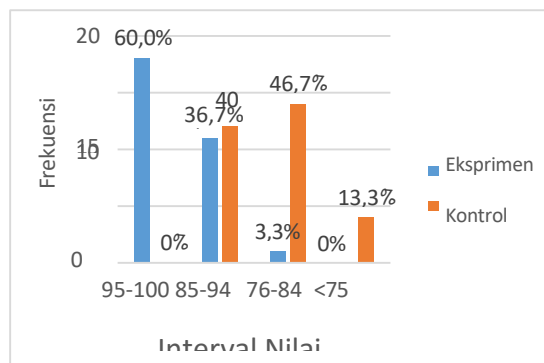


Gambar 2. Diagram Data Hasil Belajar Siswa pada Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil indentifikasi kecenderungan variabel penelitian, diperoleh tingkat kecenderungan hasil belajar pembuatan hiasan busana kelas kontrol pada tabel berikut:

Tabel 4. Tabel Tingkat Kecenderungan Data Hasil Belajar Siswa dalam Pembuatan Sulaman

Fantasi pada Kelas Kontrol			
Interval Nilai	F	Persentase (%)	Kategori
95-100	-	-	Sangat Tinggi
85-94	12	40,0	Tinggi
76-84	14	46,7	Cukup
<75	4	13,3	Rendah
Jumlah	30	100	



Gambar 3. Diagram Perbandingan Tingkat Kecenderungan Hasil Belajar pada Kelas Eksprimen dan Kelas Kontrol

Pengujian Hipotesis

Ha: Terdapat pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar mata pelajaran pembuatan hiasan busana pada materi pembuatan sulaman fantasi siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 8 Medan.

Ho: Tidak terdapat pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar mata pelajaran pembuatan hiasan busana pada materi pembuatan sulaman fantasi siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 8 Medan.

Berdasarkan hasil analisis data hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa pada materi pembuatan sulaman fantasi harga thitung sebesar 8,34 jika dibandingkan dengan harga ttabel pada dk 58, yaitu sebesar 1,68. Maka nilai thitung > ttabel, maka Hipotesis alternatif (Ha) diterima artinya bahwa nilai rata-rata hasil belajar

siswa pada kelas eksperimen (dengan menggunakan media video) lebih besar daripada hasil belajar siswa pada kelas kontrol (dengan menggunakan media *power point*), berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media video terhadap hasil belajar dalam pembuatan sulaman fantasi pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana kelas XI SMK Negeri 8 Medan.

Berdasarkan hasil perhitungan yang pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 94,7 dengan nilai tertinggi 99,2 nilai terendah 82 dan standar deviasi 4,10. Sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata 83,6 dengan nilai tertinggi 93,1 nilai terendah 70,4 dan standar deviasi 4,10.

Berdasarkan hasil uji kesepakatan diketahui hasil belajar membuat sulaman fantasi pada kelas eksperimen dikategorikan sangat tinggi. Hal ini dapat dilihat dari 30 siswa sampel penelitian didapatkan 18 siswa (60,0%) memperoleh hasil belajar yang sangat tinggi, siswa yang mendapatkan nilai sangat tinggi disebabkan karena hasil pembuatan sulaman fantasi berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat sesuai dengan yang dinilai dalam lembar pengamatan. Seperti dalam menyelesaikan bagian bunga menggunakan tusuk pipih siswa mampu menyelesaikan seluruh bagian motif bunga, dengan arah benang searah dan hasil tusuk pipih dibuat dengan Pada penerapan tusuk rantai dibagian batang hasil sulaman fantasi siswa membentuk pola rantai, dan beraturan sesuai dengan bentuk batang, dan panjang setiap tusukan sama. Pada penerapan tusuk simpul pada bagian putik bunga hasil tusuk simpul siswa mengisi penuh isian bidang, rapi, dan tusuk simpulnya memiliki ukuran yang sama. Kebersihan dari sulaman fantasi siswa rata-rata hasil sulaman fantasi siswa tidak terdapat noda, sisa karbon dan tidak berkerut

Pada kelas kontrol dikategorikan cukup dikarenakan dari 30 sampel penelitian didapatkan 14 siswa (46,7%) mendapatkan nilai cukup. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat sesuai dengan yang dinilai dalam lembar pengamatan bahwa hasil sulaman siswa dalam menyelesaikan bagian bunga menggunakan tusuk pipih terdapat siswa yang tidak menyelesaikan seluruh motif bagian daun, dan hasil tusuk pipih tidak dibuat dengan rapat.

Pada penerapan tusuk rantai dibagian batang hasil sulaman fantasi siswa membentuk pola rantai, beraturan sesuai dengan bentuk batang, tetapi panjang setiap tusukan tidak sama. Penerapan tusuk simpul pada bagian putik bunga hasil tusuk simpul siswa tidak mengisi penuh isian bidang, dan tusuk simpulnya memiliki ukuran yang tidak sama. Dan kebersihan dari sulaman fantasi siswa rata-rata hasil sulaman fantasi siswa

terdapat noda, sisa karbon dan berkerut.

Pengaruh hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disebabkan oleh adanya perlakuan berbeda yang dilakukan, yaitu dengan menggunakan media video pada kelas eksperimen dan menggunakan media *power point* pada kelas kontrol.

SIMPULAN

Hasil belajar siswa dalam pembuatan sulaman fantasi pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana dengan menggunakan media video pada siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 8 Medan termasuk dalam kategori Sangat Tinggi, dengan persentase (60,0%). Hasil belajar siswa dalam pembuatan sulaman fantasi pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana dengan menggunakan media *power point* pada siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 8 Medan termasuk dalam kategori Cukup, dengan persentase (40,0%).

Media video berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar pembuatan hiasan busana pada kelas eksperimen dan berpengaruh signifikan antara penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa dalam pembuatan sulaman fantasi pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 8 Medan dengan nilai thitung > ttabel ($8,34 > 1,68$).

DAFTAR PUSTAKA

- Ambara, M., Adirta A., & Indrawan G. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik Kelas X TITL Di SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 7(1), 31-38.
- Ardiansah, F. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Pelajaran PAI Di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 56-70.
- Arikunto, Suharsimi. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2018). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Cahyadi dan Ani. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia.
- Daryanto. (2020). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Derosya, Kak. (2018). *Berkreasi Aneka Bentuk Soalaman Sederhana*. Yogyakarta: Laksana.
- Dewi, Ratna Nopi, dkk. (2021). *Pengembangan Media dan Alat Peraga Konsep & Aplikasi dalam Pembelajaran IPA*. Magelang: Pustaka Rumah Cinta.

- Erni & Fariyah. (2021). Pengembangan media video tutorial pada mata kuliah teknologi menjahit dalam mendukung pembelajaran dimasa pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 18 (1), 121-131
- Fadhilah dan Fitriana. (2017). *Apresiasi Menghias Kain*. Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Gunawan, D. (2019). Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Negeri 2 Karangrejo Trenggalek. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 2 (1), 1-9.
- Iskandar, Abdul Malik. (2021). *Relasi Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Hasil Belajar*. Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media.
- Karnowo dan Mularsih. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Kustandi, Cecep, dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Nugrahani, Puput. (2019). *Keterampilan Sulam*. Temanggung: Desa Pustaka Indonesia.
- Putri Ayu Veranita. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2019/2020. *Laporan Penelitian*, Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Rusman. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sadiman, dkk. (2018). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Salim & Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Jakarta: Kencana.
- Sani, Ridwan Abdullah, dkk. (2021). *Evaluasi Proses dan Penilaian Hasil Belajar*. Bandung PT Remaja Rosdakarya.
- Sari, Anita Puspita. (2020). *Diktat Pembuatan Hiasan*. SMK Negeri 1 Salatiga: Salatiga.
- Slameto. (2018). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Memengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunami, M.,A & Aslam. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940-1945.
- Suryadi (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid II*. Sukabumi: CV Jejak.
- Susilana dan Cepi (2018). *Media Pembelajaran*. Bandung: Cv Wacana Prima.
- Syafril (2019). *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Wahyuningsih, Endang Sri. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

Wardayani, Siti. (2021). *Modul Sulaman Fantasi*. SMK Negeri Puspo. Pasuruan.