

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PEMBUATAN MOODBOARD FASE F SMK NEGERI 3 BLITAR

Dynis Nova Sefirlia Sari¹, Inty Nahari², Deny Arifiana³, dan Mita Yuniati⁴

^{a,b,c,d}Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: dynis.21118@mhs.unesa.ac.id¹, intynahari@unesa.ac.id², denyarifiana@unesa.ac.id³,
mitayuniati@unesa.ac.id⁴

ABSTRAK

Tujuan dari Penelitian ini akan membahas temuan, kelayakan materi, respons siswa, dan hasil uji coba produk terkait pengembangan materi video pembelajaran untuk proses produksi moodboard di SMK Negeri 3 Kota Blitar. Dalam penelitian ini, metodologi kualitatif digunakan di SMK Negeri 3 Kota Blitar sebagai bagian dari proyek penelitian dan pengembangan kuantitatif. Sampel penelitian sebanyak 34 siswa dari kelas XI Tata Busana. Materi dan media yang dikembangkan melalui proses validasi para ahli yang menunjukkan hasil kelayakan materi dan media mendapat persentase nilai rata-rata 96% dan 95% dengan interpretasi sangat layak. Teknik pengumpulan data menggunakan kuisioner yang meliputi aspek materi, media, penggunaan dan bahasa. Hasil penilaian respon siswa memperoleh 93% adalah persentase nilai rata-rata, dan interpretasinya sangat baik. Hasil uji coba kelayakan produk rata-rata nilai 95 atau tingkat ketuntasan 100%, menunjukkan hasil positif perkembangan nilai kompetensi siswa dalam pembuatan *Moodboard*.

Kata Kunci: moodboard, video tutorial, media pembelajaran, proses pembuatan *moodboard*.

ABSTRACT

This study's objective is to present the results, material viability, student reactions, and product trial outcomes from the creation of an instructional video learning resource on the Moodboard creation process for SMK Negeri 3 Blitar. A research and development methodology Both qualitative and quantitative methods were applied to perform the study at SMK Negeri 3 Blitar. 34 pupils from the sample were drawn from the XI Fashion Design class. The material and media developed went through an expert validation process, which showed that the feasibility results of the material and media interpreted as being very practical, with average score percentages of 96% and 95%, respectively. Questionnaires addressing language, use, medium, and content were used to gather data. The student responses yielded an average score percentage of 93%, which was interpreted as extremely good. The outcomes of the product trial showed an average score of 95 or a completion rate of 100%, indicating positive results in the development of students competency in creating Moodboards.

Keywords learning media, moodboard, tutorial video, moodboard creation process.

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses komunikasi yang melibatkan tiga komponen yaitu pengirim pesan (guru), penerima pesan (siswa) dan pesan itu sendiri (materi pembelajaran), (Purwanti, 2023). Pembelajaran merupakan segala usaha yang dilakukan oleh pendidik agar mekanisme yang digunakan siswa dalam belajar (Ihsan, 2017). Dari berbagai sudut pandang yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran

merupakan suatu proses yang menciptakan intraksi antara guru dan sumber belajar sehingga memungkinkan siswa.

Pada proses pembelajaran tidak terlepas dari kurikulum. Kurikulum merupakan kumpulan rencana yang mencakup rekomendasi untuk menyusun kegiatan pembelajaran guna memenuhi tujuan pendidikan tertentu, serta aturan untuk tujuan, konten, dan sumber belajar (Fachri, 2020). Tidak mungkin

memisahkan fungsi kurikulum dari pencapaian tujuan pembelajaran. Semakin berkembangnya jaman, kurikulum dikembangkan dari kurikulum KTSP, kurikulum 2013 hingga kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka adalah independensi atau memerdekakan peserta didik dan pendidik untuk membentuk mental independent yang tangguh dalam menghadapi era disrupsi ini, (Syahrian, 2020). Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang mengedepankan pendekatan bakat serta minat peserta didik, sehingga dapat mempelajari sesuatu dengan passion yang dimilikinya.

Materi pembelajaran *moodoard* pada kurikulum merdeka masuk kepada fase F yaitu digunakan untuk pembelajarn kelas XI di SMK. Setelah menyelesaikan fase F, siswa dapat mulai memproduksi ide dan barang mode yang memenuhi permintaan industri dan mendorong inovasi dalam bisnis mode. Fitur-fitur dari program desain dan produksi mode berpusat pada kemampuan tingkat lanjut dari perolehan keterampilan mode dasar, yang berfungsi sebagai dasar untuk keterampilan mode, termasuk sisi kreatif dan keterampilan produksi mode. Element gaya dan pengembangan desain memiliki capaian pembelajaran yaitu peserta didik dapat mengungkapkan desain dalam sebuah konsep gaya (style), menerapkan trend dan sustainable fashion, membuat tema desain pakaian yang disetujui bersama, baik berupa desain busana industri, artistik, atau yang dipersonalisasi (Buku ATP kurikulum merdeka).

Pendidikan frasa "desain busana" mencakup struktur, gaya, dan proses pembuatan desain pakaian, menurut kamus mode (Sumaryati, 2019). Berbagai informasi, keahlian, kemampuan terkait mode, dan daya cipta diperlukan untuk menghasilkan ilustrasi desain mode. Dalam hal menyajikan konsep yang akan mengarah pada model mode, desain mode merupakan kebutuhan yang sangat

penting. Dalam bentuk busana, desain busana ini akan disampaikan melalui visual yang mudah dibaca dan dipahami. Mengingat keadaannya, ditemukan bahwa siswa kesulitan untuk memunculkan pemikiran atau ide untuk desain busana. Tema desain busana membutuhkan media desain busana.

Perlu memanfaatkan media *moodboard* sebagai alat pembelajaran alternatif yang menawarkan pandangan yang lebih komprehensif tentang desain busana merupakan salah satu pendekatan yang mencoba mengatasi permasalahan yang muncul. Bestari (2016) menyatakan bahwa *moodboard* merupakan sebuah gadget datar yang dapat dibentuk sesuai keinginan dan berisi berbagai gambar yang dapat menjadi inspirasi dalam kreasi desain busana. *Moodboard* berfungsi sebagai media pemandu dalam membuat desain. Desainer dan mahasiswa seni tekstil dan mode dapat menggunakan *moodoard* sebagai alat bantu pembelajaran untuk menerjemahkan materi pembelajaran abstrak menjadi konten yang konkret dan mudah dipahami.

Salah satu komponen utama pembelajaran di kelas adalah ketersediaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menggunakan suara, warna, dan visual untuk menyampaikan pelajaran dan mendorong proses berpikir siswa dapat mewujudkan terciptanya tujuan pembelajaran dengan baik. Setiap mata pelajaran memiliki media pembelajaran yang berbeda disesuaikan dengan keperluan proses pembelajaran, kemampuan pendidik, kemampuan finansial, sarana prasarana, serta peserta didik. Media pembelajaran yang biasa dipakai seperti video tutorial, radio, gambar, koran, power point, dan lain sebagainya.

Salah satu jenis sumber belajar yang sering dimanfaatkan dalam pendidikan

adalah video tutorial. Video tutorial dapat diartikan sebagai kumpulan gambar bergerak yang diputar oleh pendidik untuk menguraikan suatu prosedur, cara melaksanakan tugas agar siswa dapat memahami suatu mata pelajaran yang diajarkan. (Mandalika, 2020) “Video tutorial memiliki beberapa kelebihan antara lain: tampilannya bisa menarik perhatian, video dapat diputar berulang kali, efisien waktu, dapat memusatkan perhatian peserta didik pada video, dapat membesarkan atau mengecilkan volume, dan dapat menghetikan gambar yang diputar untuk diperhatikan dengan seksama”.

Berdasarkan hasil observasi serta wawancara yang dilakukan peneliti saat berkunjung di SMK Negeri 3 Blitar dengan Kepala Departemen, sasaran pembelajaran siswa SMK Negeri 3 Blitar membuat *moodboard* pada Busana 3 tahun 2024 didapatkan dari 36 siswa, 21 siswa yang mendapatkan nilai kurang dari KKM 78. Pada materi pembuatan *moodboard* tersebut sudah menggunakan sumber belajar dalam bentuk audiovisual, termasuk video dan presentasi powerpoint. Namun untuk video yang digunakan hanya video yang menampilkan contoh hasil karya busana saat show, masih banyak peserta didik yang masih belum memahami serta kesulitan saat membuat *moodboard* sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai. Pada saat pembelajaran berlangsung, peserta didik diperbolehkan menggunakan smartphone untuk mencari materi di google, namun untuk materi *moodboard* hanya beberapa contoh gambar serta video di google dan youtube.

Fungsi perhatian, emosi, kognitif, dan kompensasi dari media video menjadikannya alat pembelajaran yang efektif (Arsyad, 2003). Kemampuan konten video untuk menarik perhatian

pemirsa dan memfokuskan perhatian mereka pada konten tersebut dikenal sebagai fungsi perhatian. Kemampuan konten video untuk membangkitkan perasaan dan sikap pemirsa dikenal sebagai fungsi emosional. Dengan media video, diharapkan siswa dapat meninjau informasi tersebut baik di sekolah maupun di rumah sesuai keinginan mereka. Melalui cara ini, jika mereka mengalami kesulitan mengingat atau memahami pendekatan baru, mereka dapat menonton film tersebut lagi di rumah. Oleh karena itu, video dapat digunakan sebagai sumber daya pendidikan yang berdiri sendiri. (Suhartiningsih, 2021).

Keefektifan penggunaan media video di dalam penelitian yang relevan pada jurnal yang dibuat oleh (Agendari, 2022) dengan judul “Berdasarkan 11 penelitian dalam *“The Impact of Video Content on Fashion Design Vocational School Students' Learning Outcomes”* dapat dikatakan bahwa penggunaan film di dalam kelas memiliki pengaruh yang baik, praktis, dan dapat meningkatkan aktivitas guru dan hasil belajar siswa.

Pada penelitian tentang pembuatan materi video tutorial materi pemotongan makanan pada mata kuliah dasar Tata Boga untuk siswa kelas X Jurusan Tata Boga di SMKN 3 Kediri telah dilakukan oleh (Aprilia, 2022) memperoleh hasil penilaian ahli media sebesar 65%, Pakar materi yang memverifikasi item tersebut menerima evaluasi sebesar 89,23%, sedangkan uji coba pengguna menerima evaluasi sebesar 85,38%. Temuan studi menunjukkan bahwa sumber daya video untuk mempelajari "Potongan Makanan" memiliki hasil positif dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan pertimbangan dari latar belakang tersebut maka dalam pembelajaran ini menyiapkan materi dalam bentuk video sebagai bahan rujukan pada pembelajaran. Sebelum membuat pengembangan video peneliti mencari data

yang relevan yang telah meneliti penggunaan video sehingga peneliti dapat mengembangkan video sesuai dengan hasil yang memuaskan dari uji coba pada peneliti sebelumnya. Berdasarkan konteks di atas, maka peneliti akan melaksanakan penelitian di SMK Negeri 3 Blitar dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pembuatan Mood Board Tahap F”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian dan pengembangan, atau R&D. Menemukan, membuat, dan memvalidasi suatu produk adalah tujuan dari penelitian dan pengembangan, atau R&D. Penelitian dan pengembangan adalah metode atau teknik yang berhasil dalam meningkatkan praktik yang ada. Penelitian pengembangan video ini menggunakan Empat langkah model 4D adalah definisi, desain, pengembangan, dan distribusi. Karena penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif, kuesioner jawaban siswa dan lembar validasi digunakan untuk mengumpulkan data. Baik jawaban siswa dalam bentuk komentar maupun hasil validasi ahli dalam bentuk rekomendasi dan masukan memberikan data kualitatif atau rekomendasi.

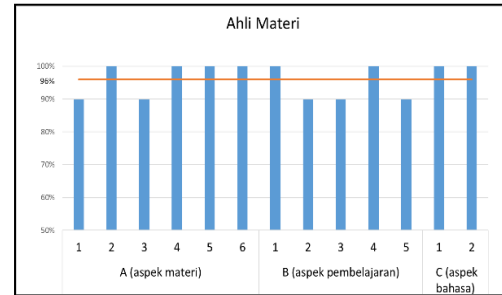
Data tersebut digunakan sebagai dasar untuk revisi produk validasi oleh ahli dalam bentuk skor penilaian dan skor dari angket tanggapan peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

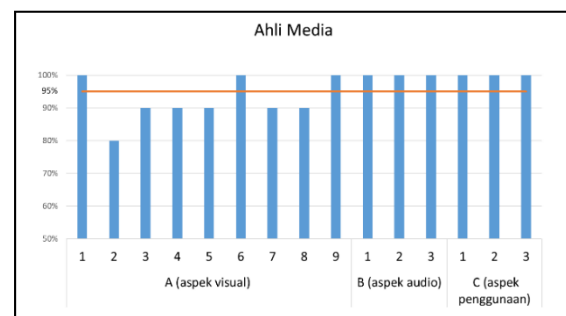
Hasil penelitian yang diperoleh antara lain:

Validasi ahli materi yang menyatakan interpretasi bahwa 96% materi pembuatan *moodboard* sangat layak untuk diujicobakan. Hasil validasi materi dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini:



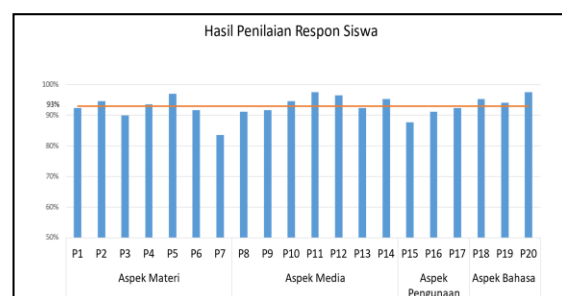
Gambar 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Selanjutnya hasil penelitian diperoleh dari validasi ahli media menyatakan bahwa 95% video pembuatan *moodboard* layak untuk diujicobakan. Hasil validasi media ini dapat dilihat pada gambar 2 dibawah ini:



Gambar 2. Hasil Validasi Ahli Media

Hasil penelitian juga mengukur respon siswa terhadap video yang dibuat yakni menyatakan bahwa 93% video pembuatan *moodboard* sangat baik untuk digunakan. Hal ini dapat dilihat pada gambar 3 dibawah ini:



Gambar 3. Hasil Respon Siswa

Video hasil pengembangan yang telah dibuat kemudian diujicobakan pada siswa SMK Negeri 3 Blitar Sebanyak 34 orang. Ketuntasan belajar siswa dinilai dengan membandingkan skor mereka dengan skor KKM (kriteria Ketuntasan

Minimum) yaitu ≥ 78 . Berdasarkan tabel 1, dapat dilihat bahwa 100% siswa tuntas dalam pembelajaran. Adapun tabel hasil ketuntasan belajar siswa dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 1. Nilai Ketuntasan Belajar Siswa

No.	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tuntas	34	100%
2	Tidak Tuntas	0	0%

Pembahasan penelitian

Pembuatan materi ajar video tutorial dilakukan melalui proses menggunakan model 4D, yang terdiri dari *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Tahapan awal kebutuhan dan karakteristik siswa dianalisis pada tahap *define* termaksud tujuan, dan konsep pembelajaran. Pada tahap *design* mencakup pemilihan media, format, perancangan *flowchart*, *storyboard*, dan *script*. Video tutorial kemudian diproduksi dan diunggah ke *YouTube*. Pada tahap *development*, dilakukan validasi. Tahap akhir *disseminate* dilakukan dengan menyebarkan video agar dapat diakses melalui berbagai perangkat, baik secara online maupun offline.

Kelayakan materi dalam video tutorial dinilai oleh validator dengan hasil rata-rata 96%, termasuk kategori sangat layak. Menurut standar interpretasi Sugiyono (2017) penilaian mencakup aspek materi, pembelajaran, dan bahasa. Materi dinyatakan relevan dengan standar kompetensi dan tujuan pembelajaran, serta menggunakan bahasa yang formal, singkat, dan lugas agar mudah dipahami peserta didik.

Kelayakan media juga memperoleh hasil sangat layak dengan rata-rata nilai 95%. Penilaian mencakup aspek visual, audio, dan penggunaan. Media visual dan audio dinilai efektif dalam meningkatkan

pemahaman peserta didik. Konsep video tutorial yang mudah diakses melalui perangkat apapun, serta tampilannya yang menarik guna memenuhi fungsi atensi siswa.

Di SMK Negeri 3 Blitar, sebanyak 34 siswa kelas XI Desain Busana memberikan respon yang baik terhadap sumber belajar video tutorial pembelajaran dengan rata-rata skor 93%. Nilai rata-rata pada aspek materi adalah 92%, menunjukkan materi mudah dipahami dan telah disusun secara runtut dan sesuai dengan kompetensi. Penilaian aspek media memiliki skor rata-rata mencapai 94%, menunjukkan desain video menarik dan font mudah dibaca.

Aspek penggunaan dan bahasa memperoleh 90% dan aspek bahasa 96%. Media ini dianggap mampu meningkatkan imajinasi siswa serta telah memenuhi kriteria penyampaian yang baik dalam hal bahasa, durasi, dan kualitas audio visual.

Uji kelayakan produk media pembelajaran untuk tutorial video dilakukan oleh para ahli. Para ahli menilai bahwa media ini sangat realistis dan siswa memberikan tanggapan positif terhadap video setelah dilakukan uji coba terhadap hasil belajar peserta didik. Dari 34 siswa yang membuat *moodboard* secara mandiri, seluruhnya berhasil memperoleh nilai di atas kkm (≥ 78), hal ini menunjukkan tingkat ketuntasan 100%.

Apabila dibandingkan dengan tahun sebelumnya yang hanya 15 siswa tuntas dari 36 siswa, maka penggunaan video tutorial hal ini terbukti berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam membuat *moodboard*.

SIMPULAN

Kesimpulan berikut dapat diambil berdasarkan bukti dan pembahasan yang disajikan di atas sebagai berikut:

Validasi dilakukan oleh spesialis media dan material untuk mengevaluasi kelayakan produk. Nilai rata-rata 96% diperoleh dari validasi spesialis material yang tergolong dalam kategori *sangat layak*. Validasi dari ahli media juga menunjukkan hasil yang serupa dengan nilai 95%. Hasil ini menunjukkan bahwa video tutorial telah memenuhi standar kelayakan.

Dalam uji coba produk, seluruh siswa berhasil menyelesaikan kegiatan praktik membuat *moodboard* dengan nilai di atas KKM (kriteria ketuntasan minimal) yaitu 78. Tidak ada siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM, sehingga tuntas belajarnya 100%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar video dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berbeda dengan tahun sebelumnya yang menunjukkan banyak siswa belum tuntas, media ini memberikan dampak signifikan terhadap pencapaian kompetensi siswa.

Selain penilaian dari para ahli, Selain itu, anak-anak memberikan respons positif terhadap sumber daya pendidikan ini. Nilai rata-rata 93%, atau sangat baik, diberikan oleh 34 siswa kelas XI Tata Busana 3 SMK Negeri 3 Blitar. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang dibuat sesuai dengan sifat dan kebutuhan siswa.

SARAN

Video yang digunakan perlu berkualitas tinggi dan didukung dengan narasi yang jernih, serta sebaiknya disertai subtitle untuk membantu pemahaman.

Penyajian video sebaiknya bersifat demonstrative menampilkan proses pembuatan moodboard secara langsung dan ditutup dengan ajakan bagi siswa untuk mempraktikkannya sendiri. Akan lebih baik jika video ini memasukkan unsur lokal Blitar, seperti budaya atau motif batik khas, sebagai inspirasi tema moodboard guna menumbuhkan kecintaan terhadap kearifan lokal. Media ini juga perlu didistribusikan melalui platform yang mudah diakses, seperti YouTube atau Google Classroom, dan dilengkapi dengan tautan untuk template moodboard atau tugas pendukung lainnya

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak SMK Negeri 3 Blitar yang telah memfasilitasi penelitian ini. Tak lupa, peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada para pembimbing yang selalu memberikan support dalam proses penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Angendari, M. D., Candiasa, I. M., Warpala, I. W. S., & Agustini, K. (2022). The Effect of Using Animation Video Media Through Problem-Based Learning Settings on Learning Outcomes for Making Fashion Patterns. *International journal of health sciences*, 6(3), 1607-1622.
- Aprillia, A. P., & Dewi, U. (2022). Pengembangan Media Video Tutorial Materi Potongan Bahan Makanan pada Mata Pelajaran Boga Dasar bagi Siswa Kelas X Jurusan Tata Boga di SMKN 3 Kediri. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 12(5).
- Bestari, A. G., & Ishartiwi, I. (2016). Pengaruh penggunaan media mood board terhadap pengetahuan desain busana pada mahasiswa pendidikan teknik busana. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 121-137.

- Izza, E. H., Bahar, A., Suhartiningsih, S., & Kristiastuti. (2021). Aplikasi Media Interaktif Berbasis Android Pada Materi Peralatan Makan Dan Minum Serta Alat Hidang. *Jurnal Tata Boga*. Vol. 10 No. 3 (2021) 449 – 457.
- Mandalika, M., & Syahril, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran pada Mata Kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 20(1), 85-92.
- Reswita, F., Hidayatillah, Y., Hanifatikaeni, M., Satriawan, R. A., Wiranda, F. A., Mustiana, Z. S., & Syahrian, N. (2025). Peran Mahasiswa Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Melalui Program Asistensi Mengajar di SDN 1 Montong Baan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Mentari*, 1(6), 188-196.