

## Pengembangan Video Tutorial Berbasis PjBL Materi Menggambar Wajah Siswa Tata Busana Kelas X SMK Negeri 1 Sawahlunto

Lihuri Aini<sup>1</sup>, Weni Nelmira<sup>2</sup>

Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, Universitas Negeri Padang

Correspondence Email : lihuriaini09@gmail.com , weninelmira@yahoo.com

**Abstrak:** Pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana siswa masih mengalami kesulitan dalam mengikuti langkah-langkah dalam menggambar anatomi tubuh khususnya pada menggambar wajah, sehingga lebih dari 50% nilai siswa belum tuntas atau tidak mencapai KKTP. Sehingga perlu adanya perbaikan media dan model pembelajaran yang diterapkan pada siswa. Hal inilah yang melatar belakangi penulis untuk melakukan penelitian mengenai pengembangan video tutorial berbasis PjBL materi menggambar wajah. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran berupa video tutorial berbasis PjBL materi menggambar wajah pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana, serta mendeskripsikan validitas dan praktikalitas pengembangan media pembelajaran video tutorial berbasis PjBL materi menggambar wajah siswa Tata Busana Kelas X SMK Negeri 1 Sawahlunto. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model 4D. Media pembelajaran dikembangkan divalidasi oleh 1 guru mata pelajaran Dasar-Dasar Busana dan 2 orang dosen yang ahli dibidang media dan materi. Pada tahap praktikalitas dinilai oleh guru mata pelajaran dan siswa jurusan Tata Busana. Instrument yang digunakan berupa lembaran penilaian dengan skala likert. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data deskriptif kualitatif. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis video tutorial berbasis PjBL materi menggambar wajah. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa media pembelajaran video tutorial berbasis PjBL materi menggambar wajah siswa Tata Busana kelas X SMK Negeri 1 Sawahlunto dengan hasil uji validasi media diperoleh skor 90%, sedangkan validasi ahli materi memperoleh skor 86% sehingga dapat diperoleh total skor 88% tergolong dalam kategori sangat valid. Pada hasil uji praktikalitas dengan guru mata pelajaran Dasar-Dasar Busana memperoleh skor 92% dan hasil uji praktikalitas dengan siswa skala kecil dengan jumlah 10 orang memperoleh skor 88% dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil uji coba skala besar dengan jumlah siswa 30 orang memperoleh skor 86% dengan kategori sangat praktis.

**Kata kunci:** Menggambar Wajah; *Project Based Learning*; Video Tutorial.

**Abstract:** In the subject of Fashion Basics, students still have difficulty following the steps in drawing body anatomy, especially in drawing the face, so that more than 50% of students' scores are not complete or do not reach KKTP. So it is necessary to improve the media and learning models applied to students. This is the background for the author to conduct research on the development of PjBL-based video tutorials on face drawing material. The purpose of this research is to produce learning media in the form of PjBL-based video tutorials on face drawing material in Basic Fashion subjects, as well as describe the validity and practicality of developing PjBL-based video tutorial learning media on face drawing material for Fashion Management students in Class X SMK Negeri 1 Sawahlunto. This research uses the *Research and Development* (R&D) method by applying the 4D model. The learning media developed was validated by 1 Fashion Basics subject teacher and 2 lecturers who are experts in the field of media and material. At the practicality stage, it was assessed by subject teachers and students majoring in Cosmetology. The instrument used is an assessment sheet with a Likert scale. The data analysis technique used is qualitative descriptive data analysis. The product produced in this study is in the form of PjBL-based video tutorial-based learning media for face drawing material. The products produced in this study are in the form of PjBL-based video tutorial learning media for face drawing material for Fashion Tata students in class X SMK Negeri 1 Sawahlunto with the results of the media validation test obtained a score of 90%, while the material expert validation obtained a score of 86% so that a total score of 88% could be obtained, classified as very valid. On the results of the practicality test with the Basic Fashion subject teacher obtained a score of 92% and the results of the practicality test with small-scale students with a total of 10 people obtained a score of 88% with a very practical category, while the results of a large-scale trial with 30 students obtained a score of 86% with a very practical category.

**Keywords :** Face Drawing; *Project Based Learning*; Video Tutorial

### PENDAHULUAN

SMK Negeri 1 Sawahlunto merupakan sekolah kejuruan yang menerapkan kurikulum merdeka belajar. Di SMK Negeri 1 Sawahlunto terdapat beberapa program keahlian diantaranya adalah program keahlian Tata Busana. Berdasarkan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) kurikulum

merdeka belajar terdapat mata pelajaran dasar-dasar busana. Pada mata pelajaran dasar-dasar busana terdapat beberapa elemen, salah satunya yaitu menggambar mode. Menggambar mode merupakan materi yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mendesain busana menggunakan anatomi tubuh baik secara manual maupun secara digital. Materi yang dipelajari di elemen menggambar mode salah satunya adalah menggambar anatomi tubuh dan dasar ilustrasi yang mencakup materi menggambar wajah. Karena keterbatasan media pembelajaran pada materi menggambar wajah siswa dihadapi dengan permasalahan bahwa siswa sering kali merasa kesulitan dalam menggambar wajah. Kesulitan siswa dalam menggambar wajah mempengaruhi hasil desain yang berdampak pada hasil belajar siswa. Dimana batas nilai rata-rata siswa ialah 75 tetapi masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKTP (kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran). Dari data yang ada diketahui bahwa siswa yang tidak mencapai KKTP lebih dari 50% berdasarkan jumlah seluruh siswa yang ada di kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Sawahlunto. Kondisi ini menimbulkan kesulitan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*student centered*), siswa akan berusaha mengkonstruksi sendiri pengetahuannya dan terlibat aktif dalam mencari informasi. Salah satu pendekatan pembelajaran yang memenuhi kriteria di atas adalah pendekatan konstruktivisme. Model pembelajaran yang populer pada pendekatan konstruktivisme adalah model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Fokus dari PjBL terletak pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti dari suatu disiplin studi, melibatkan siswa dalam investigasi pemecahan masalah dan kegiatan tugas-tugas bermakna, memberi kesempatan mahasiswa bekerja secara otonom untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri, dan mengkulminasikannya dalam produk nyata. Selanjutnya media pembelajaran yang bisa digunakan adalah media video tutorial. Penggunaan media berbasis video tutorial ini lebih mudah diakses untuk belajar dimanapun dan kapanpun dengan menyajikan materi dalam bentuk gambar bergerak yang dilengkapi dengan suara dan text sehingga materi yang disajikan lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar. Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan bagi siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan semestinya. Menyikapi kenyataan tersebut, guru dituntut untuk melakukan pembenahan dan praktik pembelajaran di kelas yaitu salah satunya dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) dan menggunakan media pembelajaran berupa video tutorial.

## **LANDASAN TEORI**

### **A. Media Pembelajaran**

Menurut Husein (2020), istilah media pembelajaran terdiri dari dua kata, “media” dan “pembelajaran”. Kata media berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sardiman, dkk., 2011: 6). Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2005:3). Menurut Kustandi (2020:4) media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi materi pembelajaran. Azhar Arsyad (2014:0-21) dalam (Nurotun Mumtahanah1, 2014) mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran visual, yaitu Fungsi atensi, Fungsi afektif, Fungsi kognitif, dan Fungsi kompensatoris. Menurut Asyhar (2012:44-45) pada dasarnya media dapat dikelompokkan menjadi 4 jenis, yaitu media visual, media audio, media audio visual dan multimedia.

## **B. Model Project Based Learning (PjBL)**

Menurut Sulaeman (2016: 5) bahwa *Project Based Learning* (PjBL) merupakan suatu pembelajaran berbasis proyek, dimana peserta didik diberi tugas dengan mengembangkan tema atau topik dalam pembelajaran dengan melakukan kegiatan proyek yang realistik.

Menurut (Daryanto, 2014) mengungkapkan kelebihan model pembelajaran *Project Based Learning* sebagai berikut:

1. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar, mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting, dan mereka perlu untuk dihagai.
2. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
3. Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks.
4. Meningkatkan kolaborasi.
5. Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.
6. Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber belajar.
7. Memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.
8. Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dunia nyata.
9. Melibatkan para peserta didik untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian diimplementasikan dengan dunia nyata.
10. Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.

Menurut Daryanto (2014) mengungkapkan kelemahan pembelajaran *Project Based Learning* yaitu:

1. Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah
2. Membutuhkan biaya yang cukup banyak.
3. Banyak instruktur yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, di mana instruktur memegang peran utama di kelas.
4. Banyaknya peralatan yang harus disediakan.
5. Peserta didik yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan.
6. Ada kemungkinan peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok.
7. Ketika topik yang diberikan kepada masing-masing kelompok berbeda, dikhawatirkan peserta didik tidak bisa memahami topik secara keseluruhan.

Menurut Daryanto (2014) ada beberapa Langkah-langkah pembelajaran, yaitu; “(1) penentuan pertanyaan mendasar; (2) mendesain perencanaan proyek, (3) menyusun jadwal; (4) memonitor peserta didik dan kemajuan proyek; (5) menguji hasil; (6) mengevaluasi pengalaman”.

## **C. Menggambar Bagian-Bagian Wajah**

Tubuh manusia memiliki bagian-bagian tubuh yaitu, kepala, badan, kaki dan tangan. Dalam membuat gambar desain busana ada beberapa bagian tubuh yang dipelajari: 1) Kepala, wajah, (mata, alis, hidung, bibir, telinga), dan rambut. 2) Kaki dan jari. 3) Lengan dan jari.

1. Gambar Kepala, Bagian-Bagian Wajah, dan Rambut

Langkah-langkah menggambar kepala dan wajah adalah sebagai berikut.

- a) Membuat segi empat panjang sebagai dasar pembuatan kepala;
- b) Lingkaran kepala dibagi menjadi dua bagian adalah posisi mata;
- c) Dari letak garis mata dibagi dua bagian dibawahnya adalah letak hidung;
- d) Dari garis hidung ke bawah dibagi sepertiga bagian adalah posisi bibir;
- e) Letak telinga adalah antara garis mata dengan garis hidung; dan
- f) Untuk garis rambut adalah seperempat dari posisi mata ke atas.

## 2. Menggambar Mata

Mata diperkirakan letaknya di tengah, antara puncak kepala dan dagu. Bentuk mata seperti buah kenari, lebar mata diperkirakan jarak antara telinga kanan dan kiri bagian, untuk satu mata, jika wajah terlihat dari arah depan, alis mata terletak diatas mata, ujung alias runcing.

## 3. Menggambar Hidung

Hidung dilihat dari depan terlihat antara kedua mata, ujung hidung paling bawah terletak di tengah antara mata dan dagu.

## 4. Menggambar Wajah dan Rambut

- a) Posisi wajah atau muka menghadap ke muka;
- b) Posisi wajah atau muka melihat keatas dan sedikit melihat ke bawah; dan
- c) Posisi wajah atau muka tiga perempat dari sisi.

## 5. Menggambar Mulut atau Bibir

Bibir terletak antara ujung hidung dan dagu, bibir paling bawah di tengah-tengah.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan R&D (*Research of Devolepment*). Model penelitian yang digunakan model 4D. Model pengembangan 4D yang disarankan oleh S. Thiagarajan terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu pendefenisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*) dan penyebaran (*disseminate*). Pada penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap *develop* saja, karena untuk tahap *disseminate* belum dapat dilakukan mengingat berbagai keterbatasan peneliti.

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Sawahlunto. Menurut Arikunto (2010:108) subjek penelitian adalah orang atau benda atau hal yang melekat pada variabel penelitian. Subjek dalam penelitian ini ada dua yaitu subjek validasi dan subjek kepraktisan. Instrument penelitian yang digunakan berupa lembar angket (kuesioner) validitas dan praktikalitas yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran Dasar-Dasar Busana dan siswa Tata Busana kelas X. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang mendeskripsikan hasil pengembangan produk berupa media video pembelajaran, menguji tingkat validitas dan praktikalitas produk untuk diimplementasikan pada kompetensi pengembangan video pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana yaitu pada materi menggambar wajah.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian pengembangan menghasilkan media video tutorial berbasis PjBL materi menggambar wajah pada siswa Tata Busana kelas X SMK Negeri 1 Sawahlunto terdiri menjadi video meggambar bagian-bagian wajah dan menggambar wajah secara utuh.

## 1. Uji Validasi Ahli Media

Hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli media didapati nilai validitas berdasarkan perhitungan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{139}{155} \times 100\% = 90\%$$

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor Validasi	Kategori
1	Aspek Kelayakan Kefrafikan	89%	Sangat Valid
2	Aspek Kelayakan Isi	93%	Sangat Valid
3	Aspek Kebahasaan	92%	Sangat Valid
<i>Mean</i>		90%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel hasil validasi ahli media di atas dapat disimpulkan bahwa aspek kelayakan kegrafikan memperoleh nilai 89% yang dikategorikan sangat valid, aspek kelayakan isi memperoleh nilai 93% yang dikategorikan sangat valid, aspek kebahasaan memperoleh nilai 92% yang dikategorikan sangat valid, lalu rata-rata nilai validasi ahli media memperoleh nilai 90% dengan kategori sangat valid. Tingkat ketercapaian terkait hasil uji validitas ahli media sesuai kriteria kelayakan sebagaimana (Riduwan, 2012:22) menerangkan bahwa “Rentang nilai dengan skor 81-100% dikategorikan sangat valid”.

## 2. Uji Validitas Ahli Materi

Hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi 1 didapati nilai validitas berdasarkan perhitungan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{150}{165} \times 100\% = 91\%$$

Hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi 2 didapati nilai validitas berdasarkan perhitungan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{134}{165} \times 100\% = 81\%$$

Berdasarkan hasil kedua validitas ahli materi, maka hasil keseluruhan validitas ahli materi sebagai berikut :

$$91\% + 81\% = 172\%$$

$$= \frac{172\%}{2} = 86\%$$

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor Validasi	Kategori
----	-----------------	---------------	----------

1	Kelayakan Isi	83%	Sangat Valid
2	Penyajian Bahan	87%	Sangat Valid
3	Penilaian Bahasa	90%	Sangat Valid
<i>Mean</i>		86%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel hasil validasi materi di atas dapat disimpulkan bahwa aspek kelayakan isi memperoleh nilai 83% yang dikategorikan sangat valid, aspek penyajian bahan memperoleh nilai 87% yang dikategorikan sangat valid, aspek penilaian bahasa memperoleh nilai 90% yang dikategorikan sangat valid, lalu rata-rata nilai validasi ahli materi memperoleh nilai 86% dengan kategori sangat valid.

Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Nadawiyah & Nelmira, 2022) hasil validasi ahli materi dan ahli media diperoleh hasil akhir media video tutorial pembuatan pola busana sekolah yaitu 88,5% yang dikategorikan sangat valid sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran pembuatan pola busana sekolah anak sebagaimana pendapat Riduwan (2012:22) bahwa “Rentang nilai dengan skor 81-100% dikategorikan sangat valid”. Kemudian sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Nelmira, 2014), hasil validasi media CD Interaktif Grading yaitu 93% dengan kategori sangat valid dan telah memenuhi kriteria sebuah media yang baik dari segi materi, konstruk, bahasa, suara teks dan gambar sehingga lebih menarik dan tujuan pembelajaran tercapai.

### 3. Uji Praktikalitas Guru

Uji praktikalitas guru dilakukan untuk mengetahui praktikalitas media video tutorial menggambar wajah berdasarkan pendapat guru pengampu mata pelajaran. Dari hasil praktikalitas guru mata pelajaran, maka didapat hasil sebagai berikut :

$$\text{Nilai Praktikalitas} = \frac{74}{80} \times 100\% = 92\%$$

**Tabel 3. Hasil Praktikalitas Guru**

No	Aspek Penilaian	Hasil Praktikalitas	Kategori
1	Waktu	80%	Praktis
2	Kemudahan	96%	Sangat Praktis
3	Manfaat	100%	Sangat Praktis
<i>Mean</i>		92%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel hasil praktikalitas guru di atas maka dapat disimpulkan bahwa aspek waktu memperoleh nilai 80% dengan kategori praktis, aspek kemudahan memperoleh nilai 96% dengan kategori sangat praktis. Rata-rata hasil praktikalitas guru memperoleh nilai 92% dengan kategori sangat praktis. Tingkat ketercapaian terkait hasil uji praktikalitas guru sesuai kriteria kepraktisan yaitu sangat praktis yaitu berada pada rentang skor (81-100%).

### 4. Uji Praktikalitas Skala Kecil

Uji coba skala kecil diujikan kepada 10 orang siswa tata busana periode 2023/2024 yang telah mengikuti mata pelajaran Dasar-Dasar Busana. Dari hasil uji coba skala kecil, maka didapati hasil sebagai berikut :

$$\text{Nilai Praktikalitas} = \frac{618}{70} \times 100\% = 882\% : 10 = 88,2\%$$

**Tabel 4. Hasil Uji Praktikalitas Skala Kecil**

No	Aspek Penilaian	Hasil Praktikalitas	Kategori
1	Waktu	82%	Sangat Praktis
2	Kemudahan	87%	Sangat Praktis
3	Manfaat	94%	Sangat Praktis
<i>Mean</i>		88%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel hasil uji coba skala besar di atas maka dapat disimpulkan bahwa aspek waktu memperoleh nilai 82% dengan kategori sangat praktis, aspek kemudahan memperoleh nilai 87% dengan kategori sangat praktis, aspek manfaat memperoleh nilai 94% dengan kategori sangat praktis. Rata-rata hasil praktikalitas siswa skala kecil memperoleh nilai 88% dengan kategori sangat praktis. Tingkat ketercapaian terkait hasil uji praktikalitas skala kecil sesuai kriteria kepraktisan yaitu sangat praktis yaitu berada pada rentang skor (81-100%).

### 5. Uji Praktikalitas Skala Besar

Setelah dilakukan uji coba skala kecil, maka dilanjutkan dengan uji skala besar yang dilakukan dengan 30 orang siswa Tata Busana kelas X SMK Negeri 1 Sawahlunto yang telah mengikuti mata pelajaran Dasar-Dasar Busana untuk mengetahui pratikalitas media video tutorial menggambar wajah. Uji coba skala besar dilakukan di SMK Negeri 1 Sawahlunto. Dari hasil uji coba skala besar, maka didapati hasil sebagai berikut :

$$\text{Nilai Praktikalitas} = \frac{1804}{70} \times 100\% = 2577\% : 30 = 86\%$$

**Tabel 5. Hasil Uji Praktikalitas Skala Besar**

No	Aspek Penilaian	Hasil Praktikalitas	Kategori
1	Waktu	82%	Praktis
2	Kemudahan	84%	Sangat Praktis
3	Manfaat	91%	Sangat Praktis
<i>Mean</i>		86%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel hasil uji coba skala besar di atas maka dapat disimpulkan bahwa aspek waktu memperoleh nilai 82% dengan kategori praktis, aspek kemudahan memperoleh nilai 84% dengan kategori sangat praktis, aspek manfaat memperoleh nilai 91% dengan kategori sangat praktis. Rata-rata hasil praktikalitas siswa skala besar memperoleh nilai 86% dengan kategori sangat praktis. Tingkat ketercapaian terkait hasil uji praktikalitas skala besar sesuai kriteria kepraktisan yaitu sangat praktis yaitu berada pada rentang skor (81-100%).

## SIMPULAN

Kesimpulan dari pengembangan media video tutorial menggambar wajah pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana Siswa Tata Busana Kelas X SMK Negeri 1 Sawahlunto adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Video Tutorial Berbasis PjBL Materi Menggambar Wajah Siswa Tata Busana Kelas X SMK Negeri 1 Sawahlunto dikembangkan dalam tiga tahap menurut Alessi & Trollip (2001). Tahap yang pertama adalah *planning* (perencanaan) yang mencakup: hasil analisis kebutuhan siswa terkait media video pembelajaran menggambar wajah. Tahap yang kedua adalah *design* (rancangan) yang mencakup proses pembuatan *flowchart*, pembuatan *storyboard*, mempersiapkan narasi video, instrument, dan animasi pada video. Tahap yang ketiga *development* (pengembangan) yang meliputi : proses menghasilkan video dan audio, memprogram materi, menyediakan komponen pendukung dan mengevaluasi dan meninjau kembali (validitas dan praktikalitas).
2. Berdasarkan data hasil penelitian, media video tutorial berbasis PjBL materi menggambar wajah dikategorikan sangat layak sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana. Persentase validitas media memiliki nilai 90% yang dikategorikan sangat valid. Lalu persentase validitas materi memiliki nilai 86% dan berdasarkan tingkat pencapaian kriteria validitas dikategorikan sangat valid.
3. Implementasi penelitian yang dilakukan pada uji coba skala kecil didapati total skor dengan persentase 88% dengan kategori sangat praktis, lalu praktikalitas skala besar diperoleh nilai dengan persentase 86% yang dikategorikan sangat praktis karena tingkat pencapaian kriteria kepraktisan berada pada rentang (81-100%). Begitu juga hasil uji praktikalitas guru yang diperoleh nilai dengan persentase 92%, dikategorikan sangat praktis. Berdasarkan uji praktikalitas siswa dan guru, maka media video tutorial berbasis PjBL materi menggambar wajah sangat praktis dari segi kemudahan penggunaan media video, daya tarik, manfaat dan efisiensi pada media video.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). *Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2020). *Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
- Arifah A. Riyanto. (2003). *Desain Busana*. Bandung: Yapemdo.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad. (2014). *Media Pengajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Azikiwe, U. (2007). *Language Teaching and Learning*. Onitsha: Afiricana-First Pubs. Ltd.
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Gunawan, & Esti. (2018). *Dasar desain busana*.
- Shienny, & Evan. (2023). *Menggambar dasar*. Universitas Ciputra.
- Hamalik, Oemar. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Husein, B. H. (2020). *Media pembelajaran efektif*. In Semarang: Fatawa.
- Kristanti, Y. D., Subiki, S., & Handayani, R. D. (2017). *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning Model) Pada Pembelajaran Fisika Disma*. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5(2), 122–128.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- Nadawiyah, H., & Nelmira, W. (2022). *JURNAL ILMIAH MULTI DISIPLIN INDONESIA Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Pola Busana Sekolah Mata Kuliah Busana Anak Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga FPP UNP*. *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 2(2), 481–487.
- Nugraha, S., & Mulyono, W. D. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Kurikulum Merdeka Di Kelas X Kgs p Smkn 5 Surabaya*. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*, 9(2), 20–27.
- Nurotun Mumtahanah1. (2014). *Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran Pai Nurotun Mumtahanah 1*. *AL HIKMAH Jurnal Studi Keislaman*, 4, 2–14.
- Shienny, & Evan. (2023). *Menggambar dasar*. Universitas Ciputra.
- Putri, B. D., & Ernawati. (2022). *Pengembangan video tutorial pola lengan menggunakan rp - dgs cad pattern making*. *Jurnal Educational Technology*, 21(3), 202–213. <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech/article/view/50545/pdf>
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi pembelajaran*. Banjarmasin. IAIN Antasari Press.
- Sadiman, dkk. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., & Haryono, A. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo. Persada.
- Sari, S. P., Manzilatusifa, U., & Handoko, S. (2019). *Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 5(2), 119–131. <http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/jp2ea/article/view/329>
- Septiasari, E. A., & Sumaryanti, S. (2022). *Pengembangan tes kebugaran jasmani untuk anak tunanetra menggunakan modifikasi harvard step test tingkat sekolah dasar*. *Jurnal Pedagogi Olahraga Dan Kesehatan*, 3(1), 55–64. <https://doi.org/10.21831/jpok.v3i1.18003>
- Shienny, & Evan. (2023). *Menggambar Dasar*. Universitas Ciputra.
- Sudjana, Nana. (2001). *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Alfabeta
- Trianto. (2009). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Listiani, S., & Wulandari, E. T. (2023). *Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Busana*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

*Lihuri Aini, Weni Nelmira, Pengembangan Video Tutorial Berbasis PjBL Materi Menggambar Wajah Siswa Tata Busana Kelas X SMK Negeri 1 Sawahlunto*

Yuanta, F. (2020). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>

Yupelmi, M., Jalinus, N., Chairani, V. S., Suci, P. H., & Saputra, I. (2024). *Meningkatkan Kompetensi Tata Rias Teater melalui Pembelajaran Berbasis Proyek, Video Tutorial, dan Gaya. 7.*

Yusmerita, Y. (2007). *Desain Busana.*