

PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL PEMBUATAN TAS MAKRAME PADA PEMBELAJARAN KREATIVITAS, INOVASI DAN KEWIRAUSAHAAN SISWA DESAIN DAN PRODUKSI BUSANA KELAS XI SMK NEGERI 1 BUNGO

Dewarni Nasution¹, Ilham Zamil², Weni Nelmira³, Adriani⁴
^{1,2,3,4}Universitas Negeri Padang

[1dewarninasution39@gmail.com](mailto:dewarninasution39@gmail.com), [2ilhamzamil@fpp.unp.ac.id](mailto:ilhamzamil@fpp.unp.ac.id),
[3weninelmira@fpp.unp.ac.id](mailto:weninelmira@fpp.unp.ac.id), [4adrianisukardi@gmail.com](mailto:adrianisukardi@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to (1) describe the development process, (2) determine the validity, and (3) determine the practicality of a makrame-bag-making tutorial video for the Creativity, Innovation, and Entrepreneurship subject among eleventh-grade Fashion Design and Production students at SMK Negeri 1 Bungo. The low percentage of students who reached the learning mastery criterion in the makrame-bag material became the background of this study, since the tutorial videos previously used by the teacher were general in nature and not designed according to the curriculum. This research and development (R&D) study adapted the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate), limited to the first three stages. Data were collected through observation, interviews, and questionnaires administered to media, material, and language experts as well as to the subject teacher and students, then analyzed descriptively. The results show that the developed video was declared valid by the media expert (97%), the material expert (91%), and the language expert (97%), with an overall average validity of 95% (very valid). The practicality test results were 98% according to the teacher, 89% for the small-group trial, and 91% for the large-group trial, all categorized as very practical. It is concluded that the makrame-bag tutorial video is valid and practical for use as a learning medium.

Keywords: tutorial video; makrame bag; validity; practicality; research and development

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan proses pengembangan, (2) mengetahui validitas, dan (3) mengetahui praktikalitas video tutorial pembuatan tas dengan teknik makrame pada mata pelajaran Kreativitas, Inovasi, dan Kewirausahaan untuk siswa kelas XI Desain dan Produksi Busana SMK Negeri 1 Bungo. Rendahnya persentase ketuntasan siswa pada materi pembuatan tas makrame menjadi latar belakang penelitian ini, karena video tutorial yang selama ini digunakan guru masih bersifat umum dan belum dirancang sesuai kurikulum. Penelitian pengembangan (R&D) ini mengadaptasi model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) yang dibatasi hingga tiga tahap pertama. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket yang diberikan kepada validator ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru mata pelajaran, serta peserta didik, kemudian

dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video yang dikembangkan dinyatakan valid oleh ahli media (97%), ahli materi (91%), dan ahli bahasa (97%), dengan rata-rata validitas keseluruhan 95% (sangat valid). Hasil uji praktikalitas memperoleh 98% menurut guru, 89% pada uji kelompok kecil, dan 91% pada uji kelompok besar, seluruhnya berkategori sangat praktis. Disimpulkan bahwa video tutorial pembuatan tas makrame valid dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: video tutorial; tas makrame; validitas; praktikalitas; penelitian dan pengembangan

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan untuk membentuk dan memperluas wawasan siswa melalui berbagai jenjang, mulai dari pendidikan dasar, menengah, hingga perguruan tinggi. Paradigma pendidikan saat ini berpusat pada siswa dengan tujuan meningkatkan minat, motivasi, serta kemampuan siswa agar aktif, kreatif, inovatif, dan bertanggung jawab atas proses belajarnya (Oktaviani dkk., 2024). Seiring perkembangan teknologi, pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital menjadi sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan merata aksesnya (Iskandar dkk., 2023).

Salah satu jenis media pembelajaran yang dinilai efektif adalah media video, karena mampu menggabungkan unsur suara dan

gambar secara bersamaan sehingga menyajikan tampilan yang lebih menarik dan mudah dipahami (Novrita dkk., 2023). Media video pembelajaran juga merupakan alat bantu mengajar yang memuat pesan-pesan pembelajaran, mampu menarik perhatian, serta meningkatkan motivasi siswa (Riana dkk., 2022). Pada pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), pemanfaatan media video memiliki peran penting karena pembelajaran tidak hanya menekankan aspek teori, tetapi juga keterampilan praktik, sejalan dengan tujuan pendidikan kejuruan untuk membekali siswa dengan keterampilan sesuai bidang keahlian (Dardiri, 2023).

SMK Negeri 1 Bungo merupakan sekolah kejuruan dengan salah satu program keahlian Desain dan Produksi Busana, yang di dalamnya terdapat mata pelajaran Kreativitas,

Inovasi dan Kewirausahaan. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru pengampu, diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mempraktikkan tahapan pembuatan tas makrame, khususnya pada tahap menjalin simpul sesuai langkah yang benar. Guru memang telah menggunakan video tutorial dari YouTube, namun video tersebut bersifat umum, tidak dirancang berdasarkan kurikulum dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), serta belum disesuaikan dengan karakteristik siswa SMK.

**Tabel 1. Hasil Praktik Siswa Kelas XI
Desain dan Produksi Busana**

No.	Kelas	Nilai	Siswa	%	Ket.
1.	XI DPB	< 75	19 siswa	56%	Tidak Tuntas
		≥ 75	15 siswa	44%	Tuntas
Jumlah			34 siswa	100%	

Sumber: Guru Mata Pelajaran Kreativitas, Inovasi dan Kewirausahaan (2025)

Data tersebut menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan siswa pada materi pembuatan tas makrame masih tergolong rendah, yaitu hanya 44% siswa yang mencapai Kriteria

Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat memperbaiki kualitas proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa (Rofi'i dkk., 2022), sedangkan media pembelajaran yang tepat dapat menumbuhkan minat, motivasi, dan memberikan rangsangan positif dalam kegiatan pembelajaran (Mulia, 2018). Kebaruan penelitian ini terletak pada penyajian video yang menampilkan seluruh tahapan pembuatan tas makrame secara runtut dan sistematis, mulai dari persiapan bahan dan alat, langkah-langkah pembuatan, hingga tahap finishing, yang disajikan melalui demonstrasi langsung disertai narasi yang mudah dipahami. Berbeda dengan video tutorial umum yang tersedia secara daring, media yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang khusus sesuai kebutuhan pembelajaran kejuruan serta melalui proses validasi ahli dan uji coba kelayakan.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) bagaimana proses pengembangan, (2) bagaimana validitas, dan (3) bagaimana

praktikalitas video tutorial pembuatan tas makrame pada pembelajaran Kreativitas, Inovasi dan Kewirausahaan untuk siswa Desain dan Produksi Busana kelas XI SMK Negeri 1 Bungo. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan, validitas, dan praktikalitas video tutorial tersebut.

Media video tutorial yang dikembangkan dirancang dengan spesifikasi memaparkan tahapan prosedur pembuatan tas makrame secara sistematis dengan memadukan unsur audio dan visual, disusun secara sederhana namun tetap detail menggunakan aplikasi Capcut dan Canva, dapat diakses secara offline maupun online melalui laptop, proyektor, atau smartphone, berformat MP4 agar mudah diputar pada berbagai perangkat, serta berdurasi kurang lebih 10-15 menit per bagian (part). Pengembangan media ini penting dilakukan karena pembelajaran praktik yang hanya mengandalkan penjelasan lisan dan video umum dari platform daring belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa sesuai kompetensi, karakteristik, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D), yaitu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat menjadi penghubung antara penelitian dan praktik pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974), terdiri atas empat tahap, yaitu Define (pendefinisian atau analisis kebutuhan), Design (perancangan kerangka konseptual dan perangkat pembelajaran), Develop (pengembangan yang melibatkan uji validasi dan penilaian kelayakan media), dan Disseminate (implementasi pada sasaran sesungguhnya). Penelitian ini dibatasi hingga tiga tahap pertama, yaitu Define, Design, dan Develop, sedangkan tahap Disseminate tidak dilakukan karena keterbatasan waktu, biaya, dan ruang lingkup penelitian. Pada tahap Define, peneliti melakukan lima kegiatan analisis, yaitu: (1) analisis awal-akhir, untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran

yang berlangsung serta kesenjangan antara kondisi ideal kurikulum dengan kondisi nyata di lapangan; (2) analisis siswa, untuk mengidentifikasi karakteristik peserta didik meliputi kemampuan awal, gaya belajar, dan pengalaman belajar terkait pembuatan tas makrame; (3) analisis tugas, untuk merinci rangkaian tugas praktik yang harus dikuasai peserta didik berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); (4) analisis konsep/materi, untuk memilih dan menyusun pokok-pokok materi yang akan disajikan dalam video; dan (5) spesifikasi tujuan pembelajaran, untuk merumuskan perubahan perilaku yang diharapkan setelah peserta didik menggunakan media.

Pada tahap Design, peneliti melakukan empat langkah utama mengikuti Maydiantoro (2021), yaitu penyusunan standar tes (constructing criterion-referenced test) berupa instrumen validasi dan praktikalitas berskala Likert lima tingkat, pemilihan media (media selection) berupa video tutorial, pemilihan format (format selection) berupa video berformat MP4, dan perancangan awal (initial design) berupa penyusunan naskah, storyboard, serta struktur penyajian

video mulai dari pembukaan, isi, hingga penutup.

Pada tahap Develop, produk yang telah dirancang divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menggunakan angket validasi, kemudian direvisi sesuai saran dan masukan validator. Setelah dinyatakan valid, media diuji praktikalitasnya kepada guru mata pelajaran Kreativitas, Inovasi dan Kewirausahaan serta peserta didik melalui uji kelompok kecil dan uji kelompok besar menggunakan angket praktikalitas.

Subjek uji coba penelitian ini terdiri atas satu orang ahli media, satu orang ahli materi, satu orang ahli bahasa, satu orang guru mata pelajaran Kreativitas, Inovasi dan Kewirausahaan, 10 orang peserta didik pada uji kelompok kecil, dan 34 orang peserta didik kelas XI Desain dan Produksi Busana pada uji kelompok besar. Jenis data yang dikumpulkan berupa data kualitatif dari hasil wawancara dan observasi, serta data kuantitatif dari skor angket validasi dan praktikalitas.

Instrumen pengumpulan data menggunakan angket tertutup agar responden hanya memilih jawaban

yang telah disediakan. Angket validitas diberikan kepada validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan media dari aspek tampilan dan teknis, kualitas dan layout materi, serta kelayakan dan konsistensi bahasa. Angket praktikalitas diberikan kepada guru dan peserta didik untuk menilai aspek kemudahan penggunaan, kemudahan memahami materi, efisiensi waktu pembelajaran, kemenarikan media, dan manfaat media.

Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Nilai validitas dan praktikalitas dihitung dengan rumus persentase skor yang diperoleh dibagi skor maksimum dikali 100% (Ridwan, 2012). Hasil perhitungan kemudian dikonversi ke dalam lima kategori sebagaimana disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 2. Kriteria Validitas dan Praktikalitas Media

No	Rentang Skor	Kategori
1	81-100	Sangat Valid / Sangat Praktis
2	61-80	Valid / Praktis
3	41-60	Cukup Valid / Cukup Praktis

4	21-40	Kurang Valid / Kurang Praktis
5	0-20	Tidak Valid / Tidak Praktis

Sumber: Ridwan (2014)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa video tutorial pembuatan tas makrame untuk mata pelajaran Kreativitas, Inovasi, dan Kewirausahaan. Pengembangan dilakukan melalui tiga tahap model 4D, yaitu Define, Design, dan Develop, dengan hasil sebagai berikut.

1. Hasil Tahap Pendefinisian (Define)

Hasil analisis awal-akhir melalui wawancara dengan guru mata pelajaran dan peserta didik menunjukkan bahwa video tutorial yang selama ini digunakan guru masih bersifat umum, belum dirancang berdasarkan Kurikulum Merdeka dan RPP, serta belum menguraikan langkah-langkah pembuatan tas makrame secara rinci, sehingga peserta didik masih membutuhkan penjelasan dan demonstrasi berulang. Hasil analisis siswa menunjukkan bahwa peserta didik belum mampu mengoptimalkan keterampilan

membuat simpul makrame secara rapi dan seragam, sehingga membutuhkan waktu lebih lama dan bimbingan tambahan dari guru. Hasil analisis tugas dan analisis konsep/materi menetapkan bahwa video perlu memuat pengertian makrame, alat dan bahan, teknik dasar simpul, proses pembuatan tas, pemasangan aksesoris, hingga tahap finishing, yang disusun secara berurutan sesuai RPP. Berdasarkan kelima analisis tersebut, dirumuskan tujuan pembelajaran agar peserta didik mampu mempraktikkan teknik dasar simpul makrame dan menyelesaikan pembuatan tas makrame secara rapi, benar, dan sistematis.

2. Hasil Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap penyusunan standar tes, peneliti menyusun kisi-kisi dan angket validasi untuk ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta angket praktikalitas untuk guru dan peserta didik, menggunakan skala Likert lima tingkat (Sangat Setuju, Setuju, Cukup Setuju, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju). Instrumen ini dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan direvisi sebelum digunakan. Pada

tahap pemilihan media, video tutorial ditetapkan sebagai media yang paling sesuai karena mampu menggabungkan unsur visual dan audio serta dapat diputar kembali oleh peserta didik sesuai kebutuhan. Pada tahap pemilihan format, dipilih format MP4 karena dapat diakses pada berbagai perangkat (smartphone, laptop, komputer) tanpa memerlukan jaringan internet.

Pada tahap rancangan awal, peneliti menyusun naskah dan storyboard yang memuat urutan adegan, materi, visual, narasi, serta teks pendukung setiap bagian video. Kerangka video tutorial yang dihasilkan terdiri atas tiga bagian utama. Bagian pembukaan memuat identitas media (judul, identitas peneliti, mata pelajaran, logo Universitas Negeri Padang dan Fakultas Pariwisata dan Perhotelan), capaian dan tujuan pembelajaran, serta animasi pembuka dan musik latar. Bagian isi memuat pengertian makrame, pengenalan alat dan bahan, teknik dasar simpul, proses pembuatan bagian-bagian tas, pemasangan furing, pemasangan aksesoris (payet dan kancing), hingga tahap finishing, yang seluruhnya disajikan melalui demonstrasi

langsung. Bagian penutup memuat ucapan terima kasih kepada peserta didik disertai musik latar dan efek transisi.

3. Hasil Tahap Pengembangan (Develop)

a. Hasil Validasi Ahli

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

No	Validator	Hasil (%)	Kategori
1	Ahli Media	97%	Sangat Valid
2	Ahli Materi	91%	Sangat Valid
3	Ahli Bahasa	97%	Sangat Valid
Rata-rata		95%	Sangat Valid

Sumber: Dokumen Peneliti (2026)

Validasi ahli media mencakup 30 butir pernyataan pada aspek tampilan, penyajian, dan teknis media dengan rata-rata 97% (sangat valid). Validasi ahli materi mencakup 28 butir pernyataan pada aspek kualitas dan layout materi dengan rata-rata 91% (sangat valid). Validasi ahli bahasa mencakup 30 butir pernyataan pada aspek kelayakan, penyajian, serta komunikatif dan konsistensi bahasa dengan rata-rata 97% (sangat valid), sehingga secara keseluruhan rata-rata validitas media mencapai 95%

dengan kategori sangat valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi, validator memberikan saran perbaikan. Validator ahli media menyarankan agar warna latar video diubah menjadi lebih terang dan sederhana, ditambahkan logo Universitas Negeri Padang dan Fakultas Pariwisata dan Perhotelan pada bagian pembuka, ditambahkan capaian pembelajaran di awal video, dihaluskan transisi antarbagian agar tidak terdapat layar hitam, serta ditambahkan musik latar dengan volume yang tidak mengganggu narasi. Validator ahli materi menyarankan perbaikan pada bagian pemasangan furing dan resleting serta penggantian model kancing yang digunakan. Seluruh saran tersebut dijadikan dasar revisi sebelum media dinyatakan layak untuk diujicobakan.

b. Hasil Uji Praktikalitas

Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Uji Praktikalitas

No	Responden	Hasil (%)	Kategori
1	Guru Mapel	98%	Sangat Praktis

2	Kel. Kecil (10 siswa)	89%	Sangat Praktis
3	Kel. Besar (34 siswa)	91%	Sangat Praktis

Sumber: Dokumen Peneliti (2026)

Uji praktikalitas oleh guru mata pelajaran mencakup aspek kemudahan penggunaan, kemudahan penyajian, efisiensi waktu, kesesuaian dengan pembelajaran, dan manfaat media, dengan rata-rata 98% (sangat praktis). Hasil ini menunjukkan bahwa video tutorial dapat membantu guru menyampaikan materi praktik secara terstruktur tanpa memerlukan prosedur penggunaan yang rumit, sekaligus mengurangi keterbatasan waktu guru dalam memberikan demonstrasi berulang.

Uji praktikalitas kelompok kecil yang melibatkan 10 peserta didik memperoleh rata-rata 89% (sangat praktis), sedangkan uji praktikalitas kelompok besar yang melibatkan 34 peserta didik memperoleh rata-rata 91% (sangat praktis) pada aspek kemudahan penggunaan, kemudahan memahami materi, efisiensi pembelajaran, kemenarikan media, dan manfaat media. Hasil ini menunjukkan bahwa media tetap memperoleh respons yang sangat

baik ketika digunakan oleh jumlah peserta didik yang lebih banyak, dan peserta didik dapat menggunakan video sebagai panduan mandiri selama kegiatan praktik.

c. Produk Akhir

Produk akhir penelitian ini berupa media pembelajaran video tutorial pembuatan tas makrame yang berisi penjelasan mengenai alat dan bahan, teknik dasar simpul makrame, serta langkah-langkah pembuatan tas makrame yang disajikan secara sistematis. Media pembelajaran ini dapat diakses melalui tautan berikut: <https://youtu.be/ydjuObTaqN4> (part 1), <https://youtu.be/v12Sblkh7-> (part 2), dan <https://youtu.be/G2oMlqjj3ic> (part 3).

4. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran video tutorial pembuatan tas makrame yang valid dan praktis. Proses pengembangan diawali dengan pengumpulan data melalui wawancara dan observasi terhadap guru serta peserta didik untuk mengetahui kondisi pembelajaran, karakteristik peserta didik, media yang

telah digunakan, dan kesulitan yang dihadapi. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa materi pembuatan tas makrame bersifat prosedural sehingga membutuhkan media yang mampu memperlihatkan proses praktik secara langsung dan bertahap. Video tutorial dipilih karena dapat menggabungkan unsur visual dan audio, dapat diputar kembali oleh peserta didik, serta mendukung proses belajar secara mandiri.

Media kemudian dirancang dengan mempertimbangkan kesesuaian isi materi, penyajian, karakteristik peserta didik, dan desain video agar selaras dengan capaian dan tujuan pembelajaran. Materi disusun secara sistematis sesuai urutan proses kerja, mulai dari pengenalan makrame hingga tahap finishing, dan dilengkapi dengan narasi, teks pendukung, serta pengambilan gambar yang diarahkan pada bagian-bagian penting proses pembuatan. Setelah rancangan awal selesai, produk dikembangkan dan melalui proses validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa sebelum diuji praktikalitasnya kepada guru dan peserta didik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video tutorial yang

dikembangkan tidak hanya valid dari aspek media, materi, dan bahasa, tetapi juga praktis digunakan baik oleh guru maupun peserta didik. Sejalan dengan pendapat Widiarti dkk. (2021) bahwa media pembelajaran berbasis video mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif serta berkontribusi meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian Nelmira, Adriani, dan Ambiyar (2018) yang mengembangkan media CD interaktif berbasis tutorial dengan nilai validitas 90,42% (sangat valid), serta Azanna dan Adriani (2025) yang mengembangkan video pembuatan motif batik ikat celup dengan nilai validitas 90% (sangat valid).

Dari sisi praktikalitas, temuan ini didukung oleh penelitian Fitri dkk. (2025) tentang video tutorial perbaikan mesin jahit yang memperoleh praktikalitas guru 96%, kelompok kecil 94%, dan kelompok besar 93% (sangat praktis); Aini dan Nelmira (2025) tentang video tutorial berbasis PjBL dengan praktikalitas guru 92%, kelompok kecil 88%, dan kelompok besar 86% (sangat praktis); serta Rahmi dkk. (2025) dengan nilai kepraktisan 96,67% (sangat praktis).

Penelitian Raisa Ikhlas dan Puspaneli (2023) serta Lestari dkk. (2025) juga menunjukkan hasil yang konsisten, yaitu video tutorial tata busana memperoleh kategori sangat praktis baik dari penilaian guru maupun peserta didik, sejalan pula dengan Putri dan Ernawati (2022) serta Nazifa Amanda Ramadhani dkk. (2026). Kesamaan hasil-hasil tersebut memperkuat bahwa media video tutorial mudah dioperasikan, membantu peserta didik memahami tahapan praktik secara lebih jelas, serta menciptakan pembelajaran yang lebih efisien di SMK.

Sejalan dengan pendapat Dewy dkk. (2025) bahwa praktikalitas merupakan tingkat kemudahan dan kebermanfaatan suatu media ketika digunakan dalam pembelajaran nyata, serta Delma dkk. (2023) yang menyatakan bahwa praktikalitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana produk yang dikembangkan mudah digunakan, bermanfaat, dan sesuai diterapkan dalam pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa video tutorial pembuatan tas makrame yang dikembangkan dalam penelitian ini telah memenuhi kedua aspek

tersebut, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Kreativitas, Inovasi, dan Kewirausahaan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa: (1) media pembelajaran video tutorial pembuatan tas makrame dikembangkan menggunakan model 4D yang dibatasi hingga tahap Develop, menghasilkan produk berupa video tutorial berformat MP4 yang memuat pengenalan alat dan bahan, teknik dasar simpul makrame, langkah-langkah pembuatan tas, hingga tahap finishing; (2) media dinyatakan sangat valid dengan rata-rata validitas 95%, terdiri atas 97% dari ahli media, 91% dari ahli materi, dan 97% dari ahli bahasa; dan (3) media dinyatakan sangat praktis dengan hasil 98% menurut guru, 89% pada uji kelompok kecil, dan 91% pada uji kelompok besar.

Dengan demikian, video tutorial pembuatan tas dengan teknik makrame layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Kreativitas, Inovasi, dan Kewirausahaan bagi siswa kelas XI

Desain dan Produksi Busana SMK Negeri 1 Bungo. Sekolah dan guru disarankan memanfaatkan media ini untuk mendukung pembelajaran praktik, peserta didik disarankan menggunakannya sebagai sumber belajar mandiri, dan peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan media video tutorial pada materi praktik lain yang lebih inovatif sesuai perkembangan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, L., & Nelmira, W. (2025). Pengembangan Video Tutorial Berbasis PjBL Materi Menggambar Wajah Siswa Tata Busana Kelas X SMK Negeri 1 Sawahlunto. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 15(1), 254. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v15i1.747>
- Azanna, N., & Adriani. (2025). Pengembangan Media Video Pembuatan Motif Batik Ikat Celup Pada Pembelajaran Desain dan Produksi Busana Kelas XI Tata Busana di SMKN 1 Ampek Angkek. *Jipp.Unram.Ac.Id*. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3065>
- Dardiri, A. (2023). Implikasinya Bagi Perbaikan Kualitas Output Dan Outcome. *Invotec*, 8(1), 1-19.
- Delma, S., Melissa, Nurkhairo, H., & Nurul, F. (2023). Lembar Validasi: Instrumen yang Digunakan Untuk Menilai Produk yang Dikembangkan Pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan. *Biology and Education Journal*, 3(2), 133-151.
- Fitri, D., Novrita, S. Z., Adriani, A., & Puspaneli, P. (2025). Pengembangan Media Video Tutorial Perbaikan Mesin Jahit Manual Dan Mesin Obras Untuk Siswa Kelas X Busana SMK Negeri 1 Lembah Gumanti. *Edutech*, 24(3), 1987-1996. <https://doi.org/10.17509/e.v24i3.91447>
- Iskandar, A., Winata, W., Haluti, F., Kurdi, M. S., Sitompul, P. H. S., Nurhayati, S., Hasanah, M., & Arisa, M. F. (2023). Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia*.
- Lestari, N., Yuliarma, Y., Nelmira, W., & Suci, P. H. (2025). Pengembangan Media Video Tutorial Untuk Pembelajaran Menjahit Baju Kurung Basiba Sulaman Benang Emas. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(4), 3202-3207. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i4.4119>
- Maydiantoro, A. (2021). Model Model Pengembangan. *Respository LPPM Unila*, 10, 1-8.
- Mulia, A. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(9), 545-555.

- Nazifa Amanda Ramadhani, Ernawati, Nelmira, W., & Hutasuhut, N. I. (2026). Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Pola Dasar Dressmaking Berbasis CAD Mata Pelajaran Desain Dan Produksi Busana Di SMK Negeri 1 Ampek Angkek. *Inovasi Pembangunan*.
- Nelmira, W., Adriani, & Ambiyar. (2018). Pengembangan Media CD Interaktif Berbasis Tutorial Mata Kuliah Sulaman Mahasiswa IKK FPP UNP.
- Novrita, S. Z., Yusmerita, Puspaneli, Fridayati, L., & Vebyola, F. (2023). Pengembangan Video Tutorial Teknik Batik Tulis Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Batik Di Departemen IKK FPP UNP. *Jurnal Seni Rupa*, 12, 93.
- Oktaviani, V., Husni, R., Atila, H., Aze, Y., & Zamil, I. (2024). Team Assisted Individualization Upaya Meningkatkan Keterampilan Praktek Mahasiswa Pada Mata Kuliah Dasar Teknologi Busana. 9, 2645-2654.
- Putri, B. D., & Ernawati. (2022). Pengembangan Video Tutorial Pola Lengan Menggunakan RP-DGS CAD Pattern Making. *Edutech*, 21(3), 202-213. <https://doi.org/10.17509/e.v21i3.50545>
- Rahmi, F., Nelmira, W., & Suci, P. H. (2025). Pengembangan Media Video Tutorial Tata Busana sebagai Pembelajaran Vokasional bagi Siswa Tunarungu SLB. 5(3), 1106-1122.
- Raisa Ikhlas, & Puspaneli. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pembuatan Pola Kulot Siswa Kelas XII Tata Busana. *Jurnal PTI (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) FKIP Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang*, 10(2), 69-74.
- Ramadhan, M. R., Ferdian, N. D., & Pratama, M. R. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran dengan Video Based Learning pada Peserta Didik. *Inovasi Kurikulum*, 104-114.
- Riana, Waruwu, A., & Harefa, N. A. J. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Meaningful Instructional Design (MID) Pada Materi Menganalisis Isi Drama Kelas XI SMA Negeri 1 Gido Tahun Pembelajaran 2021/2022. *Universitas Dharmawangsa*, 16, 969.
- Ridwan. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Rofi'i, A., Nurhidayat, E., & Santoso, E. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Video Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(4), 1589-1594. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.4010>
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional*

Development for Training
Teachers of Exceptional Children.
Indiana University.

Widiarti, N. K., Sudarma, I. K., &
Tegeh, I. M. (2021). Meningkatkan
Hasil Belajar Matematika Kelas V
SD Melalui Media Video
Pembelajaran. *Jurnal Edutech*
Undiksha, 9(2), 195.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38376>

Dewy, M. S., Isnaini, M., Simamora,
Y., & Ginting, L. M. (2025). Analisis
Praktikalitas Multimedia Interaktif
Mata Kuliah Elektronika Dasar.
Jurnal Teknologi Informasi &
Komunikasi Dalam Pendidikan,
11(2), 65-70.
<https://doi.org/10.24114/jtikp.v11i2.66779>