

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MOODBOARD
DIGITAL PADA BUSANA PESTA SISWA KELAS XI TATA BUSANA
DI SMK NEGERI 1 AMPEK ANGKEK**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S1) Universitas Negeri Padang*



Oleh:

**NOVA SAFRINA
21075088**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
DEPARTEMEN ILMU KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS PARIWISATA DAN PERHOTELAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025**

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Video Pembelajaran Moodboard Digital Pada Busana
Pesta Siswa Kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 1 Ampek Angkek

Nama : Nova Safrina

Nim : 21075088

Program Studi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga

Departemen : Ilmu Kesejahteraan Keluarga

Fakultas : Pariwisata dan Perhotelan

Padang, Oktober 2025

Disetujui oleh :

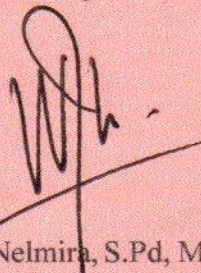
Pembimbing



Prof. Dr. Agusti Efi, MA

NIP. 195708241981102001

Kepala Departemen



Dr. Weni Nelmira, S.Pd, M.Pd, T.

NIP. 19790727 200312 2002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Nova Safrina

NIM : 21075088

Dinyatakan Lulus setelah mempertahankan Skripsi di depan Tim Penguji

Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga

Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga

Fakultas Pariwisata dan Perhotelan

Universitas Negeri Padang

dengan judul :

Pengembangan Media Video Pembelajaran Moodboard Digital Pada Busana Pesta Siswa

Kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 1 Ampek Angkek

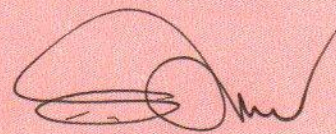
Padang, Oktober 2025

Tim Penguji

Tanda Tangan

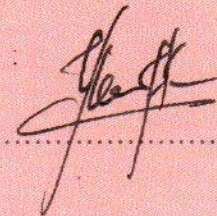
1. Ketua : Prof. Agusti Efi, MA

1.



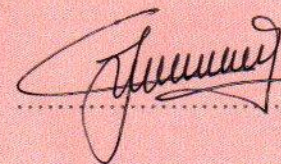
2. Anggota : Dr. Yusmerita, M. Pd

2.



3. Anggota : Puji Hujria Suci, M.Pd

3.



SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nova Safrina
NIM : 21075088/21
Program Studi : S1 PKK
Departemen : Ilmu Kesejahteraan Keluarga
Fakultas : Pariwisata dan Perhotelan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul: **“Pengembangan Media Video Pembelajaran Moodboard Digital Pada Busana Pesta Siswa Kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 1 Ampek Angkek”** adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat dari karya dari orang lain. Apabila terbukti saya melakukan plagiat, saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan dengan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui,
Kepala Departemen IKK



Dr. Weni Nelmira, S.Pd., M.Pd.T
NIP. 197907272003122002

Padang, November 2025
Saya yang menyatakan,



Nova Safrina
NIM. 21075088

ABSTRAK

**Pengembangan Media Video Pembelajaran Moodboard Digital Busana
Pesta Siswa Kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Ampek Angkek
NOVA SAFRINA, 2025
(21075088)**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji kelayakan Media Video Pembelajaran Moodboard Digital Busana Pesta bagi siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Ampek Angkek. Latar belakang utama penelitian adalah rendahnya hasil belajar siswa (70% dan 55% siswa tidak tuntas) yang disebabkan oleh proses pembuatan moodboard yang masih manual dan terbatasnya keterampilan siswa dalam memanfaatkan aplikasi desain digital. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model 4D (Define, Design, Develop), di mana data dikumpulkan melalui angket (kuesioner) dan dianalisis secara deskriptif menggunakan skala Likert untuk mengukur validitas dan praktikalitas. Temuan utama menunjukkan kualitas media yang sangat baik: hasil uji validitas media mencapai 98,7% dan validitas materi 94,2%, keduanya dalam kategori Sangat Valid. Tingkat praktikalitas media juga sangat tinggi berdasarkan respons guru (94,5%) dan siswa (rata-rata 91,4% dan 93,8%), dengan kategori Sangat Praktis. Kesimpulan dari penelitian ini adalah Media Video Pembelajaran Moodboard Digital Busana Pesta terbukti sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan sebagai sumber belajar yang inovatif.

Kata Kunci: Pengembangan Media , Video Pembelajaran, Moodboard Digital, Busana Pesta, Research and Development (R&D)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis ucapkan atas berkat rahmat dan hidayah dari Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Moodboard Digital Busana Pesta Siswa Kelas XI Tata Busana Di SMK Negeri 1 Ampek Angkek”. Tak lupa shalawat beserta salam penulis haturkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umatnya dari alam tanpa ilmu pengetahuan sampai kepada alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini, Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang.

Dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai, penulis mendapatkan banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang tak terhingga terhadap semua pihak yang terlibat. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Agusti Efi, M.A., selaku dosen pembimbing yang dengan setulus hati telah memberikan arahan, bimbingan, serta perhatian dalam setiap proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas kesabaran, keikhlasan, dan ilmu yang Ibu berikan. Nasehat dan bimbingan Ibu menjadi penerang bagi penulis hingga akhirnya dapat menyelesaikan karya ini dengan baik.
2. Ibu Prof. Dra. Ernawati, M.Pd., Ph.D., selaku dosen penguji I yang telah memberikan arahan, kritik, serta saran yang membangun kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Ibu Puji Hujria Suci, M.Pd., selaku dosen penguji 2 yang telah memberikan arahan, kritik dan saran yang membangun kepada penulis sehingga skripsi ini selesai.
4. Ibu Dr. Weni Nelmira, S.Pd., M.Pd.T selaku Kepala Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang.

5. Ibu Prof. Dra. Asmar Yulastri, M. Pd, Ph.D. selaku Dekan Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang.
6. Seluruh Bapak/Ibu Dosen, tenaga administrasi dan staf Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang.

Teristimewa untuk kedua orangtua yang sangat saya sayangi, secara khusus dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur yang tak terhingga, yang telah membantu saya dalam jerih payahnya, keringatnya, doa dan harapannya. Teruntuk Ibunda tercinta, Jorhayati saya ingin mengucapkan terima kasih untuk semua doa yang tak pernah lepas dan kata-kata penyemangat yang tetap menjaga semangat saya untuk menyelesaikan perkuliahan ini. Dan tak lupa kepada ayahanda Armen, saya berterimakasih untuk selalu mendoakan saya, memberikan nasehat, moril dan materil yang tak terhingga, yang selalu menyemangati saya untuk tetap menjadi anak yang santun. Gelar ini penulis persembahkan sepenuhnya untuk Ibunda dan Ayahanda tercinta, sebagai ungkapan terima kasih yang takkan pernah sebanding dengan segala kasih dan pengorbanan yang telah diberikan.

Teruntuk abang dan kakak saya, yaitu Yoli Ade Saputra, Dodi Ardi Saputra, Vik Hidayat, Rusmaneti dan Abdul Ham Danil , terimakasih atas atas segala bentuk bantuan dari segi materi, kerja keras, dan dukungan tanpa henti sejak awal perkuliahan hingga terselesaikannya skripsi ini. Setiap bantuan yang diberikan menjadi dorongan besar bagi penulis untuk terus melangkah dan tidak menyerah dalam menghadapi setiap tantangan.

Terakhir terimakasih untuk rekan- rekan seperjuangan dari awal semester kuliah hingga saat ini yang telah membantu penulis selama menyelesaikan skripsi.

Semoga dukungan, nasehat, do'a dan bantuan yang diberikan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Besar harapan penulis agar skripsi ini menjadi inspirasi dalam pengembangan dan bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Padang, Oktober 2025

Nova Safrina

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Pengembangan	8
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
E. Pentingnya Pengembangan	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	10
G. Defenisi Istilah	11
H. Sistematika Penulisan	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	14
1. Media Pembelajaran.....	14
2. Vidio Pembelajaran.....	17
3. Video Tutorial	23
4. Penelitian Pengembangan (R&D).....	24
5. Validitas Media Vidio Pembelajaran	29
6. Praktilitas Media Vidio Pembelajaran	35
7. Moodboard	36
8. Busana Pesta	40
B. Penelitian Relevan.....	42
C. Kerangka Konseptual	44

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	45
B. Lokasi dan Subjek Penelitian	45
C. Prosedur Penelitian	45
D. Jenis Data dan Sumber Data	49
E. Teknik Pengumpulan Data	51
F. Instrumen Penelitian	52
G. Teknik Analisis Data.....	54

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	57
B. Pembahasan	77

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	84
B. Saran.....	85

DAFTAR PUSTAKA	87
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	91
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Kisi-kisi angket Validasi Media.....	53
Tabel 2.	Kisi-Kisi Angket Validasi Materi.....	53
Tabel 3.	Kisi-kisi Uji Praktikalitas Siswa	53
Tabel 4.	Kisi-kisi Uji Praktikalitas Guru.....	53
Tabel 5.	Bobot pernyataan angket validitas.....	54
Tabel 6.	Kriteria Vidio Pembelajaran	55
Tabel 7.	Kriteria Praktikalitas Video.....	56
Tabel 8.	Panduan Wawancara Kepada Guru Pengampu.....	58
Tabel 9.	Panduan wawancara dengan Peserta didik kelas X.Busana 1 dan 2 :.....	60
Tabel 10	Garis Bahan Ajar.....	63
Tabel 11.	Nama Validator	71
Tabel 12.	Hasil Uji Validasi Ahli Media.....	71
Tabel 13.	Hasil Uji Validasi Tahap Ahli Materi	71
Tabel 13.	Hasil Uji Validasi Tahap Ahli Materi	72
Tabel 14.	Nama Validator	73
Tabel 15.	Hasil Praktikalitas Guru	74
Tabel 16.	Praktikalitas Kelompok Kecil	75
Tabel 17.	Praktikalitas Kelompok Besar.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pembukaan Video	66
Gambar 2. Penutup Video	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Hasil jadi Video.....	91
Lampiran 2.	Narasi Video Tutorial Pembuatan Moodboard Digital Busana Pesta.....	104
Lampiran 3.	Dokumentasi.....	106
Lampiran 4.	Hasil Validasi Media	113
Lampiran 5.	Hasil Validasi Materi.....	115
Lampiran 6.	Hasil Praktikalitas Respon Guru	117
Lampiran 7.	Hasil Pengolahan Data Uji Skala Kecil.....	119
Lampiran 8.	Hasil Pengolahan Data Uji Skala Besar (XI TB.1)	120
Lampiran 9.	Hasil Pengolahan Data Uji Skala Besar (XI TB.2)	122
Lampiran 11.	Lembar penilaian Angket Validasi Media.....	123
Lampiran 12.	Lembar penilaian Angket Validasi Materi (Validator 1)	126
Lampiran 13.	Lembar penilaian Angket Validasi Materi (Validator 2)	129
Lampiran 14.	Lembar penilaian Angket Praktikalitas Guru Pengampu	132
Lampiran 15.	Lembar penilaian Angket Praktikalitas Siswa kelas XI.TB.1 ..	134
Lampiran 16.	Lembar penilaian Angket Praktikalitas Siswa kelas XI.TB.2 ..	136
Lampiran 17.	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	138

BAB I

PENDDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah menengah kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan formal yang bertujuan untuk menyiapkan generasi- generasi muda (peserta didik) yang terampil di suatu bidang keahlian tertentu untuk memasuki lapangan kerja. Oleh karena itu, sekolah kejuruan diharapkan dapat menghasilkan tenaga terampil tingkat menengah yang siap untuk bekerja dalam bidang pekerjaan tertentu.

Dalam proses pembelajarannya, SMK dilengkapi dengan ilmu pengetahuan secara teori dan membekali peserta didik melalui praktik sehingga dalam perkembangannya SMK dituntut harus mampu menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang dapat berakselerasi dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi salah satunya SMK Negeri 1 Ampek Angkek.

SMK Negeri 1 Ampek Angkek yang terletak di Jl. Panca, Batu Taba, Kec. Ampek Angkek, Kab. Agam Prov.Sumatera Barat merupakan sekolah yang memiliki beberapa jurusan kejuruan, salah satu jurusannya adalah Tata Busana. Dijurusan ini pada kelas Fase E (Kelas X) dan Fase F (Kelas XI) telah menggunakan Kurikulum Merdeka sedangkan kelas XII masih menggunakan Kurikulum K-13. Pada Kurikulum Merdeka ini, salah satu mata pelajaran yang diberikan di SMK Negeri 1 Ampek Angkek kepada siswa, khususnya siswa Program Keahlian Busana di kelas XI Tata Busana adalah elemen Gaya dan Pengembangan Busana dalam mata pelajaran Desain dan Produksi

Busana. Dalam mata pelajaran Desain dan Produksi Busana ini terdapat salah satu tujuan pembelajaran yaitu “peserta didik mampu menyusun *moodboard* sesuai konsep gaya (style), penerapan tren fashion berkelanjutan, dan pemilihan tema desain busana yang dipilih dengan benar.” Sumber kurikulum SMK Negeri 1 Ampek Angkek 2024/2025.

Pembelajaran dalam bidang Tata Busana terus mengalami perkembangan seiring dengan kemajuan teknologi dan tren industri *fashion*. Salah satu aspek penting dalam perancangan busana adalah *moodboard*, yang berfungsi sebagai media untuk mengembangkan konsep dan inspirasi dalam mendesain busana .

Moodboard merupakan alat visual yang digunakan untuk mengumpulkan dan mengatur berbagai elemen desain, seperti warna, tekstur, gambar, dan inspirasi, yang mencerminkan tema atau konsep tertentu. *Moodboard* bertujuan penting untuk menyampaikan arah koleksi atau pakaian secara visual. *Moodboard* berfungsi sebagai panduan referensi bagi Desainer, yang memberikan wawasan tentang siluet, warna, tekstur, dan tampilan estetika keseluruhan pakaian.

Dalam elemen Gaya dan Pengembangan Busana, siswa diharuskan untuk membuat suatu *moodboard* konsep/ide untuk produksi busana yang akan dibuat. Siswa di dorong untuk mengekspresikan ide dan kreativitasnya dalam mengeksplor berbagai konsep dan gaya. Konsep *moodboard* yang akan dibuat pada elemen gaya dan pengembangan busana ini ialah *moodboard* busana pesta. Dalam proses pembuatan *moodboard* busana pesta ini, siswa

perlu juga melakukan riset tentang tren, bahan, dan teknik pola yang dapat diterapkan dalam desain mereka sendiri.

Busana pesta adalah jenis pakaian yang dirancang khusus untuk dikenakan pada acara-acara formal atau semi formal, seperti pernikahan, ulang tahun, *gala show*, atau acara sosial lainnya. Busana pesta biasanya memiliki desain yang lebih mewah dan elegan dibandingkan dengan pakaian sehari-hari. Tujuan dari busana pesta adalah untuk memberikan kesan yang istimewa dan menarik, serta mencerminkan suasana acara yang dihadiri.

Busana terdiri dari pakaian dasar, pelengkap (milineris dan aksesoris), dan tata riasnya. Milineris adalah pelengkap pakaian yang berfungsi sebagai pelengkap pakaian utama dan memberikan nilai guna selain untuk keindahan, seperti sepatu, tas, kaus kaki, kacamata, scarf dan lain-lain. Aksesoris, di sisi lain, adalah pelengkap pakaian yang dimaksudkan untuk menambah keindahan si pemakai, seperti cincin, kalung, mahkota dan lain sebagainya.

Proses pembuatan *moodboard* di SMK Negeri 1 Ampek Angkek masih menggunakan metode manual melibatkan pengumpulan berbagai elemen visual, seperti gambar, warna, tekstur, dan tipografi, yang kemudian disusun di atas kertas atau papan. Siswa dapat menggunakan majalah, kain, dan bahan lainnya untuk menciptakan komposisi yang mencerminkan visi mereka. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan skill manual, tetapi juga memberikan pengalaman langsung dalam merancang dan mengatur elemen visual.

Namun seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan industri yang semakin modern, ada dorongan untuk mengembangkan *moodboard* yang telah dibuat secara manual ke dalam format digital. Penggunaan alat desain digital memungkinkan siswa untuk lebih fleksibel dalam mengedit, menyusun, dan berbagi moodboard mereka. Selain itu, moodboard digital dapat dengan mudah diakses diamanapun.

Dengan mengembangkan *moodboard* manual ke dalam format digital, penulis bertujuan untuk menggabungkan keindahan dan keunikan dari proses manual dengan kemudahan dan efisiensi yang ditawarkan oleh teknologi. Proses ini tidak hanya akan memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di dunia desain yang semakin digital.

Melalui pengembangan ini, diharapkan siswa dapat lebih memahami pentingnya *moodboard* dalam proses desain, serta meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan alat digital yang relevan. Dengan demikian, *moodboard* digital dapat difungsikan sebagai media dalam pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menyampaikan pengetahuan atau informasi mengenai materi yang diberikan oleh guru. Media pembelajaran haruslah efektif dan efisien agar dapat memenuhi kebutuhan siswa. Media pendidikan yang mengikuti perkembangan teknologi diharapkan dapat mengatasi masalah dalam pencarian informasi dan perilaku siswa.

Media yang sesuai di zaman sekarang ini adalah media audiovisual, atau video. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan

pemahaman siswa dalam pembuatan *moodboard* Busna Pesta adalah melalui penerapan media video pembelajaran pada SMKN 1 Ampek Angkek sebagai lembaga pendidikan vokasional yang berfokus pada bidang keahlian Tata Busana, serta perlu terus mengembangkan inovasi dalam penyampaian materi agar dapat memenuhi kebutuhan siswa yang semakin berkembang

Penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam pembuatan *moodboard* diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa dalam merancang busana pesta. Dengan memanfaatkan teknologi digital siswa dapat lebih mudah mengumpulkan, mengatur, dan menyesuaikan elemen-elemen desain sesuai dengan tema busana pesta yang diinginkan. Selain itu, pembelajaran berbasis digital juga memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan fleksibel, memungkinkan siswa untuk bekerja secara lebih efisien dan inovatif.

Penulis telah melakukan observasi dan wawancara pada tanggal 20 Desember 2024 dengan guru mata pelajaran DPB kelas XI Tata Busana yaitu ibuk Lusi Susanti S. Pd, penulis menanyakan beberapa pertanyaan mengenai kesulitan yang dihadapi siswa dalam pembuatan *moodboard* busana. Kendala siswa dalam proses pembuatan *moodboard* busana yaitu: 1) Terbatasnya kreativitas siswa dalam pembuatan *moodboard* dikarenakan media yang digunakan manual menggunakan kertas sehingga menghambat eksplorasi ide dan kreatifitas siswa. 2) Proses pembuatan *moodboard* manual cenderung memakan waktu yang lebih lama sehingga mengurangi kesempatan siswa dalam bereksperimen dengan berbagai konsep desain. 3) Terbatasnya minat

dan motivasi siswa dalam menyusun *moodboard*, hal ini terlihat dari hasil *moodboard* yang dibuat kurang menarik dan kurang sesuai dengan kriteria penilaian suatu karya *moodboarding* sehingga diperlukan adanya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif.5) Siswa belum memiliki keterampilan yang cukup untuk memanfaatkan fasilitas sekolah berupa tablet untuk pembuatan *moodboard* digital.

Kemudian penulis juga melakukan wawancara kepada siswa pada tanggal 25 Desember 2024 mengenai kesulitan yang dihadapi siswa saat menyusun *moodboard* ialah : 1) Untuk pembuatan *moodboard*, siswa merasa kesulitan dalam mengembangkan ide-ide busana.2) Terdapat kendala siswa dalam menyusun *moodboard* walaupun sudah mengikuti panduan menggunakan media ajar modul namun beberapa siswa memiliki kesulitan dalam menyusun *moodboard* dengan arah petunjuk yang ada pada modul.3) Siswa masih awam dalam penggunaan aplikasi digital untuk membuat *moodboard*.4) Hasil belajar siswa tentang materi *moodboard* masih rendah dari buku penilaian guru.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Desain dan Produksi Busana elemen Gaya dan Pengembangan Busana ibu Lusi Susanti S.Pd serta wawancara dengan beberapa murid kelas XI Tata Busana, maka diperoleh nilai hasil belajar yang diperoleh dalam mata pelajaran DPB menunjukkan siswa masih kesulitan dalam memuat Moodboard, dan hal ini ditunjukkan dengan 70 % pada kelas XI Tata Busana 1 dan 55 % kelas Tata Busana 2 siswa yang masih belum mencapai Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini bisa dilihat dari nilai praktik siswa kelas XI Tata Busana pada tahun ajaran 2024/2025 yang tergambar pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Nilai Tugas Pembuatan *Moodboard* Siswa

Kelas	Rentang Nilai Siswa	Banyak siswa	Persentase Ketuntasan	Keterangan
XI TB 1	0 – 65	14	70%	Tidak Tuntas
	65 – 100	6	30%	Tuntas
Jumlah		20	100%	
XI TB 2	0 – 64	11	55%	Tidak Tuntas
	65 – 100	9	45%	Tuntas
Jumlah		20	100%	

Sumber: Buku Nilai Mata Pelajaran Desain dan Produksi Busana kelas XI SMK N 1 Ampek Angkek

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran *moodboard* digital pada mata pelajaran Desain dan Produksi Busana elemen Gaya dan Pengembangan Busana bagi siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Ampek Angkek. Penggunaan media video pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan pemahaman konsep pembelajaran *moodboard* digital desain busana pesta, serta kemampuan siswa dalam menyesuaikan tren mode terkini dan mengimplementasikannya melalui pembuatan *moodboard* digital. .

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini, diharapkan siswa tidak hanya memahami pembuatan konsep desain *moodboard* digital busana pesta secara lebih mendalam tetapi juga mampu menerapkannya dalam proyek nyata, mendukung kesiapan mereka untuk terjun ke industri fashion yang semakin kompetitif.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pengembangan Media Video Pembelajaran *Moodboard* Digital Pada Desain Busana Pesta Siswa Di Kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Ampek Angkek?
2. Bagaimanakah Validitas Pengembangan Media Video Pembelajaran *Moodbord* Digital Pada Desain Busana Pesta Siswa Di Kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Ampek Angkek?
3. Bagaimanakah Praktikalitas Pengembangan Media Video Pembelajaran *Moodboard* Digital Pada Desain Busana Pesta Siswa Di Kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Ampek Angkek?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian yang penulis lakukan adalah :

1. Mengembangkan Media Video Pembelajaran *Moodboard* Digital Desain Busana Pesta Siswa Di Kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Ampek Angkek.
2. Melakukan uji coba Validitas Media Video Pembelajaran *Moodboard* Digital Pada Desain Busana Pesta Siswa Di Kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Ampek Angkek.
3. Melakukan uji coba Praktikalitas Media Video Pembelajaran *Moodboard* Digital Pada Desain Busana Pesta Siswa Di Kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Ampek Angkek.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis video tutorial yang memiliki fungsi sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berbentuk video dengan format digital yang dapat diputar pada perangkat smartphone, laptop atau proyektor.
2. Media pembelajaran dapat digunakan oleh siswa kelas XI SMK Jurusan Tata Busana pada mata pelajaran Desain dan Produksi Busana.
3. Hal-hal yang dimuat dalam media video pembelajaran antara lain : materi Moodboard Digital dan aplikasinya dalam desain Busana Pesta untuk kompetensi siswa kelas XI Tata Busana.

E. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media video pembelajaran Moodboard Digital ini didasarkan pada dua alasan utama: kebutuhan inovasi media dan relevansi kompetensi digital. Pertama, media yang digunakan saat ini cenderung kurang mampu memvisualisasikan secara detail proses pembuatan moodboard yang efektif. Video pembelajaran penting untuk menyajikan pemaparan visual langkah demi langkah yang tidak dapat dilakukan oleh media cetak.

Kedua, di era industri 4.0, penguasaan keterampilan moodboard secara digital adalah suatu keharusan bagi desainer busana. Dengan adanya media ini, siswa Kelas XI Tata Busana dapat dilatih menggunakan perangkat lunak digital, sehingga kompetensi yang mereka kuasai sesuai dengan tuntutan dunia kerja. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan menciptakan solusi media yang

valid, praktis, dan relevan untuk meningkatkan kualitas materi pembelajaran Busana Pesta di SMK Negeri 1 Ampek Angkek."

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Penulis men-ansumsikan bahwa siswa Kelas XI SMK Tata Busana telah memiliki pemahaman dasar mengenai desain busana dan konsep moodboard manual. Selain itu, penulis menyarankan bahwa setiap siswa atau guru memiliki akses ke perangkat keras (seperti laptop atau smartphone) . Asumsi krusial lainnya adalah ketersediaan dan kemampuan siswa dalam mengoperasikan perangkat lunak desain dasar digital yang direkomendasikan dalam tutorial (misalnya, Canva atau aplikasi edit foto sederhana), sehingga fokus pembelajaran dapat langsung terdengar pada teknik pembuatan moodboard busana pesta."

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan berisi batasan-batasan yang dilakukan oleh peneliti, baik terkait produk yang dihasilkan maupun cakupan penelitian diantaranya:

- a. Keterbatasan Materi: Media video yang dikembangkan hanya fokus pada materi Moodboard Digital untuk Busana Pesta dan tidak mencakup keseluruhan Kompetensi Dasar mata pelajaran Tata Busana.
- b. Keterbatasan Model: Tahap Disseminate (Penyebarluasan) dalam model 4-D hanya dilakukan secara terbatas di lingkungan sekolah tempat penelitian dan tidak disebarluaskan secara luas (misalnya diunggah ke platform publik) untuk menjaga fokus penelitian.

- c. Keterbatasan Pengujian: Pengujian Efektivitas produk (jika dilakukan) hanya terbatas pada peningkatan hasil belajar/praktik siswa di kelas uji coba, bukan secara luas.

G. Defenisi Istilah

Definisi istilah atau definisi operasional ini bertujuan untuk membatasi ruang lingkup penelitian serta menghindari terjadinya penafsiran yang berbeda terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini.

Agar tidak terjadi kesimpangsiuran dan salah pengertian terhadap istilah-istilah yang dipergunakan dalam penelitian ini, maka penulis akan menjelaskan beberapa istilah serta maksud yang terkandung dalam penelitian ini, sehingga akan terdapat keseragaman landasan berpikir antara peneliti dengan pembaca. Dengan demikian maka pengertian dari masing-masing istilah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan (Penelitian dan Pengembangan)

Menurut (Gay 1990) Penelitian Pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, bukan untuk menguji teori, Dalam bukunya Metode Penelitian dan Pendidikan, sugiono menyebutkan bahwa metode Penelitian dan Pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

2. Media Video Pembelajaran

Vidio merupakan media eletronik yang mampu menghubungkan teknologi audio dan visual secara bersamaan sehingga menghasilkan suatu tayangan

yang dinamis dan menarik (Arif Yudianto 2017). Media video ini memiliki fungsi sebagai media pembelajaran yaitu fungsi atnesi, fungsi efektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris (arsyad 2013)

Menurut Elihami, dkk (2018) bahwa “ media video pembelajaran adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk suara dan visual. Penggunaan video yang melibatkan indra paling banyak dibandingkan dengan alat peraga lainnya, dengan penayangan video murid dapat melihat sekaligus mendengar.

3. Moodboard Digital

Menurut Nur aini (2024), *moodboard* busana adalah alat visual yang digunakan untuk mengumpulkan ide-ide desain, warna, dan elemen lainnya dalam fashion. Moodboard berfungsi sebagai panduan kreatif yang membantu desainer merancang konsep dan meningkatkan komunikasi dengan klien. Sedangkan Moodboard Digital merupakan moodboard yang dibuat dengan memanfaatkan teknologi digital, seperti aplikasi desain (misalnya Canva), yang menjadi fokus materi yang diajarkan melalui media video pembelajaran.

4. Busana Pesta

Busana pesta adalah busana yang digunakan pada kesempatan pesta, dimana busana tersebut dibagi menurut waktunya yaitu pagi, siang, dan malam (Annisa, 2018).

5. Siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Ampek Angkek

Mengacu pada subjek penelitian dan pengguna produk yang dikembangkan. Mereka adalah peserta didik kelas XI di jurusan Tata

Busana SMK Negeri 1 Ampek Angkek yang mengikuti mata pelajaran Desain dan Produksi Busana elemen Gaya dan Pengembangan Busana.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan adalah sebagai berikut:

Bab	Judul Bab	Uraian Singkat Isi
BAB 1	PENDAHULUAN	Memuat latar belakang, identifikasi, batasan, rumusan dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sub-bab Definisi Istilah dan Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.
BAB II	KAJIAN PUSTAKA	Berisi landasan teori (Media Pembelajaran, Video Pembelajaran, Moodboard, Busana Pesta, R&D), Penelitian Relevan, dan Kerangka Konseptual.
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	Menjelaskan jenis penelitian (R&D), lokasi/subjek, Prosedur Penelitian (Model 4D), jenis data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	Memaparkan hasil dari setiap tahapan model 4-D, mulai dari Define hingga Develop , termasuk hasil uji validitas dan praktikalitas media.
BAB V	PENUTUP	Kesimpulan (menjawab rumusan masalah) dan Saran untuk pengguna dan peneliti selanjutnya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan uji coba yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran video tutorial pembuatan *moodboard digital* busana pesta pada mata pelajaran desain dan produksi busana kelas XI tata busana di SMK Negeri 1 Ampek Angkek maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan media video tutorial pembuatan *moodboard digital* busana pesta pada mata pelajaran desain dan produksi busana ini menggunakan metode pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D (*four D*) yang terdiri dari empat tahap, yaitu tahap *Define* (pendefinisian), tahap *Design* (perencanaan), tahap *Develop* (pengembangan) dan tahap *Disseminate* (penyebaran), namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan. Desain dari media pembelajaran video tutorial pembuatan *moodboard digital* ini berbentuk audio visual yang mana di dalam video ini melalui tahapan dalam membuat media video, sehingga menghasilkan media pembelajaran video pembuatan *moodboard digital* busana pesta dengan adanya pembukaan, isi materi dan penutup, yang diiringi dengan instrumen musik, rekaman suara penjelasan, teks penjelasan, serta animasi sederhana dengan memperhatikan tingkat kemenarikan.
2. Hasil uji validitas media memperoleh persentase sebesar 92% dan uji validitas ahli materi memperoleh persentase sebesar 88% sehingga dapat masuk kategori sangat valid.

3. Hasil uji praktikalitas media video pembelajaran berdasarkan respon guru pengampu mata pelajaran desain dan produksi busana memperoleh persentase sebesar 94,5% dengan kategori praktis sangat. Sedangkan hasil uji praktikalitas media video pembelajaran berdasarkan respon siswa untuk uji coba skala kecil yang terdiri dari 10 orang siswa memperoleh persentase sebesar 91,4% dengan kategori sangat praktis dan uji coba skala besar yang terdiri dari 36 orang siswa memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori sangat praktis. Sehingga media video pembelajaran pembuatan moodboard digital busana pesta dinyatakan sangat valid dan praktis serta layak digunakan pada kegiatan belajar mengajar pada kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Desain dan Produksi Busana di SMK Negeri 1 Ampek Angkek.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh saat melakukan pengembangan media pembelajaran, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Untuk siswa sangat diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran ini dengan baik dan benar agar dapat meningkatkan kreatifitas dan dapat belajar mandiri dengan adanya video pembelajaran ini.
2. Untuk guru pengampu mata pelajaran Desain dan Produksi Busana, guru bisa melakukan penambahan konten baru atau penyesuaian berdasarkan umpan balik dari lapangan. Hal ini akan memastikan media tetap relevan dengan kondisi terkini

3. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjadi dasar pelaksanaan penelitian untuk mengetahui efektifitas produk pengembangan video pembelajaran tutorial yang telah dihasilkan pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisasongko, N. (2020). Pemanfaatan Media Video Tutorial Sebagai Alternatif Pembelajaran Di Masa Pandemi Pada Peserta Didik Kompetensi Keahlian TKRO SMK. In Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (Prosnampas) (Vol. 3, No. 1, pp. 829-834).
- Adoe, W. (2022). Pengembangan Video Animasi Menggunakan Model 4D. Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPTKNI (pp. 25-30). Makasar: Forum LPTKNI .
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Arief S. Sadiman, dkk. 2011. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Aini, N., & Kusumandyoko, T. C. (2024). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI ENSIKLOPEDIA PENGENALAN KEBAYA UNTUK ANAK USIA 8-12 TAHUN. 6(2), 26–38.
- Anggraini, R., Ktut Widiartini, N., & Agus Mayuni, P. (2022). Pengembangan Hiasan Busana Pesta Anak Dengan Recycle Kain Perca. *Jurnal Bosaparis: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 13(3), 139–149.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran: Suatu Pendekatan Baru* . Jakarta: Rajawali Pers.
- Azwar, S. (2015). *Validitas dan Reliabilitas dalam Penelitian* . Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Apriliasari, dkk. (2018). Hiasan dalam Busana Pesta. *Jurnal Desain Mode*, 5(2), halaman 45-52.
- Biro, A. (2011). Pentingnya Moodboard dalam Desain. *Jurnal Desain Kreatif*, 3(1), 12-20.
- Cheppy, R. (2007). *Pengembangan Video Edukasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*. Departemen Pendidikan Nasional

- Depdiknas. (2008). Pedoman Pengembangan Bahan Ajar . Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dheavanisya, I. N. (2022). Pengembangan Video Tutorial Membuat Desain Busana Pesta Wanita Secara Digital Sesuai Dengan Konsep Kolase di Kelas XI SMK Negeri 8 Surabaya. *Jurnal Online Tata Busana*, 11(3), 18-25.
- Elihami, dkk. (2018). Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran .
- Effendi, I. Z., Suryana, W., Sabana, S., Nalan, A. S., Zainsjah, A. B., Wilastrina, A., ... & Supriyatini, S. (2022). *Untaian Budaya Nusantara*. Ideas Publishing.
- Erni, E., & Fariyah, F. (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.
- Kartikasari, E., Indreswari, A. G., Septianti, S., Susila, D. A., Jahroo, W. L., Handayani, W., ... & Judijanto, L. (2025). *Fashion Design*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Fesyen:Pendidikan dan Teknologi, 8(3).(Anggraini et al., 2022)Aini, N., & Kusumandyoko, T. C. (2024). *PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI ENSIKLOPEDIA PENGENALAN KEBAYA UNTUK ANAK USIA 8-12 TAHUN*. 6(2), 26–38.
- Gay, LR (1990). Penelitian Pendidikan: Kompetensi untuk Analisis dan Aplikasi . New York: Macmillan.
- Gafar, M. (2009). Kelemahan Media Video dalam Pembelajaran . Jakarta
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar. Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar, 96–102.
- Indriyani, R. (2020). Penerapan Media Video Pada Kompetensi Membuat Gambar Bagian Dan Bentuk Busana Di Kelas X Tata Busana 1 SMK Negeri 6 Surabaya. *E-Journal*, 9(2), 87-95.
- Kustandi, K., & Darmawan, D. (2020). Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi]. Pustaka Belajar

- Kustandi, K., & Sutjipto, S. (2016). Manfaat Media dalam Proses Belajar Mengajar . Pustaka Belajar
- Kurniawati, W. (2021). Desain Perencanaan Pembelajaran. JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan dan Keislaman, 7(01), 1-10.
- Keech, J. (2012). Visual Communication in Fashion Design.
- Khayati, E. Z. (1998). Pemilihan Bahan dalam Desain Busana. Jurnal Mode, 4(3), 30-35.
- Lam, T. (2013). Translating Ideas into Visuals: The Role of Moodboards. Fashion Design Journal, 2(1), 22-29.
- Lince, L. (2022, May). Implementasi kurikulum merdeka untuk meningkatkan motivasi belajar pada sekolah menengah kejuruan pusat keunggulan. In Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai (Vol. 1, pp. 38-49)Arikunto. 2012. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara Arikunto, S. 2010.Manajemen Penelitian. Jakarta : Rineka Cipta Arsyad.A. 2004. Media Pembelajaran.Jakarta: Rajawali Pres
- Lihawanda, S., & Triyanto, T. M. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR PROPORSI TUBUH WANITA BERBASIS VIDEO ANIMASI UNTUK SISWA KELAS X TATA BUSANA SMK MUHAMMADIYAH 1 TEMPEL.
- Melati, dkk. (2023). Model Pengembangan Media Pembelajaran 4D .Jakarta: Rajawali Pers.
- Nugraha, A., & Nestiyarum, R. (2021). Pembuatan Media Video Pembelajaran Berbasis TIK .
- Prapti, K., & Sawitri, S. (1998). Warna dalam Busana Pesta. Jurnal Warna dan Desain, 6(4), 15-25.
- Ridwan, M., Ghofur, A., Rokhmadi, R., & Pratama, G. (2023). Pemikiran Ekonomi Islam Ibnu Khaldun: Sebuah Pendekatan Sosio Historis. *Iqtisad: Reconstruction of Justice and Welfare for Indonesia*, 10(1), 113-130.
- Sihombing, B. (2024). Model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) dalam pembelajaran pendidikan islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 4(1), 11-19.

- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian, Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sadiman, AS (1984). *Media Pendidikan: Pemahaman, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suciati, S. (2008). Moodboard sebagai Media Pembelajaran Desain. *Jurnal Pendidikan Desain*, 7(1), 10-15.
- Sicillia, S. (1986). Tekstur Bahan dalam Busana Pesta. *Jurnal Tekstil dan Mode*, 2(2), 40-45.
- Tanaya, dkk. (2022). Moodboard: Sumber Ide dalam Desain. *Jurnal Desain dan Kreativitas*, 8(3), 50-55.
- Tatham, A., & Seaman, J. (2003). Creating Effective Moodboards. *Fashion Design Review*, 1(2), 5-10
- Ulya, I. M., & Kharnolis, E. M. (2023). Penerapan Aplikasi Canva untuk Menyusun Digital Moodboard di Kelas XI Busana 3 SMK Negeri 8 Surabaya. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 8539-8551.
- Ulrich, KT, & Eppinger, SD (2012). *Desain dan Pengembangan Produk*. New York: McGraw-Hill.
- Widoyoko, EP (2012). *Evaluasi Program Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar