

Pengaruh Model *Experiential Learning* Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Sulaman Kelas XI Busana SMK Negeri 1 Lembah Gumanti

¹Siti Rahmatika, ¹Puspaneli, ¹Ernawati, ¹Elviza Yeni Putri

¹Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus Air Tawar, Padang, Sumatera Barat, Indonesia

³Corresponding Author e-mail: sitirahmatika002@gmail.com

Received: November 2025; Revised: December 2025; Published: January 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi kesulitan siswa dalam pembuatan sulaman bayang dan sulaman terawang Inggris pada mata pelajaran Eksperimen Tekstil dan Desain Hiasan yang berdampak pada rendahnya hasil belajar dan belum tercapainya Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode *Quasy experiment* menggunakan rancangan *Nonequivalent control group design*. Penelitian ini menerapkan model pembelajaran *Experiential Learning* berbantuan media video yang menekankan pada pengalaman belajar langsung siswa. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI Busana SMK Negeri 1 Lembah Gumanti tahun pelajaran 2025/2026, dengan sampel ditentukan melalui teknik *Sampling jenuh*. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 55 siswa, terdiri dari 26 siswa kelas XI Busana A dan 29 siswa kelas XI Busana B. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, angket respon siswa, dan tes hasil belajar. Data dianalisis menggunakan uji prasyarat dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan pada siswa yang belajar menggunakan model *Experiential Learning* dengan model konvensional. Hasil uji *t* menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ di mana $t_{hitung} = 3,77$ dan $t_{tabel} = 2,00$ sehingga H_0 ditolak H_a diterima. Respon siswa terhadap pembelajaran mencapai 97% dengan keterlaksanaan model sebesar 93%, sehingga disimpulkan bahwa model *Experiential Learning* berbantuan media video memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Model ini dapat diadopsi sebagai strategi pembelajaran efektif di SMK untuk meningkatkan keterampilan praktik dan pencapaian kompetensi siswa dalam mata pelajaran produktif.

Kata kunci: *Experiential Learning*, Hasil Belajar, MediaVideo, Sulaman

How to Cite: Rahmatika, S., Puspaneli., Ernawati., & Putri, E. Y. (2026). Pengaruh Model Experiential Learning Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Sulaman Kelas XI Busana SMK Negeri 1 Lembah Gumanti . *Journal of Autheintic Reisearch*, 5(1), 180-190. <https://doi.org/10.36312/xcwptf22>



<https://doi.org/10.36312/xcwptf22>

Copyright© 2026, Rahmatika et al.
This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Pendidikan kejuruan berorientasi pada pengembangan kompetensi siswa melalui penguasaan keterampilan praktik yang selaras dengan tuntutan dunia kerja. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai satuan pendidikan vokasi memiliki peran strategis dalam membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan standar industri agar siap memasuki dunia kerja. Kualitas lulusan pendidikan vokasi sangat dipengaruhi oleh implementasi proses pembelajaran, khususnya pembelajaran praktik yang dirancang secara sistematis, terarah, dan relevan dengan kebutuhan industri (Ernawati, 2021). Pembelajaran praktik yang dirancang secara efektif terbukti memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan hasil

belajar siswa di SMK (Susilowati, 2023). Mendukung tujuan tersebut, pemerintah menghadirkan Kurikulum Merdeka sebagai paradigma baru yang memberikan keleluasaan bagi satuan pendidikan, termasuk SMK, dalam mengembangkan pembelajaran yang berpusat pada siswa, mendorong kreativitas, serta memperkuat keterampilan yang sesuai dengan minat dan bakat siswa (Supriadi & Putra, 2024).

Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada guru dalam merancang pembelajaran dengan memilih bahan ajar dan model pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa (Nurphi et al., 2024). Pendekatan ini diharapkan dapat mengembangkan keterampilan pada siswa, seperti berpikir kritis, kreatif, berkolaborasi, dan berkomunikasi, yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan global (Widiansyah et al., 2024). SMK Negeri 1 Lembah Gumanti merupakan sekolah kejuruan yang memiliki empat program keahlian, salah satunya yaitu program keahlian Busana. Program keahlian busana sudah menerapkan Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajaran. Berdasarkan Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP) kurikulum belajar yang telah disusun oleh guru SMK Negeri 1 Lembah Gumanti terdapat mata pembelajaran Desain dan Produksi Busana yang didalamnya terdiri dari beberapa elemen, salah satunya yaitu elemen Eksperimen Tekstil dan Desain Hiasan (Mata Pelajaran Pilihan) yang dipelajari oleh kelas XI Busana. Elemen Eksperimen Tekstil dan Desain Hiasan merupakan mata pelajaran pilihan yang wajib diambil oleh siswa kelas XI tata busana, salah satu materi yang dipelajari pada mata pelajaran pilihan ini adalah sulaman.

Mata pelajaran pembelajaran Eksperimen Tekstil dan Desain Hiasan menekankan pada pemahaman dasar tekstil, eksplorasi teknik hiasan, serta praktik kreatif untuk menghasilkan desain busana yang estetis dan fungsional. Proses pembelajaran dirancang berbasis proyek praktik sehingga siswa tidak hanya memahami teori tetapi juga menguasai keterampilan teknis melalui pembuatan produk busana secara langsung (Surtini, 2023). Salah satu materi penting dalam pembelajaran ini adalah sulaman, yang menjadi dasar pengembangan keterampilan menghias busana. Menurut Ernawati et al., (2008) sulaman adalah teknik membuat ragam hias pada permukaan kain dengan benang. Benang tersebut diatur secara dekoratif pada permukaan kain dengan jalan menusukkan benang dengan bermacam-macam cara. Macam-macam tusuk ini dinamakan dengan tusuk hias. Sulaman merupakan seni menghias kain dengan menggunakan benang, jarum, dan bahan tambahan lainnya untuk menghasilkan motif dekoratif maupun fungsional. Pembelajaran sulaman yang dilaksanakan melalui kegiatan praktik kreatif, seperti sulaman fantasi pada produk tekstil hias, mampu meningkatkan minat belajar siswa karena melibatkan pengalaman langsung dalam proses pembuatan karya (Ernawati, 2022). Dan pembelajaran ini tidak hanya melatih keterampilan motorik halus siswa, tetapi juga menumbuhkan kreativitas dan ketelitian dalam menghasilkan produk busana yang berkualitas dan bernilai estetika (Sonye & Anthony, 2025). Pembelajaran praktik sulaman menuntut keterlibatan aktif siswa karena melibatkan aktivitas visual, menggambar, dan motorik. Penerapan model pembelajaran yang tepat terbukti mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam keterampilan menghias sulaman, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan hasil belajar siswa meningkat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Eksperimen Tekstil dan Desain Hiasan serta hasil angket siswa kelas XI Busana di

SMK Negeri 1 Lembah Gumanti, diketahui bahwa guru telah menerapkan berbagai model pembelajaran, seperti Discovery Learning, Project Based Learning, dan Teaching Factory. Namun, pelaksanaannya belum berjalan secara optimal karena beberapa sintaks pembelajaran sering dilewati, terutama akibat keterbatasan waktu praktik dan karakteristik materi yang kurang sesuai dengan model tertentu. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, khususnya pada materi sulaman, yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata harian yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa masih cenderung pasif dan kurang memberikan umpan balik selama proses pembelajaran. Kompleksitas materi Eksperimen Tekstil dan Desain Hiasan, terutama pada sulaman terawang Inggris dan sulaman bayang, menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide, merancang motif, memilih jenis tusuk hias, serta menentukan langkah kerja, sehingga berdampak pada keterlambatan pengumpulan tugas.

Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan keterlibatan aktif dan pemahaman siswa. Salah satu pendekatan yang sesuai adalah model pembelajaran *Experiential Learning* yang menekankan pembelajaran melalui pengalaman langsung. Menurut D. a Kolb, (2006) *Experiential Learning* merupakan proses belajar yang menekankan keterlibatan aktif siswa melalui pengalaman nyata, refleksi terhadap pengalaman tersebut, pembentukan konsep, hingga penerapan konsep ke situasi baru. Model ini memiliki empat tahapan, yaitu pengalaman konkret (*concrete experience*), refleksi Observasi (*reflective observation*), konseptualisasi abstrak (*abstract conceptualization*), dan eksperimen aktif (*active experimentation*) (A. Y. Kolb & Kolb, 2021). Dalam konteks *Experiential Learning*, praktek memiliki peranan yang sangat penting karena melalui kegiatan praktek, siswa dapat menggunakan konsep dan teknik yang dipelajari di kelas pada kehidupan sehari-hari. Namun ada beberapa sekolah, termasuk SMK Negeri 1 Lembah Gumanti yang mengalami keterbatasan dalam Media pembelajaran karena masih sebatas menggunakan modul ajar dan demostrasi oleh guru. Hal ini tentunya dapat menghambat pelaksanaan pembelajaran.

Agar penerapan model *Experiential Learning* lebih efektif dan efisien, maka diperlukan dukungan dari media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa yang dapat membantu menjelaskan tahapan praktik secara runtut, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri maupun mengulang materi di luar jam pelajaran. Media pembelajaran yang tepat berperan penting dalam membantu siswa memahami materi, meningkatkan minat belajar, serta mendukung keterlaksanaan pembelajaran praktik secara optimal (Werdini & Puspaneli, 2023) (Werdini & Puspaneli, 2023). Oleh karena itu, sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan yaitu media video sebagai sarana dalam praktek. Media video merupakan alat pembelajaran yang efektif karena mampu menyajikan prosedur kerja secara visual, runtut, dan sistematis, serta memungkinkan siswa untuk mengulang materi sesuai dengan kebutuhan belajar masing-masing (Novrita et al., 2023). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Putri & Ernawati, (2022) yang menyatakan bahwa media video tutorial mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi praktik melalui penyajian langkah kerja secara visual yang dilengkapi teks dan audio, sehingga meningkatkan motivasi belajar dan memungkinkan pembelajaran dilakukan secara mandiri. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Tasy & Ernawati, (2025) yang menunjukkan bahwa media

video tutorial yang dirancang secara jelas, rinci, serta teruji validitas dan kepraktisannya mampu membantu peserta didik memahami teknik dan langkah kerja praktik secara lebih optimal, serta dapat digunakan berulang kali sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing siswa. Oleh karena itu, penggunaan media video menjadi alternatif yang tepat untuk mendukung pembelajaran praktik sulaman pada mata pelajaran Eksperimen Tekstil dan Desain Hiasan.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuasi eksperimen (*Quasi Experiment Methode*). Penelitian ini menggunakan dua kelompok sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan (X) berupa penerapan model *experiential learning* berbantuan media video dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional dalam memahami materi Sulaman Bayang dan Sulaman Terawang Inggris. Desain penelitian yang digunakan adalah *Non Equivalent Control Group Design* yang mana desain ini memberikan *pretest* sebelum diberikan perlakuan, dan *posttest* sesudah diberikan perlakuan pada masing-masing kelompok kelas.

Tabel 1.Rancangan Non Equivalent Control Group Design

Kelas	Pretest	Perlakuan (X)	Posttest
Experiment	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

(Sugiyono,2022)

Keterangan:

- O₁: Tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan
- O₂: Tes akhir (*posttest*) setelah diberikan perlakuan
- O₃: Tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan
- O₄: Tes akhir (*posttest*) yang tidak diberikan perlakuan
- X : Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* berbantuan media video pada materi Sulaman Bayang dan Sulaman Terawang Inggris.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Busana SMK Negeri 1 Lembah Gumanti TP. 2025/2026. Sampel penelitian diambil dengan teknik *Sampling Jenuh* Teknik *Sampling Jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2022) . Menurut Arikunto (2012:104) menjelaskan bahwa apabila jumlah populasinya kurang dari 100 orang, maka jumlah sampelnya diambil secara keseluruhan, tetapi jika populasinya lebih besar dari 100 orang, maka bisa diambil 10-15% atau 20-25% dari jumlah populasinya. Dengan demikian, seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 55 siswa, terdiri dari 26 siswa kelas XI Busana A dan 29 siswa kelas XI Busana B.

Intrumen Penelitian

Penelitian ini memanfaatkan instrument baik tes maupun non tes. Instrument non tes dipakai untuk menghitung keterlaksanaan dan tanggapan peserta didik

mengenai model *Experiential Learning* berbantuan media video dalam bentuk angket. Sedangkan, hasil belajar peserta didik dievaluasi memakai instrumen tes. Tes ini berbentuk soal objektif yang disesuaikan dengan CP Mapel Pilihan (Eksperimen Tekstil dan Desain Hiasan) dan TP, IKTP Sulaman Bayang dan Sulaman Terawang Inggris. Tes ini diterapkan pada kedua kelas dan diselenggarakan ke dalam dua tahapan, yaitu tes pra-perlakuan dan tes pasca-perlakuan. Setelah dilakukan validitas oleh dosen validasi, soal yang telah valid akan di uji coba terlebih dahulu.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan melalui penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* berbantuan media video yang terdiri atas empat tahapan, yaitu pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif. Setiap tahapan dilaksanakan secara sistematis untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran pada mata pelajaran Eksperimen Tekstil dan Desain Hiasan. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar, media video pembelajaran sulaman bayang dan sulaman terawang Inggris, lembar kerja peserta didik, instrumen tes hasil belajar, serta lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Selain itu, peneliti juga menyusun langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan sintaks model *Experiential Learning* dan menyiapkan alat serta bahan praktik yang diperlukan. Pada tahap pelaksanaan tindakan, model pembelajaran *Experiential Learning* berbantuan media video diterapkan dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran diawali dengan pemberian pengalaman konkret melalui penayangan video proses pembuatan sulaman bayang dan sulaman terawang Inggris. Selanjutnya, siswa melakukan kegiatan observasi reflektif dengan mencatat hasil pengamatan dan mendiskusikannya dalam kelompok. Pada tahap konseptualisasi abstrak, guru memberikan penjelasan mengenai konsep, teknik, alat dan bahan, serta langkah kerja sulaman.

Tahap terakhir, yaitu eksperimen aktif, dilaksanakan melalui kegiatan praktik langsung pembuatan sulaman bayang dan sulaman terawang Inggris. Tahap observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi untuk mencatat keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa. Observasi dilakukan oleh guru mata pelajaran sebagai observer untuk memperoleh data yang objektif. Pada tahap refleksi, peneliti menganalisis hasil observasi dan hasil belajar siswa untuk menilai efektivitas penerapan model *Experiential Learning* berbantuan media video. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar untuk mengevaluasi keterlaksanaan pembelajaran serta pencapaian hasil belajar siswa.

Indikator Keberhasilan

Keberhasilan penelitian ini diukur berdasarkan beberapa indikator utama, yaitu ketuntasan hasil belajar siswa, keterlaksanaan model pembelajaran, dan respon siswa terhadap pembelajaran. Ketuntasan hasil belajar individu ditentukan berdasarkan pencapaian nilai siswa yang dibandingkan dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai sama dengan atau lebih tinggi dari KKTP yang telah ditetapkan. Ketuntasan klasikal dihitung berdasarkan persentase siswa yang mencapai ketuntasan individu, dengan kriteria keberhasilan apabila minimal 85% siswa mencapai ketuntasan belajar. Selain itu, keberhasilan penelitian juga ditinjau dari keterlaksanaan model pembelajaran *Experiential Learning* berbantuan media video. Keterlaksanaan pembelajaran dinilai melalui lembar observasi berdasarkan ketercapaian setiap tahapan pembelajaran dan dikategorikan berhasil apabila berada pada kategori baik atau sangat baik. Respon

siswa terhadap pembelajaran diukur menggunakan angket respon siswa, dengan kriteria keberhasilan apabila persentase respon positif siswa mencapai minimal 80%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini telah dilaksanakan pada tanggal 11 November sampai 3 Desember 2025 di SMK Negeri 1 Lembah Gumanti pada semester 1 Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan dikelas eksperimen-kontrol.

1. Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa

a. Analisis Statistika Deskriptif

Tabel dibawah ini menunjukkan pencapaian belajar siswa di kelas sampel berdasarkan temuan penelitian.

Tabel 2. Analisis Deskriptif Pre- dan Post-tes

Data	Jumlah Siswa	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata
Pretest Eksperimen	26	14	68	42,45
Pretest Kontrol	29	18	68	42,11
Posttest Eksperimen	26	61	100	86,68
Posttest Kontrol	29	54	100	74,13

Perbandingan skor pretest menunjukkan bahwa kelas eks (rata-rata 42,45) dan kelas kontrol (rata-rata 42,11) memiliki rerata nilai yang relatif serupa. Selain itu, Hasil skor posttest siswa kelas eksperimen menunjukkan angka rata-rata mencapai 86,68 sedangkan kelas kontrol menunjukkan angka 74,13. Hal ini membuktikan bahwa siswa di kelas eksperimen meraih hasil belajar yang lebih memuaskan setelah melaksanakan model model *Experiential Learning* berbantuan media video, dari pada kelas kontrol yang hanya mengaplikasikan pembelajaran dengan cara konvensional.

b. Hasil Analisis Data

1) Uji Prasyarat Pre-test

a) Uji Normalitas

Sebaran data pre-test diuji menggunakan metode uji Liliefors, yang digunakan untuk mengidentifikasi data dari sampel merupakan bagian dari populasi yang mengikuti distribusi normal atau tidak. Kriteria data terdistribusi normal: Jika $L_{hitung} \leq L_{tabel}$

Tabel 3. Analisis Normalitas

Data	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
Pre-(Eks)	0,9	0,16	Normal
Pre-(Kontrol)	0,10	0,16	Normal

b) Uji Homogenitas

Jika hasil uji menunjukkan data pre-dan post-test dari sampel yang terdistribusi normal, lalu dilaksanakan uji homogenitas dengan Uji F. Kriteria: jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka varian homogen.

Tabel 4. Analisis Homogenitas

Data	L _{hitung}	L _{tabel}	Kesimpulan
Pretest	1,39	1,93	Homogen

c) Uji Kesamaan Dua Rata-rata

Uji kesamaan rerata berguna untuk menentukan adanya perbedaan nyata melalui statistik pada kemampuan awal kelompok eks dan kontrol. Uji t akan dilakukan jika bahwa sebaran datanya normal dan variannya homogen. Kriteria uji :

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$: H_0 diterima H_a ditolak

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$: H_0 ditolak H_a diterima

Tabel 5. Analisis Kesamaan Dua Rata-rata

Data	L _{hitung}	L _{tabel}	Kesimpulan
Pretest	0,24	2,00	$t_{hitung} \leq t_{tabel}$ H_0 diterima H_a ditolak

2) Uji Prasyarat Post-test

a) Uji Normalitas

Sebaran data post-test diuji dengan metode uji Liliefors, yang digunakan untuk mengidentifikasi data dari sampel merupakan bagian dari populasi yang mengikuti distribusi normal atau tidak. Kriteria data terdistribusi normal : jika $L_{hitung} \leq L_{tabel}$

Tabel 6. Analisis Normalitas

Data	L _{hitung}	L _{tabel}	Kesimpulan
Post-(Eks)	0,10	0,16	Normal
Post-(Kontrol)	0,13	0,16	Normal

b) Uji Homogenitas

Jika hasil uji menunjukkan data post-test dari sampel yang terdistribusi normal, lalu dilaksanakan uji homogenitas dengan Uji F. Kriteria : jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka varian homogen

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas Posttest

Data	L _{hitung}	L _{tabel}	Kesimpulan
Pretest	1,65	1,93	Homogen

c) Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis guna menentukan hipotesis yang dirumuskan peneliti dapat diterima ataukah ditolak. Hipotesis tersebut berkaitan dengan dampak model pembelajaran *Experiential Learning* berbantuan media video terhadap hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Lembah Gumanti. Uji t akan dilakukan jika bahwa sebaran datanya normal dan variannya homogen. Kriteria uji :

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$: H_0 diterima H_a ditolak
 Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$: H_0 ditolak H_a diterima

Tabel 8.Analisis Hipotesis Post-tes

Data	Lhitung	Ltabel	Kesimpulan
Poattest	3,77	2,00	$t_{hitung} > t_{tabel}$ H_0 diterima H_a ditolak

Berdasarkan tabel di atas, data hasil uji hipotesis *posttest* dengan uji t didapatkan t_{hitung} sebesar 3,77 dan t_{tabel} sebesar 2,00. Data ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang menandakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Experiential Learning* berbantuan media video terhadap hasil belajar siswa.

2. Keterlaksanaan Sintaks Dan Model Pembelajaran Experiential Learning Berbantuan Media Video

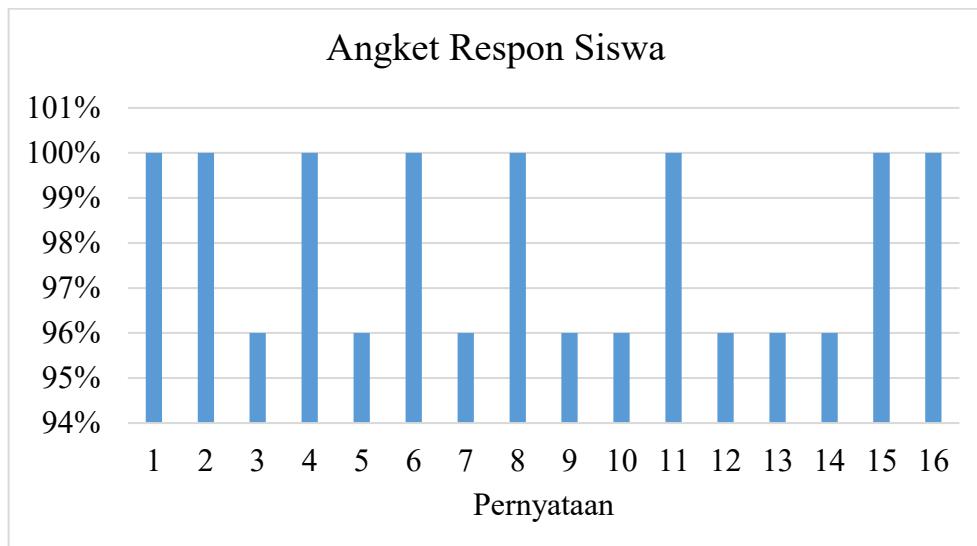
Presentaserata-rata keterlaksaaan sintak model *experiential learning* mencapai 93%. Hal ini menunjukkan bahwa model *Experiential Learning* berbantuan media video dapat digunakan dengan sangat baik karena memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Tabel 9.Hasil Analisis Keterlaksaaan Sintaks

Sintak Pembelajaran	Persentase
Pengalaman kongkret	100%
Observasi Reflektif	75%
Konseptualisasi	100%
Abstrak	
Eksperimen Aktif	100%
Total Keterlaksanaan	93%

3. Respon Siswa Terhadap Model Pembelajaran Experiential Learning berbantuan media video

Angket respon diberikan guna melihat tanggapan siswa tentang proses pembelajaran yang telah berlangsung. Instrument angket yang digunakan menggunakan skala Guttman yang terdiri dari 16 pertanyaan, setiap pertanyaan memiliki 2 pilihan jawaban yaitu sangat setuju dan tidak setuju.



Gambar 1. Analisis Angket Respon Siswa

Pengaruh Model *Experiential Learning* Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil analisi data dari penelitian ini diketahui bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* berbantuan media video terhadap hasil belajar siswa pada materi Sulaman Bayang dan Sulaman Terawang Inggris. Dapat dilihat dari rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 86,68 sedangkan kelas kontrol sebesar 74,13 dengan selisih skor yaitu 12,55. Selain itu, pada uji hipotesis diketahui $t_{hitung} = 3,776 \geq t_{tabel} = 2,007$. maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh model pembelajaran *Experiential Learning* berbantuan media video terhadap hasil belajar siswa kelas XI Busana di SMK Negeri 1 Lembah Gumanti.

Keterlaksanaan Sintaks dan Model Pembelajaran *Experiential Learning* berbantuan media video

Dalam penelitian ini, keterlaksanaan proses pembelajaran dapat dilihat pada lembar observasi keterlaksanaan sintaks dan model pembelajaran *Experiential Learning* berbantuan media video dari hasil pengamatan oleh salah satu guru Mapel Pilihan di SMK Negeri 1 Lembah Gumanti sebagai observer. Berdasarkan analisis lembar observasi tersebut, diperoleh rata-rata keterlaksanaan sintaks dari pertemuan pertama sampai pertemuan ke delapan sebesar 93%. Artinya keterlaksanaan proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Experiential Learning* berbantuan media video dapat dikategorikan sangat baik. Proses pembelajaran dengan model *Experiential Learning* dilaksanakan dalam 4 tahapan sintak yaitu pengalaman konkret (*concrete experience*), refleksi terhadap pengalaman (*reflective observation*), pembentukan konsep abstrak (*abstract conceptualization*), dan eksperimen aktif (*active experimentation*) (A. Y. Kolb & Kolb, 2021).

Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Model Pembelajaran *Experiential Learning* Berbantuan Media Video

Angket respon diberikan kepada siswa guna mengetahui tanggapan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Experiential Learning*

berbantuan media video. Berdasarkan hasil angket yang disebarluaskan pada akhir pertemuan, sebanyak 97% siswa kelas XI Busana A SMK Negeri 1 Lembah Gumanti memberikan tanggapan yang positif, yang dikategorikan dalam klasifikasi sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model *Experiential Learning* berbantuan media video mampu menciptakan suasana belajar yang baru dan menarik, terutama karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui praktik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Lembah Gumanti terkait pengaruh penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* berbantuan media video terhadap hasil belajar siswa kelas XI busana telah selesai dilaksanakan pengolahan serta analisis data. Berdasarkan hasil uji hipotesis didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ di mana $t_{hitung} = 3,776$ dan $t_{tabel} = 2,007$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* berbantuan media video dengan yang menggunakan model konvensional, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* berbantuan media video terhadap hasil belajar Mapel Pilihan (Eksperimen teknik dan desain hiasan) kelas XI Busana SMK Negeri 1 Lembah Gumanti.

REKOMENDASI

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran, yakni: Bagi siswa dalam proses pembelajaran hendaknya siswa ikut berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran, agar siswa lebih mudah untuk mengingat dan memahami materi pembelajaran. Dan bagi guru disarankan untuk menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning* berbantuan media video sebagai salah satu model pembelajaran dalam pembelajaran Mapel pilihan (Eksperimen teknik dan desain hiasan) untuk meningkatkan hasil belajar Mapel pilihan (Eksperimen teknik dan desain hiasa).

REFERENSI

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

Ernawati. (2022). Students' Interest Making Table Cloths Learning Using Fantasy Embroidery. *Pendidikan Dan Keluarga*, 14(11–13), 2–3.

Ernawati, E. (2021). Implementation of the learning process : Efforts to improve the quality of vocational education graduates. *Pendidikan Vokasi*, 11(3), 243–244.

Ernawati, Izwerni, & Nelmira, W. (2008). *Tata Busana Jilid 3* (Winarti (ed.)). Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.

Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2021). The Kolb Experiential Learning Profile (KELP). In *Ebls Press* (Vol. 6, Issue 1). <https://experientiallearninginstitute.org>

Kolb, D. a. (2006). Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and Development. *Prentice Hall, Inc. Englewood Cliffs. New Jersey*, 7(1), 20–38. <https://doi.org/10.1016/B978-0-7506-7223-8.50017-4>

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. *Seni Rupa*, 12(1), 91–98.

Nurphi, M., Asy'arie, B. F., Ma'ruf, R. A., & Mariyana, W. (2024). Menggali Dampak Penerapan Kurikulum Merdeka: Tinjauan antara Keunggulan, Manfaat dan Persepsi Negatif. *Jurnal Pf Islamic Studies*, 5(2), 380–397. <https://doi.org/10.37274/mauriduna.v5i2.1199>

Putri, B. D., & Ernawati. (2022). Pengembangan video tutorial pola lengan menggunakan rp - dgs cad pattern making. *Teknologi Pendidikan*, 21(3), 203–204.

Sonye, C. U., & Anthony, D. I. (2025). Evaluation Of Decorative Textile Craft Produced With Hand Embroidery Technique For Households In Etche, Rivers State, Nigeria. *International Journal of Home Science*, 11(2), 433–438. <https://doi.org/10.22271/23957476.2025.v11.i2f.1899>

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Supriadi, & Putra, M. E. (2024). Analysis of the Implementation of the Merdeka Curriculum Policy in Vocational High Schools: A Qualitative Research. *Indonesian Journal of Technical and Vocational Education Training*, 1(1), 25–30. <https://doi.org/10.62945/ijtvet.v1i1.30>

Surtini, N. (2023). *Eksperimen Tekstil dan Desain Hiasan(Desain dan Produksi Busana)* (M. L. Rohmawati (ed.); Vol. 4, Issue 1). PT Lini Suara Nusantara.

Susilowati. (2023). Application of Practicum-Based Learning with Video Media to Improve Basic Learning Outcomes for Class X Students of Vocational High School. *Teknologi Pendidikan*, 25(2), 285–294.

Tasy, H., & Ernawati. (2025). Pengembangan Media Video Tutorial Penyelesaian Garis Leher Tanpa Kerah. *Teknologi Pendidikan*, 24(1), 16–17.

Werdini, H. P., & Puspaneli. (2023). Pengembangan Media Moodboard Busana Pesta pada Mata Pelajaran Desain Busana oleh Siswa Kelas XI di SMK N 03 Payakumbuh. *Pendidikan Tambusai*, 7(2), 14312–14316.

Widiansyah, S., Khairunisa, L., Dwi, S. K., Hamzah, S., & Alya, S. (2024). Pengembangan Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Di Abad 21. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>