

## **Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa SMK Melalui Pengembangan Video Pembuatan Saku Pada Elemen Teknik Dasar Menjahit SMK N 1 Ranah Pesisir**

**Tri Osvira Ningsih<sup>1</sup>, Weni Nelmira<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga, Universitas Negeri Padang  
Correspondence Email: triosvira28@gmail.com , weninelmira@yahoo.com

**Abstrak:** Penelitian ini didasari latar belakang dengan permasalahan yang terdapat didalam pembelajaran elemen Teknik Dasar Menjahit pada materi pembuatan saku, dimana siswa mengalami kesulitan untuk memahami langkah dan teknik pengerjaan praktik pembuatan saku. Penelitian ini bertujuan untuk dapat menghasilkan media pembelajaran berupa video yang valid dan praktis sehingga dapat dijadikan sebagai sumber belajar oleh siswa dalam pembelajaran pada materi pembuatan saku. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau dengan istilah *Research and Development (R&D)* dengan menerapkan model 4D. Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan angket. Video ini diuji validitasnya oleh 3 orang validator ahli media dan materi serta uji praktikalitas yang dilihat dari respon guru pembina mata pelajaran Dasar Keahlian Busana dan siswa kelas X Tata Busana yaitu, 12 orang siswa kelompok kecil dan 32 orang siswa kelompok besar. Instrument pada penelitian yaitu dengan menggunakan lembar penilaian berupa angket yang dianalisis menggunakan skala likert. Teknik analisis yang digunakan yaitu analisis data deskriptif kuantitatif. Hasil uji validitas ahli media diperoleh skor 84,8%, sedangkan validitas ahli materi memperoleh skor 91,8%, sehingga dapat di peroleh total skor 88,3% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya dilakukan uji praktikalitas oleh guru pembina mata pelajaran memperoleh skor 99%, dan hasil uji praktikalitas siswa kelompok kecil memperoleh skor 94,06%. Kemudian hasil uji praktikalitas siswa kelompok besar memperoleh skor 93,53%, sehingga dapat diperoleh total skor dengan presentase 95,53% dengan kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan media video ini dikatakan layak dan praktis dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata kunci :** Pembuatan Saku; Pengembangan Video, Praktikalitas; Validitas

**Abstract:** This research is based on the background of the problems contained in learning elements of Basic Sewing Techniques in pocket making material, where students have difficulty understanding the steps and techniques for practical pocket making. This research aims to produce learning media in the form of videos that are valid and practical so that they can be used as a learning resource by students in learning pocket-making material. This research is development research or what is known as *Research and Development (R&D)* by applying the 4D model. The data collection techniques for this research are observation, interviews and questionnaires. This video was tested for validity by 3 media and material expert validators as well as a practicality test seen from the responses of the teacher who supervised the Basic Fashion Skills subject and Class X Fashion Design students, namely, 12 small group students and 32 large group students. The research instrument used an assessment sheet in the form of a questionnaire which was analyzed using a Likert scale. The analysis technique used is quantitative descriptive data analysis. The results of the validity test for media experts obtained a score of 84.8%, while the validity of material experts obtained a score of 91.8%, so that a total score of 88.3% could be obtained in the very valid category. Furthermore, a practicality test was carried out by the subject supervisor, obtaining a score of 99%, and the results of the practicality test for small group students obtained a score of 94.06%. Then the practicality test results of the large group of students obtained a score of 93.53%, so that a total score with a percentage of 95.53% could be obtained in the very practical category. It can be concluded that this video media is said to be feasible and practical and can be used as a learning medium.

**Keywords:** Pocket Making; Video Development, Practicality; Validity

### **PENDAHULUAN**

Saat ini sudah banyak sekali media pembelajaran inovatif salah satunya media video yang dapat digunakan untuk membantu dan meningkatkan kegiatan dalam proses pendidikan dan pembelajaran agar menjadi lebih efektif. Seiring berjalannya waktu, guru diminta untuk lebih inovatif supaya proses belajar mengajar siswa tidak membosankan dan siswa bisa lebih memperhatikan pelajarannya. Tetapi penggunaan media pembelajaran pada proses belajar siswa kelas X dalam pembuatan saku di SMK N 1 Ranah Pesisir masih menggunakan dengan

memberikan *jobsheet*, guru menerangkan ulang materi, dan guru memberikan contoh fragmen saku. Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan dan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Dasar keahlian busana beserta beberapa orang siswa kelas X di SMKN 1 Ranah Pesisir, siswa mengalami beberapa kendala dalam belajar. Dimana siswa kesulitan membedakan jenis-jenis saku, kemudian siswa tidak mampu membedakan saku dalam, saku samping, saku tempel, serta siswa kesulitan dalam mengingat langkah kerja menjahit saku terutama saku dalam, sehingga berdampak pada tidak mampu mengumpulkan tugas tepat waktu dan mengakibatkan hasil belajar yang rendah. Untuk mengatasi hal tersebut banyak upaya yang dilakukan oleh guru diantaranya guru menerangkan ulang materi, mendemonstrasikan, memberi *jobsheet* ke siswa dan contoh fragmen saku, memberikan bantuan individual kepada siswa dalam menjelaskan langkah-langkah pada pembuatan fragmen. Media yang digunakan dalam pembelajaran masih konvensional sehingga membuat siswa merasa bosan dan kurang untuk termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Maka dibutuhkan adanya media pembelajaran yang menarik, tepat, praktis dan valid yang dapat memotivasi untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembuatan saku.

Berkenaan dengan hal itu, salah satu solusi untuk mengatasi kesulitan siswa dalam pembuatan saku yaitu dengan menyediakan media yang dapat memandu siswa praktik baik di sekolah maupun di rumah secara mandiri salah satunya adalah media video tutorial. Dengan adanya media maka seseorang akan mudah terbantuan, sehingga sesuatu yang sedang dilakukan akan mudah diselesaikan. Menurut Munir (dalam Apriansyah, dkk. 2020) kelebihan penggunaan media video pada pembelajaran yaitu dapat menjelaskan suatu kejadian nyata melalui salah satu proses dan media video juga merupakan gabungan dari audia dan visual yang dapat menyampaikan materi tersebut lebih cepat dan efektif. Oleh karena itu sumber belajar atau bahan ajar sangat penting untuk dikembangkan agar dapat meningkatkan kualitas belajar siswa menjadi lebih baik. Salah satu media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam pembelajaran yaitu video pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan validitas dan praktikalitas media video pembuatan saku pada Elemen Teknik Dasar Menjahit Siswa kelas X Tata Busana SMK N 1 Ranah Pesisir.

## **LANDASAN TEORI**

### **1. Media Pembelajaran**

Media Pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan perhatian dan minat siswa untuk belajar. Media pembelajaran adalah benda yang digunakan untuk menyalurkan proses kepada penerima dalam proses pendidikan (Nurfadhilah 2021). Media pembelajaran ini sebagai suatu yang bersifat dapat menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan kepada penerimanya. Kemudian, media pembelajaran ini merupakan sebuah cara untuk menyampaikan isi materi dari pembelajaran kepada siswa (Amini, 2022). Dengan demikian, media pembelajaran didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat disebut dengan alat untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran (Davega, dkk. 2022). Suatu alat perantara atau suatu sarana dalam proses pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk pendukung dalam menjelaskan suatu pesan pembelajaran dari pengirim (guru) terhadap penerima (siswa) guna mencapai tujuan disebut dengan media pembelajaran.

### **2. Video Pembelajaran**

Media video pembelajaran memberi gambaran yang berhubungan dengan materi yang disampaikan dengan tujuan mempermudah dalam menerima materi pembelajaran. Video pembelajaran ini termasuk dalam sumber pembelajaran multimedia serta dalam pengaksesannya lebih cepat dan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih mandiri (Daniels, 2014). Video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu

menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu yang bersamaan. Seiring dengan itu, menurut Melinda (dalam Qurrotaini, dkk, 2020) mengatakan bahwa media video pembelajaran merupakan suatu media audio, tulisan, dan gambar bergerak elektronik yang berguna dalam menambahkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Video Pembelajaran disebut juga sebagai salah satu bentuk materi pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi serta dijadikan sumber belajar kapanpun dan dimanapun, yaitu dengan laman durasi video yang efektif 10-15 menit (Ratnaningsih & Hasanah, 2022). Media video ini dapat menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, maupun teori. Seiring dengan itu, media pembelajaran berbasis video merupakan salah satu cara dalam menyampaikan sebuah informasi ataupun pesan terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik (Sari, dkk. 2022). Sehingga nantinya dapat meningkatkan hasil belajar bagi peserta didik.

### **1. Pembuatan Saku**

Materi pembuatan saku ini merupakan salah satu materi yang terdapat dalam elemen Teknik Dasar Menjahit pada mata pelajaran Dasar Keahlian Busana kelas X Tata Busana SMK N 1 Ranah Pesisir. Saku yaitu kantong yang melekat pada pakaian yang biasanya dijadikan untuk tempat menyimpan benda-benda kecil (Dwijanti, 2013). Kemudian saku juga disebut bagian dari busana pakaian yang dapat berfungsi sebagai hiasan pakaian dan juga dapat dipakai untuk menempatkan benda. Saku yaitu lubang pada suatu pakaian yang mempunyai kantong, kantong ini disebut juga dengan saku. Beberapa teori pengertian saku menurut para ahli maka dapat disimpulkan bahwa saku merupakan bagian busana yang digunakan untuk menempatkan suatu benda kecil serta menjadi sebagai hiasan pada pakaian tersebut.

### **2. Validitas**

Validitas adalah pertimbangan yang paling penting dalam mengembangkan dan mengevaluasi pengukuran instrument. Validitas diartikan dengan derajat ketepatan antara data yang sebenarnya terjadi pada suatu objek dengan data-data yang dikumpulkan oleh peneliti (Sugiyono, 2020). Validitas dipandang sebagai konsep yang paling penting dalam sebuah penelitian. Kemudian, validitas ini merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu tes. Seiring itu, validitas ini dapat diartikan juga dengan suatu standar ukuran yang menunjukkan tingkat ketepatan dari data suatu instrumen.

### **3. Praktikalitas**

Suatu bahan ajar yang telah dikatakan valid oleh validator maka dapat diuji kepraktisannya. Media pembelajaran dapat dinyatakan praktis jika para ahli dan praktisi mengatak secara materi media pembelajaran tersebut dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dan tingkat keterlaksanaannya terbilang baik. Menurut Arikunto (dalam Marlina, R. 2019) mengartikan bahwa kemudahan-kemudahan yang terdapat di instrument evaluasi baik itu dalam mempersiapkan, memanfaatkan, memperoleh hasil, ataupun kemudahan dalam penyimpanannya. Kepratisan suatu bahan ajar dapat diuji atau diukur menggunakan lembar pratikalitas. Pertanda kepraktisan sebuah bahan ajar yaitu dapat dengan mudah digunakan oleh siswa dan guru. Oleh sebab itu, pratikalitas berarti media tersebut sudah valid serta dapat dengan mudah digunakan dan diaplikasikan ke dalam proses pembelajaran, yang memiliki manfaat, serta daya tarik.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau disebut juga penelitian *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk media video pembuatan saku yang layak digunakan sebagai media atau bahan ajar dalam proses pembelajaran, dengan prosedur pengembangan 4D (*Four D*). Model pengembangan ini terdiri dari atas empat tahapan, yaitu tahapan pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebarluasan (*disseminate*). Namun untuk tahap penyebarluasan (*disseminate*) tidak dapat dilakukan karena keterbatasan peneliti. Penelitian ini dilakukan di SMK N 1 Ranah Pesisir dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas X Tata Busana SMK N 1 Ranah Pesisir. Jenis data yang

digunakan pada penelitian ini adalah yang diperoleh langsung melalui tahap pengujian validitas dan praktikalitas. Uji validitas dilakukan oleh 1 validator ahli media dan 2 validator ahli materi, kemudian untuk uji praktikalitas dilakukan oleh guru pengampu mata pelajaran, 12 orang siswa untuk uji praktikalitas kelompok kecil, dan 32 orang siswa untuk uji praktikalitas kelompok besar. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui wawancara, observasi dan kuesioner (angket). Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu teknik analisis deskriptif yang menggunakan rata-rata skor dan presentase berupa penilaian dengan skala Likert 5 angka dimana angka terendah dengan kriteria negatif dan angka tertinggi dengan kriteria positif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan video yang telah didesain, kemudian divalidasi oleh validator yang diberikan kepada 1 validator ahli media dan 2 validator ahli materi. Tahapan ini dilakukan dengan menilai kevalidan video ajar pada elemen Teknik Dasar Menjahit yang dikembangkan. Pengumpulan data validitas produk terdiri dari, validitas materi, dan validitas media dengan cara menggunakan angket. Adapun hasil validitas materi dan media yaitu:

### 1. Uji Validitas Video

Penilaian validitas dapat ditentukan berdasarkan kriteria interpretasi skor yang diperoleh. Perhitungan data nilai hasil validitas ditelaah dalam skala 0-100.

**Tabel 1. Validasi Ahli Media**

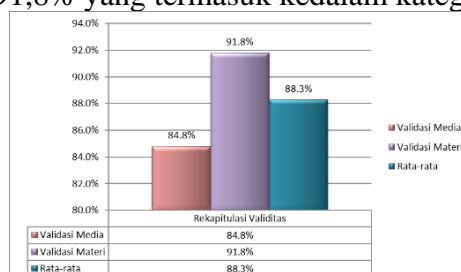
No.	Aspek Penilaian	Hasil Validasi	Kategori
1.	Rekayasa perangkat lunak	88%	Sangat Valid
2.	Komunikasi visual	81,6%	Sangat Valid
	Jumlah rata-rata	84,8%	Sangat Valid

Dari Tabel diatas mendapatkan jumlah rata-rata hasil presentase terhadap validasi ahli media yaitu sebanyak 84,8% yang termasuk kedalam kategori sangat valid.

**Tabel 2. Validasi Ahli Materi**

No.	Aspek Penilaian	Hasil Validasi	Kategori
1.	Media pembelajaran	91,8%	Sangat Valid
	Jumlah rata-rata	91,8%	Sangat Valid

Dari tabel diatas mendapatkan jumlah rata-rata hasil presentase terhadap validasi dari kedua ahli materi yaitu sebanyak 91,8% yang termasuk kedalam kategori sangat valid.



**Gambar 1. Diagram Rekapitulasi Validasi Ahli**

Pada gambar diagram di atas, dapat diketahui bahwa validasi media memperoleh presentase 84,8% dengan kategori sangat valid, dari hasil validasi materi mendapatkan nilai presentase 91,8% dan termasuk kedalam kategori sangat valid. Kemudian, nilai presentase validasi ahli media dan validasi ahli materi disatukan, maka mendapatkan hasil akhir validasi

media video tutorial pembuatan saku dengan rata-rata presentase yaitu 88,3% dengan kategori **sangat valid**.

## 2. Uji Praktikalitas Video

Tahap praktikalitas dilakukan supaya dapat mengetahui sejauh mana kemudahan dari penggunaan media video pembuatan saku yang caranya menggunakan angket yang diisi oleh guru Pembina mata pelajaran dasar keahlian busana dan siswa yang mengikuti pembelajaran dasar keahlian busana melalui uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Angket kepraktisan ini dibuat berdasarkan aspek kepraktisan pada bahan ajar dan dihitung nilai akhirnya.

Uji Praktikalitas Guru Pengampu Mata Pelajaran

**Tabel 3. Praktikalitas Guru Mata Pelajaran**

No	Aspek Penilaian	Hasil Praktikalitas	Kategori
1.	Waktu	100%	Sangat Praktis
2.	Kemudahan	97,14%	Sangat Praktis
3.	Manfaat	100%	Sangat Praktis
Jumlah Rata-rata		99%	Sangat Praktis

Dari tabel diatas dapat diperoleh jumlah rata-rata hasil praktikalitas dengan guru Pembina mata pelajaran dasar keahlian busana mendapatkan nilai 99% dengan kategori sangat praktis.

Uji Praktikalitas Kelompok Kecil

Uji praktikalitas kelompok kecil dipilih 12 siswa yang terdiri dari siswa kelas X tata busana yang sedang belajar mata pelajaran dasar keahlian busana pada elemen Teknik dasar menjahit. Berikut ini hasil dari uji skala kecil:

**Tabel 4. Uji Praktikalitas Kelompok Kecil**

No	Aspek Penilaian	Hasil Praktikalitas	Kategori
1.	Waktu	94,17%	Sangat Praktis
2.	Kemudahan	93,00%	Sangat Praktis
3.	Manfaat	95,00%	Sangat Praktis
Jumlah Rata-rata		94,06%	Sangat Praktis

Dari tabel diatas didapatkan jumlah rata-rata dari hasil praktikalitas kelompok kecil mendapatkan nilai presentase sebanyak 94,06% dengan kategori sangat praktis.

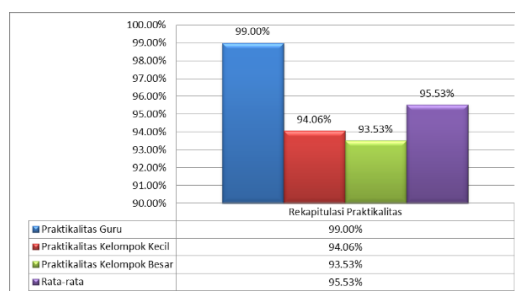
Uji Praktikalitas Kelompok Besar

Uji praktikalitas kelompok besar ini dilakukan yaitu setelah uji praktikalitas kecil. Uji praktikalitas kelompok besar dilakukan kepada 32 orang siswa tata busana kelas X yang sedang mengikuti mata pelajaran dasar keahlian busana pada elemen teknik dasar menjahit.

**Tabel 5. Uji Praktikalitas Kelompok Besar**

No	Aspek Penilaian	Hasil Praktikalitas	Kategori
1.	Waktu	93,13%	Sangat Praktis
2.	Kemudahan	92,63%	Sangat Praktis
3.	Manfaat	94,84%	Sangat Praktis
Jumlah Rata-rata		93,53%	Sangat Praktis

Berdasarkan pada tabel diatas diperoleh hasil rata-rata praktikalitas kelompok besar yaitu nilai presentasinya sebanyak 93,53% dengan kategori sangat praktis. kemudian rekapitulasi hasil dari presentase dapat dilihat pada gambar diagram di bawah ini:



**Gambar 2. Diagram Rekapitulasi Praktikalitas**

Dari gambar diagram di atas, diketahui bahwa praktikalitas dari guru mendapatkan nilai presentase sebanyak 99% dengan kategori sangat praktis, kemudian sebanyak 94,06% diperoleh dari praktikalitas kelompok kecil dengan kategori sangat praktis, dan praktikalitas kelompok besar memperoleh nilai presentase sebanyak 93,53% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian untuk nilai presentase keseluruhannya yaitu sebanyak 95,53% termasuk dalam kategori sangat praktis. Artinya penggunaan media video pembelajaran pembuatan saku mempunyai kategori yang sangat praktis.

Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Nadawiyah & Nelmira, 2022), hasil validasi ahli materi dan ahli media diperoleh hasil akhir validasi media video tutorial pembuatan pola busana sekolah yaitu 88,5% yang dikategorikan sangat valid, sedangkan hasil uji praktikalitas dosen mata kuliah mendapatkan nilai 90% dan hasil uji praktikalitas terhadap respon siswa kelompok kecil mendapatkan nilai 92%, sedangkan hasil uji kelompok besarnya mendapatkan nilai 92% dengan kategori sangat praktis, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran pembuatan pola busana sekolah anak. Adapun menurut penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Mardiana & Ernawati, 2022), hasil validasi media dan validasi materi pada media video tutorial pembuatan pola pantalon dimana hasil validasi media memiliki nilai presentase 81,1% dengan kategori sangat valid, lalu hasil uji validasi materi memiliki nilai presentase 81% dengan kategori sangat valid, kemudian berdasarkan uji praktikalitas dengan dosen mendapatkan nilai 78,4%, selanjutnya uji praktikalitas kelompok kecil mendapatkan 84,7%, dan uji kelompok besar mendapatkan nilai 85,7% yaitu termasuk dalam kategori sangat praktis, sehingga dapat digunakan dalam proses perkuliahan Busana Pria. Kemudian sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Nelmira, 2014), hasil validasi media CD Interaktif Grading yaitu 93% dengan kategori sangat valid dan telah memenuhi kriteria sebuah media yang baik dari segi materi, konstruk, bahasa, suara, teks, dan gambar sehingga lebih menarik dan tujuan pembelajaran tercapai. Kemudian hasil uji praktikalitas mendapatkan nilai 94,58% yang dikategorikan sangat praktis yang berarti media CD Interaktif dapat mudah digunakan, menarik, jelas dan dapat menimbulkan minat pada pembelajaran Grading.

Setelah dilakukan uji validitas dan praktikalitas pada penelitian pengembangan media ini, maka menghasilkan produk akhir sebuah media pembelajaran video tutorial pembuatan saku sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar keahlian busana pada elemen teknik dasar menjahit untuk siswa kelas X tata busana SMKN 1 Ranah Pesisir yang terdiri dari 2 bagian yang berisi 1) materi tentang saku pada busana, 2) Langkah kerja pembuatan macam- macam saku.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan uraian di atas ada beberapa poin yang dapat disimpulkan dalam penelitian ini, yaitu: (1) Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D); (2) Media pembelajaran yang digunakan berupa video; (3) Video pembuatan saku pada elemen Teknik Dasar Menjahit Siswa kelas X SMKN 1 Ranah Pesisir yang diujikan kepada validator ahli media memperoleh skor 84,8% dengan kategori sangat valid.

*Tri Osvira Ningsih, Weni Nelmira. Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa SMK Melalui Pengembangan Video Pembuatan Saku Pada Elemen Teknik Dasar Menjahit SMK N 1 Ranah Pesisir*

Sedangkan hasil validitas ahli materi memperoleh skor 91,8% dengan kategori sangat valid dan memperoleh hasil akhir validasi media video tutorial pembuatan saku dengan nilai rata-rata presentase yaitu 88,3% dengan kategori **sangat valid**; (4) Hasil uji praktikalitas media video pembelajaran berdasarkan respon guru Pembina mata pelajaran dengan nilai rata-rata persentase 99% dengan kategori sangat praktis. Kemudian hasil uji praktikalitas media video pembelajaran berdasarkan hasil respon siswa kelompok kecil sebanyak 12 Orang siswa diperoleh nilai persentase sebanyak 94,06% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan hasil uji coba kelompok besar sebanyak 32 Orang siswa mendapatkan skor 93,53%. dengan kategori sangat praktis. Kemudian dapat diperoleh nilai keseluruhan rata-rata hasil praktikalitas media pembelajaran video tutorial pembuatan saku dengan nilai persentase 95,53% termasuk kategori **sangat praktis**. Maka video pembuatan saku ini dapat dikatakan layak digunakan dalam mata pelajaran Dasar Keahlian Busana pada elemen Teknik Dasar Menjahit.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Amin, A. (2022). Pengembangan Aplikasi Pendidikan Media Apedu Berbasis Android Pada Materi Gaya. *Kemajuan Pendidikan*.
- Apriansyah, dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahasa di Program Studi Pendidikan Teknik Bandung Fakultas Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 11.
- Daniels, G. (2014). Video Pembelajaran-Apa Berhasil?. *Jurnal Belajar dan Mengajar*.
- Dewi Juliah Ratnaningsih, S. H. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Statistika Berbasis Website. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Dwijanti. (2013). Dasar Teknologi Menjahit II. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hadzirotun Nadawiyah, W. N. (2022). Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Pola Busana Sekolah Mata Kuliah Busana Anak Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga FPP UNP. *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 483-486.
- Lisa Mardiana, E. (2022). Pengembangan Vidio Tutorial Pembuatan Pola Pantalon . *Jurnal Pendidikan, Busana, Seni, dan Teknologi*, 261-267.
- Marlini, R. (2019). Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash. *Tunas Bangsa*, 278-279.
- Nelmira, W. (2014). Pengembangan CD Interaktif untuk Media Pembelajaran Mata Kuliah Grading Jurusan Busana Universitas Negeri Padang. *Pakar Pendidikan*, 192-195.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak
- Qurrotaini, Lativa, dkk. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2
- Ridwan, M. (2012). *Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata*. Medan: PT SOFMEDIA
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Tentara Trilidia Davega, A. A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Komputer dan Jaringan Dasar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*.
- Yosi Novita Sari, D. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Pembelajaran Kursus Pemrograman Dasar Di SMK. *Jurnal Vokasi Informatika*.