

Pengaruh Penggunaan Media Video Pembuatan Pola Dressmaking Terhadap Hasil Praktikum Pada Siswa Tata Busana Di SMKN 3 Kota Solok

Salsabila Darma¹, Ernawati²

^{1,2}Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, Universitas Negeri Padang
Correspondence Email: ¹Salsabiladarma17@gmail.com ²ernawati@fpp.unp.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media video pembuatan pola *Dressmaking* terhadap hasil praktikum siswa tata busana di SMK N 3 Kota Solok. Penelitian ini berupa penelitian kuantitatif dengan model regresi sederhana. Jenis data pada penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Instrumen penelitian menggunakan angket yang dianalisis menggunakan skala likert. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X dan XI Tata Busana yang berjumlah 52 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan kuisioner dan teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif. Pengaruh penggunaan media video dapat di analisis dengan data berdasarkan hasil uji-t (*t-test*) di peroleh hasil praktikum siswa kelas X dan XI tata busana dengan nilai Koefisien regresi sebesar 0,274 dengan t hitung 9,648 pada sig. $0,00 < 0,05$. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video pembuatan pola *dressmaking* berpengaruh terhadap hasil praktikum siswa tata busana di SMK N 3 kota solok.

Kata Kunci: Pengaruh, Media Vidio, Hasil Praktikum, Pola *dressmaking*

Abstract: This research aims to describe the influence of the use of video media for making fashion patterns on the practicum results of fashion design students at SMK N 3 Solok City. This research is in the form of quantitative research with a simple regression model. The types of data in this research are primary data and secondary data. The research instrument used a questionnaire which was analyzed using a Likert scale. The population in this study were 52 class X and XI Fashion Design students. Data collection techniques use questionnaires and data analysis techniques in this research use descriptive analysis. The effect of using video media can be analyzed using data based on the results of the t-test obtained from the practicum results of students of Kelas X and $0.00 < 0.05$. The results of this research show that the use of video media for making fashion patterns has an influence on the practicum results of fashion design students at SMK N 3, Solok City.

Keywords: Influence, Video Media, Practicum Results, Sewing Patterns

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta menimbulkan proses belajar aktif sehingga dapat membentuk karakter siswa baik dalam hal pengendalian diri, kecerdasan ataupun keterampilan (Prasetya:2022). pendidikan harusnya menciptakan proses pembelajaran aktif dan menyenangkan. Dalam dunia pendidikan semua perangkat dalam sistem pendidikan memiliki peran dan menjadi faktor yang begitu berpengaruh dalam keberhasilan sistem pendidikan.

Media merupakan hal yang mampu membantu dalam melakukan pembelajaran namun bukan berarti dapat menggantikan peran seorang pengajar, namun dapat berguna sebagai pemberi kemudahan dalam perkembangan pendidikan (Susulo & Widiya, 2021). Menurut Rasagama (2020) menjelaskan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar yaitu belajar akan lebih menyenangkan dan siswa tidak akan cepat bosan dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar anak bisa memiliki minat dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Vebyola & Novrita (2022) video ialah suatu media pembelajaran yang memakai suatu kecanggihan atau teknologi yang memakai audio dengan gambar visual dengan bersama-sama sehingga menampilkan hal-hal yang menarik untuk ditampilkan. Selain itu dengan media vidio siswa bisa belajar dengan mandiri yaitu dengan mengikuti langkah-langkah yang dijelaskan dalam vidio sehingga dapat menunjang hasil belajar.

Pola merupakan ciplakan bentuk tubuh yang biasanya di buat dari kertas, yang akan di gunakan sebagai contoh untuk menggunting pakaian seseorang, ciplakan benruk tubuh tersebut uang di sebut dengan pola. Bagus tidak nya busana yang di kenakan oleh seseorang dangat di pengaruhi oleh ketepatan pola itu sendiri (Ernawati, 2021). Pola Dressmaking mempunyai lebih dari satu kupnat dimana lipit kupnya berada di bagian sisi dan pinggang. Dengan bentuknya yang sedemikian untuk yakni memiliki lipit di bagian sisi, pola Dressmaking dirancang untuk bentuk tubuh tinggi kurus atau Ideal (Sari & Yusmerita : 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang di lakukan pada siswa tata busana SMKN 3 Kota Solok. Terdapat beberapa kendala yang di alami siswa selama membuat pola dressmaking menggunakan panduan jobsheet, yaitu siswa masih kesulitan dalam membuat pola menggunakan media pembelajaran jobsheet, siswa merasa kebingungan dalam membaca jobsheet yang telah di berikan, banyak siswa yang masih belum bisa menyelesaikan pola Dressmaking sesuai waktu yang telah di berikan, hasil belajar yang diperoleh siswa masih rendah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pembuatan pola dressmaking di SMKN 3 Kota Solok. Selama pembelajaran berlangsung media yang pembelajaran yang digunakan yaitu jobsheet dengan metode demonstrasi. Hal itu berpengaruh dengan hasil praktikum siswa dalam membuat pola dressmaking. hal ini di rasa kurang maksimal, karena beberapa siswa masih merasa kurang paham saat pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran ini di rasa kurang efektif di karenakan guru harus selalu mengulang menjelaskan apabila siswa kesulitan dalam memahami langkah langkah yang ada pada jobsheet.

Adapun solusi yang di diharapkan dapat membntu siswa dagar lebih mudah memahami cara membuat pola dressmaking yaitu dengan menggunakan media video. Dengan adanya media video makan akan di gunakan sebagai media pembelajara oleh guru di kelas mau pun di luar jam sekolah sehingga siswa dan guru dapat melakukan pembelajaran lebih efektif dan mengingat sangat minim nya waktu yang dapat di ginakan selama pembelajaran. Penelitian ini penting untuk di lakukan guna menunjang pemahaman siswa dalam proses belajar membuat pola *Dressmaking*, serta untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

LANDASAN TEORI

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Heinich et al. (2002) mendefinisikan media sebagai saluran komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam pembelajaran keterampilan, penggunaan media yang tepat sangat penting untuk memperjelas konsep, memberikan contoh prosedur, dan memperlihatkan tahapan praktik secara sistematis.

Media video merupakan salah satu bentuk media audio-visual yang menyajikan informasi dalam bentuk gambar bergerak dan suara. Dalam pendidikan vokasional, video sangat efektif untuk menunjukkan prosedur teknis secara konkret, seperti dalam pembuatan pola dressmaking. Keunggulan media video menurut Arsyad (2011):

1. Menarik perhatian siswa dan mempermudah pemahaman konsep.
2. Dapat diputar ulang sesuai kebutuhan siswa.
3. Menyediakan visualisasi nyata dari proses kerja.

Menurut teori pembelajaran multimedia oleh Mayer (2001), siswa belajar lebih baik ketika informasi disampaikan melalui teks dan gambar bergerak (multimedia), dibandingkan hanya teks saja. Hal ini sangat relevan dalam pembelajaran pembuatan pola yang membutuhkan pemahaman prosedural dan keterampilan teknis.

Pembuatan pola (pattern making) adalah tahap awal yang sangat penting dalam proses pembuatan busana. Dalam dressmaking, pola berfungsi sebagai panduan dalam memotong kain sesuai ukuran dan bentuk yang diinginkan. Tahapan dalam pembuatan pola meliputi pengukuran, menggambar pola dasar, memodifikasi pola sesuai desain, dan memotong kain berdasarkan pola tersebut. Menurut Maryono (2014), penguasaan pembuatan pola membutuhkan pemahaman matematis, keakuratan, dan keterampilan visual-spasial. Oleh karena itu, pembelajaran tentang pembuatan pola memerlukan media yang mendukung siswa untuk memahami konsep secara konkret dan sistematis.

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media video dapat meningkatkan hasil belajar praktik, terutama dalam bidang keterampilan vokasional. Video memungkinkan siswa mengamati proses kerja secara rinci dan mengulangi penayangan untuk memperkuat pemahaman. Menurut Dale (1969) dalam *Cone of Experience*, pembelajaran yang melibatkan pengamatan dan praktik langsung (simulasi visual) memberikan retensi belajar yang lebih tinggi dibandingkan hanya mendengarkan atau membaca. Media video sebagai alat bantu pembelajaran praktik mendekati pengalaman nyata, sehingga memfasilitasi pembentukan keterampilan siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berupa penelitian kuantitatif dengan model analisis regresi sederhana. Analisis regresi sederhana merupakan metode untuk menentukan hubungan dari sebab dan akibat antara variable yang satu dengan variable lainnya yang dimana dalam penelitian ini analisis regresi digunakan untuk melihat pengaruh antara variable X yaitu pengaruh media video pembuatan pola *Dressmaking* dan variable Y hasil praktikum pada siswa tata busana. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisisioner. Pada penelitian ini instrument yang digunakan adalah kuisisioner untuk melihat pengaruh penggunaan media video pembuatan pola *Dressmaking* terhadap hasil praktikum pada siswa Tata Busana di SMK N 3 Kota Solok. Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang dipakai untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang di amati (Sugiyono, 2020:145). Kuisisioner dalam penelitian ini desain pengukuran yang digunakan berupa skala likert. Sugiyono (2020) menyatakan bahwa terdapat 5 pilihan jawaban guna menjawab pertanyaan penelitian terdiri dari : Sangat Setuju, Setuju, Netral, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju.

Teknik analisis data yang di terapkan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif, uji prasyarat analisis, dan uji hipotesis. Uji prasyarat dalam penelitian ini terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas dan uji linieritas. Uji hipotesis digunakan untuk menghitung kadar hubungan variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y). Teknik analisa yang digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video pembuatan pola *Dressmaking* terhadap hasil praktikum siswa tata busana SMK N 3 Kota Solok adalah uji statistik menggunakan metode analisis regresi linear. Uji regresi linear sederhana berfungsi untuk mengetahui seberapa jauh perubahan atau variabel dengan variabel yang lainnya dengan rumus:

$$Y = a + bX$$

Dimana :

Y = Garis regresi/ variabel dependent (Variabel Akibat)

a = Konstanta (intersep), perpotongan dengan sumbu vertikal

b = Koefisien Regresi, yaitu angka peningkatan atau penurunan variabel dependen (X) yang didasarkan pada variabel independen (Y).

X = Variabel independent (Variabel Faktor Penyebab) Besarnya konstanta a dan b dapat ditentukan menggunakan persamaan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini terdiri dari 1 variabel bebas dan 1 variabel terkait. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media video pembuatan pola dressmaking (X) serta variabel terkait adalah hasil praktikum siswa tata busana (Y). Nilai praktikum di lihat dari nilai sumatif Lingkup Materi pembuatan pola dressmaking. Pengaruh penggunaan media terdiri dari 6 indikator dengan 34 pertanyaan jumlah keseluruhan.

Data mengenai hasil praktikum pembuatan pola dressmaking siswa kelas X dan XI tata busana di SMK N 3 Kota Solok, dapat dilihat secara jelas dengan medistribusikan data variabel. Data mengenai hasil praktikum siswa di peroleh berdasarkan nilai semester ganjil tahun ajaran 2024-2025.

Tabel 1 Nilai Supmatif Lingkup Materi

No Urut	Interval Hasil Belajar	Frekuensi (Fi)	
		Absolute	Relative
1	75-77	2	4%
2	78-80	3	6%
3	81-83	2	4%
4	84-86	16	31%
5	87-89	20	38%
6	90-92	7	13%
7	93-95	2	4%
	Mean	86,77	
	Median	87,50	
	Mode	86,00	
	Nilai Minium	75,00	
	Nilai Maksimun	95,00	
	Standar Deviasi	3,94	

Dilihat dari nilai rata-rata siswa yaitu sebesar 86,77 dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa dalam kategori cukup baik dibandingkan dengan rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran sebesar 75.

Data pengaruh penggunaan media vidio di peroleh dari jawaban respnden diolah sehingga dapat di lihat distribusi pada tabel berikut:

Tabel 2 Deskripsi Variabel Penggunaan Media (X)

No.	Indikator	Rerat Indikator (Mean)	TCR (%)	Kriteria
1.	Proses Pembelajaran	4,12	82,36	Baik
2.	Meningkatkan Motivasi Belajar	4,29	85,71	Sangat Baik
3.	Memperjelas Materi Pembelajaran	4,31	86,19	Sangat Baik
4.	Memberikan Pengalaman Baru Dalam Belajar	4,16	83,17	Baik
5.	Memperjelas Materi Yang Tidak Dipahami Sebelumnya	4,06	81,154	Baik
6.	Menciptakan Semangat Belajar Siswa	4,28	85,58	Sangat Baik
	Rerata Variabel	4, 21	84,03	baik

Dari ke enam indikator variabel penggunaan media pada angket. dapat di lihat bahwasanya terdapat 3 indikator yang menyatakan memiliki tingkat pencapaian baik yang terdiri dari indikator dapat membantu proses belajar mengajar 82,36%, memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran 83,17%, memperjelas materi yang tidak dipahami sebelumnya 81,154 %. Selanjutnya yang memiliki tingkat pencapaian responden sangat baik yaitu terdapat 3 indikator yang terdiri dari menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi belajar 85,71%, memperjelas materi pembelajaran 86,19% dan indikator menciptakan semangat belajar siswa 85,58%. dapat di simpulkan bahwasanya indikator dengan TCR terendah yaitu indikator memperjelas materi pembelajaran 81, 154% dan indikator dengan TRC tertinggi yaitu Memperjelas Materi Pembelajaran 86,19% dalam kriteria sangat baik

Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu melakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam sebuah regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Pengujian normalitas dapat dilakukan dengan menggunakan One Sample Kolmogorov-Smirnov Test, dengan taraf signifikan 0,05 atau 5%. Jika signifikan yang dihasilkan > 0,05 maka distribusi datanya dikatakan normal. Sebaliknya jika signifikan yang dihasilkan < 0,05 maka data tidak terdistribusi secara normal. Hasil perhitungan nilai Kolmogorov-Smirnov Test untuk model yang diperoleh dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 3 rangkuman uji normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		52
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.33139811
Most Extreme Differences	Absolute	.077
	Positive	.064
	Negative	-.077
Test Statistic		.077
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan table di atas dapat di lihat bahwa variabel x dan variabel y berdistribusi normal yaitu signifikan > 0.05. dengan hasil test statistic sebesar 0,077 yang menyatakan > 0,05. Selanjutnya yaitu uji homogenitas, Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kelompok data berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Pengolahan uji homogenitas menggunakan bantuan software SPSS 25. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan Uji Levene. Data dikatakan homogen apabila harga koefisien Sig. pada output Levene Statistic lebih besar daripada nilai alpha yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Data hasil uji homogenitas dari variabel hasil praktikum(Y) dapat di lihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 4 hasil uji homogenitas hasil praktikum siswa

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Praktikum	Based on Mean	2.156	16	24	.043
	Based on Median	1.114	16	24	.396
	Based on Median and with adjusted df	1.114	16	9.896	.445
	Based on trimmed mean	2.061	16	24	.053

Sumber: hasil pengolahan data SPSS versi 25, 2024

Berdasarkan pada tabel diatas, diperoleh nilai Sig. pada Levene Statistic posttest hasil praktikum siswa $0,053 > 0,05$. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa data kelas nilai tersebut bersifat homogen (sama). Dilanjutkan dengan uji linieritas. Uji linieritas untuk mengetahui apakah data berpola linier atau data tidak berpola linier. Pengujian linieritas menggunakan bantuan program SPSS 25 .

Tabel 5 Uji linieritas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y* X	Between Groups	(Combined)	675.197	27	25.007	5.085	.000
		Linearity	516.024	1	516.024	104.924	.000
		Deviation from Linearity	159.173	26	6.122	1.245	.296
Within Groups			118.033	24	4.918		
Total			793.231	51			

Sumber: pengolahan data SPSS versi 25

Berdasarkan Tabel 4.10 dapat diketahui bahwa nilai *deviation from linierity* bernilai > 0.05 . untuk variabel X terhadap $Y = 0.296$, dengan demikian tidak terjadi masalah linieritas. Di lanjutkan dengan uji hipotesis. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini harus diuji untuk menentukan apakah diterima atau ditolak. Adapun dasar yang digunakan untuk menerima dan menolak hipotesis dengan uji t, kriterianya sebagai berikut :

H0 ditolak jika nilai hitung t hitung $>$ t tabel atau sig. $< 0,05$

H0 diterima jika nilai hitung t hitung $<$ t tabel atau sig. $> 0,05$

Uji hipotesis yang dilakukan untuk mengetahui seberapa berpengaruh penggunaan media video pembuatan pola dressmaking terhadap hasil praktikum. Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah:

Ha= Terdapat pengaruh penggunaan media video pembuatan pola Dressmaking Terhadap Hasil Praktikum Pada siswa tata busana di SMK N 3 Kota Solok.

Ho = Tidak terdapat pengaruh penggunaan media video pembuatan pola Dressmaking Terhadap Hasil Praktikum Pada siswa Tata Busana di SMK Negeri 3 Kota Solok.

Berdasarkan Hasil analisis diatas, maka dapat dilakukan uji terhadap hipotesis sebagai berikut :

Tabel 1 Uji Hipotesis

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.807 ^a	.651	.644	2.35460

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Media

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	516.024	1	516.024	93.076	.000 ^b
	Residual	277.206	50	5.544		
	Total	793.231	51			

a. Dependent Variable: Hasil Praktikum

b. Predictors: (Constant), Penggunaan Media

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	47.484	4.085		11.624	.000
	Penggunaan Media	.274	.028	.807	9.648	.000

a. Dependent Variable: Hasil Praktikum

Nilai F hitung = 93,076 dengan sig. $0,00 < 0,05$ artinya variabel penggunaan media berpengaruh terhadap hasil praktek secara signifikan. $R^2 = 0,651$ artinya kontribusi penggunaan media terhadap hasil praktikum adalah 65,1 % sedangkan 34,9% ditentukan oleh factor lain. Nilai konstanta sebesar 47,484 menunjukkan bahwa tanpa adanya pengaruh penggunaan media nilai skala hasil praktek sebesar 47,484. Koefisien regresi sebesar 0,274 dengan t hitung 9,648 pada sig. $0,00 < 0,05$. Artinya setiap peningkatan 1 satuan penggunaan media akan meningkatkan 0,274 satuan hasil praktikum.

Berdasarkan hasil uji-t (*t-test*) menggunakan bantuan SPSS 25, di peroleh hasil praktikum siswa kelas X dan XI tata busana dengan nilai Koefisien regresi sebesar 0,274 dengan t hitung 9,648 pada sig. $0,00 < 0,05$. Sehingga dapat di simpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_a di terima, yang dimana menyatakan bahwa penggunaan media video dalam pembuatn pola dressmaking pada siswa tata busana di SMK N 3 Kota Solok berpengaruh terhadap hasil praktikum.

Hal ini sependapat dengan Harahap (2024) Penggunaan media pengajaran dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar para siswa

SIMPULAN

Sesuai dengan hasil penelitian dan uji coba yang telah dilakukan terhadap pengaruh penggunaan media pembelajaran berupa video pembuatan pola dressmaking maka dapat disimpulkan bahwa media vidio berpengaruh terhadap hasil praktikum siswa dalam pembuatan pola dressmaking kelas X dan XI di SMK N 3 Kota Solok dengan kenaikan nilai yaitu sebesar 62,5% dibuktikan dengan ketuntasan nilai praktikumm siswa saat melakukan asistensi lingkup materi pembuatan pola dressmaking. Hal tersebut berkontribusi dalam mengasilkan nilai praktikum siswa yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

Agus Susilo., Mareta Widiya. (2021). Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran Di STKIP PGRI Lubuklinggau. Universitas Labuhanbatu

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Ernawati, I. W. 2008. *Tata Busana*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.

- Ernawati. 2021. Kontruksi pola. Padang : Cv Muhardika Rumah Ilmiah. Hal 8
- Harahap, Khadijah. G, dkk. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa, *Journal on Education*, Volume 06.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J.D., & Smaldino, S.E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Maryono. (2014). *Teknik Pembuatan Pola Busana*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Mayer, R.E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Dale, E. (1969). *Audiovisual Methods in Teaching*. New York: Dryden Press.
- Menurut Rasagama(2020) menjelaskan bawa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar yaitu motifasi belajar akan lebih menyenangkan dan siswa tidak akan cepat bosan dalam pembelajaran.
- Pius Abdillah & Danu Prasetya, Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, (Surabaya: Arloka), h. 256 2.
- Sari, P. D. ., & Yusmerita, Y. (2023). Perbedaan Hasil Pola Dasar Dressmaking dengan Pola Dasar Cuppens Geurs pada Wanita Indonesia Bertubuh Gemuk. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1)
- Sugiyono. 2020. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Vebyola, F., & Novrita, S. Z. (2022). Validitas Media Vidio Tutorial Teknik Batik Tulis Pada Mata Kuliah Batik Di Departemen Ikk Fpp Unp. *Jurnal Pendidikan, Busana, Seni dan Teknologi*, 4(3), 248-256.