

PEMBUATAN VIDEO TUTORIAL POLA BUSANA ANAK MENGGUNAKAN CAD RICHPEACE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING DI SMKN 2 TUBAN

Fani Fan'a Mahfudzoh¹⁾, dan Suhartiningsih²⁾

¹⁾²⁾Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik
Universitas Negeri Surabaya

Jl. Ketintang, Ketintang, Kec. Gayungan, Kota Surabaya, Jawa Timur 60231

e-mail: fanimahfudzoh16050404053@mhs.unesa.ac.id¹⁾, suhartiningsih@unesa.ac.id²⁾

ABSTRAK— Penerapan kebijakan pembelajaran daring karena penyebaran COVID-19 mengharuskan adanya inovasi pembelajaran terutama untuk materi praktik pembuatan pola secara digital pada jurusan tata busana di SMK Negeri 2 Tuban. Video tutorial dinilai tepat digunakan karena dapat membantu dalam penyampaian materi berupa prosedur atau langkah-langkah. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui kualitas video tutorial pola busana anak menggunakan CAD Richpeace sebagai media pembelajaran daring di SMK Negeri 2 Tuban. Jenis penelitian yang digunakan yaitu pre-experimental design dengan rancangan penelitian one-shot chase study. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket validasi melalui google form pada link <https://forms.gle/kGRXmhKewZiko4qQ>. Validasi dilakukan oleh enam orang validator yang terdiri dari lima dosen jurusan PKK Fakultas Teknik Unesa dan satu guru tata busana SMK Negeri 2 Tuban. Kategori yang dinilai meliputi bidang media dan materi yang masing-masing terdiri dari sepuluh aspek penilaian. Analisis data menggunakan rata-rata (mean). Hasil penelitian menunjukkan bahwa bidang media diperoleh rata-rata presentase sebesar 79,33% masuk kategori baik dan pada bidang materi diperoleh rata-rata presentase sebesar 90,00% kategori sangat baik. Video tutorial pembuatan pola busana anak secara digital dinyatakan baik digunakan sebagai media pembelajaran daring di SMK Negeri 2 Tuban.

Kata Kunci: Tutorial, busana, anak, CAD, daring.

I. PENDAHULUAN

Sejak akhir bulan desember 2019, dunia menghadapi tantangan dengan adanya wabah Corona Virus Disease atau lebih dikenal dengan COVID-19. World Health Organization (WHO) atau organisasi kesehatan dunia (2020) menyatakan bahwa COVID-19 adalah suatu penyakit yang disebabkan oleh virus SARS-CoV-2 yang pertama kali teridentifikasi di kota Wuhan China. Kementerian Kesehatan (2020:23) juga

menyatakan bahwa proses penularan COVID-19 bermula dari percikan air liur atau droplet yang keluar saat seseorang yang terinfeksi COVID-19 berbicara, bersin ataupun batuk. Selain itu tepapar benda yang terkena droplet orang yang terinfeksi corona juga menjadi faktor penyebaran COVID-19. Oleh sebab itu pemerintah sedang gencar mengampanyekan untuk sering mencuci tangan, memakai masker serta menjaga jarak antar manusia atau *physical distancing*.

Kebijakan pembatasan interaksi tersebut berdampak pada hampir seluruh aspek kehidupan manusia, salah satunya dunia pendidikan. Berdasarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan program pendidikan dalam masa darurat COVID-19 bahwa berkenaan dengan semakin meningkatnya penyebaran virus corona, maka proses pembelajaran dilakukan dari rumah secara daring.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2020) Istilah Daring atau “Dalam Jaringan” merupakan penggunaan teknologi komputer (dan sejenisnya) yang terhubung ke jaringan internet. Sementara pengertian pembelajaran daring menurut Bilfaqih & Qomarudin (2015:1) yaitu pembelajaran secara online berbasis internet untuk menjangkau kelompok belajar yang lebih luas. Menurut Mustakim (2020:6) Pembelajaran daring atau online mempunyai banyak kelebihan seperti siswa dapat dengan mudah mengakses materi pelajaran dimanapun dan kapanpun, siswa lebih leluasa dalam berdiskusi atau berguru pada siapapun, serta materi pembelajaran didapat dengan mudah dari berbagai sumber belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring merupakan suatu proses

pembelajaran yang memanfaatkan teknologi berupa internet sehingga dapat menjangkau pelajar lebih luas serta tidak terbatas tempat dan waktu belajar.

Satuan pendidikan pada tingkat Sekolah Menengah Kejuruan atau SMK juga turut menerapkan kebijakan tersebut. SMK merupakan satuan pendidikan formal yang pembelajarannya berorientasi menyediakan lulusan yang sesuai dengan kompetensi dunia kerja, sehingga Sekolah Menengah Kejuruan menyediakan berbagai jurusan bidang keahlian yang dibutuhkan dunia kerja, salah satunya yaitu tata busana. Jurusan tata busana mempelajari tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan pembuatan suatu busana, mulai dari desain, pembuatan pola, teknik menjahit, hingga pelengkap busana. Salah satu mata pelajaran di jurusan tata busana pada kelas XII yaitu Pembuatan Busana Industri. Mata pelajaran tersebut mempelajari teknik pembuatan busana dalam jumlah banyak sesuai dengan teknik yang ada di dunia industri busana.

Merujuk pada silabus mata pelajaran pembuatan busana industri kelas XI semester genap di SMKN 2 Tuban, pada kompetensi dasar (KD) 3.1 yaitu tentang analisis pembuatan pola busana anak secara manual dan digital, di dalamnya terdapat beberapa indikator salah satunya pada indikator 3.1.5 yaitu tentang prosedur pembuatan pola busana anak secara digital. Dalam kompetensi ini siswa diajarkan teknik pembuatan pola *dress* anak menggunakan CAD Richpeace PDS.



Gambar 1. Logo Richpeace (Sumber : Richpeace.com)

CAD atau singkatan dari Computer Aided Design merupakan teknologi komputer baik berupa hardware ataupun software yang biasa digunakan di dunia industri, salah satunya dalam dunia industri fashion (Muhdhor,2018:14). Richpeace merupakan salah satu jenis software CAD yang biasa digunakan dalam

industri fashion. Beberapa produk software pembuatan pola yang ada pada Richpeace antara lain :

1. Pattern Design System (RP-PDS). Merupakan software untuk membuat pola.
2. Design Grading System (RP-DGS). Merupakan software untuk membuat dan menggrading pola.
3. Garmen Marker System (RP-GMS). Merupakan software untuk membuat marker pola. (Joyce Adwoa dkk,2014)

Pembuatan pola busana menggunakan software CAD Richpeace PDS memiliki banyak kelebihan seperti dapat meningkatkan kecepatan proses produksi, meningkatkan akurasi dan presisi, serta memudahkan dalam mengatur lifecycle produk (Yuli dkk,2018:104).

Menurut hasil observasi peneliti saat program PPL pada bulan agustus 2019 di SMK Negeri 2 Tuban, dalam proses pembelajaran kompetensi pembuatan pola secara digital saat sebelum diterapkannya pembelajaran daring, ditemukan bahwa para siswa masih kesulitan dalam memahami materi karena baru pertama kali mempelajari teknik pembuatan pola secara digital, faktor lainnya yaitu kurang maksimalnya media pembelajaran yang digunakan dengan waktu pembelajaran yang terbatas menjadikan siswa kurang maksimal dalam memahami materi. Kemudian hasil wawancara peneliti dengan guru tentang proses pembelajaran di era daring sekarang ini, penyampaian materi hanya menggunakan media power point, hal ini dinilai kurang maksimal digunakan untuk penyampaian materi yang berupa prosedur atau langkah-langkah, sehingga dapat berpengaruh terhadap tingkat pemahaman siswa pada materi pembuatan pola secara digital. Kurang maksimalnya pemahaman siswa terhadap materi ini sangat disayangkan karena kompetensi ini yang sangat dibutuhkan khususnya untuk lulusan SMK yang akan bersaing dalam industri fashion di era digital sekarang ini.

Berdasarkan uraian diatas, perlu adanya inovasi pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai. Penerapan media video tutorial dinilai tepat digunakan dalam pembelajaran pembuatan pola busana anak secara digital. Video pembelajaran merupakan media audio dan visual yang dapat menjelaskan materi pembelajaran berupa teori serta prosedur atau langkah-

langkah untuk membantu dalam proses pemahaman siswa (Cheppy Riana,2007:5). Sementara pengertian dari tutorial menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2012:907) bimbingan pengajaran yang dilakukan oleh seorang ahli (tutor) kepada kelompok. Warsita (2011:118) menyatakan bahwa penggunaan video tutorial cocok diterapkan pada mata pelajaran praktik karena dapat mengemukakan langkah-langkah atau prosedur sehingga memberikan pengaruh pada aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik siswa. Risnanda (2020) dalam penelitiannya menyatakan bahwa manfaat video tutorial selain diterapkan sebagai media pembelajaran di sekolah tetapi juga dapat digunakan untuk membantu memudahkan belajar siswa di rumah secara mandiri sehingga dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan siswa. Fransiska (2021) juga menyatakan bahwa dengan adanya video tutorial, siswa dapat mengatur laju video seperti menjeda atau memutar kembali video sesuai dengan kebutuhan belajar tiap siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa media video tutorial merupakan perangkat dalam proses pembelajaran berupa audio dan visual yang membantu dalam penyampaian materi khususnya untuk materi yang di dalamnya terdapat prosedur atau langkah-langkah pembuatan.

Kriteria video tutorial yang baik menurut Riyana (2007 : 11) diantaranya tipe materi yang disajikan menggambarkan prosedur atau langkah-langkah, durasi media video yang lebih singkat dibanding film yaitu 20-40 menit, format sajian video yang mengutamakan kejelasan pesan dan penguasaan materi, serta penyampaian materi pada video didukung dengan tulisan, suara atau backsound, dan animasi yang mewakili penyampaian isi materi, selain itu video tutorial juga mudah dioperasikan secara individual baik dari pendidik ataupun siswa.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk menulis artikel ilmiah yang berjudul Pembuatan Video Tutorial Pola Busana Anak Menggunakan CAD Richpeace sebagai media Pembelajaran Daring di SMKN 2 Tuban. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kualitas video tutorial pembuatan pola busana anak menggunakan CAD Richpeace sebagai

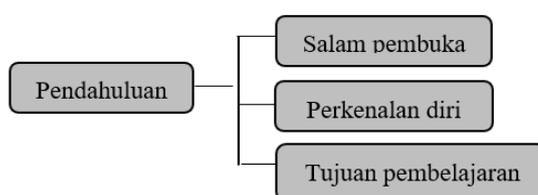
media pembelajaran daring di SMKN 2 Tuban oleh ahli bidang media dan ahli bidang materi.

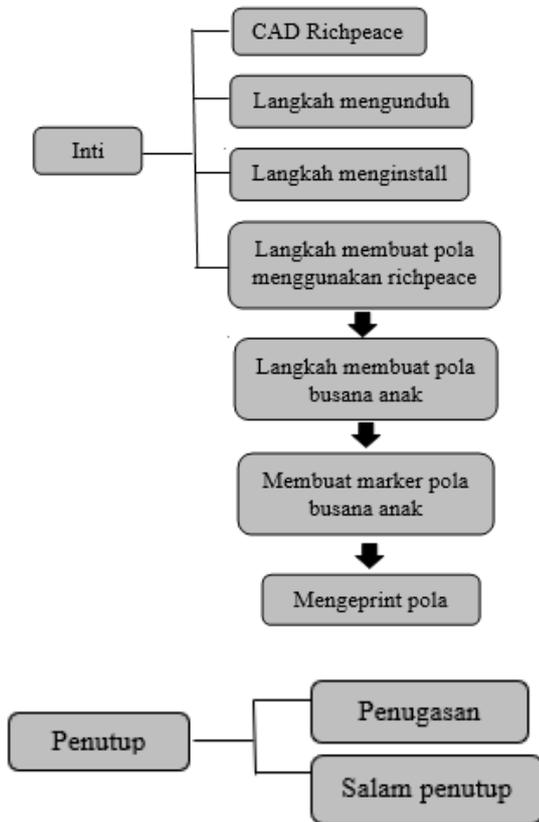
II. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk mengetahui suatu hubungan sebab akibat (Suryabrata,2000). Jenis penelitiannya menggunakan penelitian *pre-eksperimental design* dengan rancangan penelitian *one-shot case study*, yaitu eksperimen yang yang dilaksanakan tanpa adanya pembanding dan tes awal. Menurut Latipun (2004:114) Dalam *one-shot case study* subjek penelitian memperoleh perlakuan atau *treatment* (X) untuk selanjutnya diamati atau diobservasi (Y).

Variabel (X) atau *treatment* dalam penelitian ini yaitu video tutorial pembuatan pola busana anak menggunakan software CAD Richpeace, sedangkan variabel (Y) pada penelitian ini yaitu hasil observasi video tutorial oleh para ahli materi dan ahli media.

Dalam pembuatan video tutorial ini menggunakan software animaker dan wondershare filmora untuk edit video, serta CAD Richpeace PDS untuk membuat pola dan membuat marker pola. Sebelumnya dilakukan tahap merancang konsep yang akan disajikan dalam video tutorial, seperti menentukan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran, serta menyiapkan skenario pembelajaran yang meliputi ringkasan materi di dalamnya. Berikut skema video tutorial pembuatan pola busana anak secara digital.





Bagan 1. Skema video tutorial

Tahap observasi video tutorial pembuatan pola busana anak menggunakan software CAD Richpeace dilakukan oleh tiga dosen fakultas teknik sebagai ahli bidang media, dua dosen fakultas teknik sebagai bidang materi, serta satu guru tata busana SMKN 2 Tuban. Observasi dilakukan dengan mengamati video yang telah di unggah di youtube pada link <https://youtu.be/LVgrwYE3M>. Kemudian dilakukan uji validitas produk menggunakan media google form pada link <https://forms.gle/kGRXmhKewZiko4qQ6>. Validasi dilakukan oleh ahli bidang materi dan ahli bidang media. Pada bidang media terdiri dari sepuluh aspek meliputi (1) aspek pemilihan jenis dan huruf, (2) keterbacaan tulisan, (3) efek animasi, (4) kejelasan suara atau dubbing, (5) pemilihan backsound, (6) keserasian kombinasi warna background dengan tulisan, (7) aspek media mudah digunakan, (8) aspek kemenarikan video, (9) kesesuaian pengelompokan materi, (10) penggunaan bahasa dalam penyampaian materi. Sedangkan aspek dari bidang materi meliputi

(1) aspek kelengkapan materi, (2) keakuratan materi, (3) pengantar materi, (4) aspek penyampaian alat dan bahan, (5) aspek kejelasan penyampaian langkah-langkah, (6) aspek urutan dalam prosedur pada pembuatan pola, (7) aspek kesesuaian penggunaan tanda pola dan komponen, (8) hasil jadi pola dan marker pola, (9) penggunaan bahasa, dan (10) kejelasan instruksi penggunaan.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket validasi. Data hasil validasi dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif yaitu dengan menjabarkan hasil validasi menggunakan presentasi dari hasil skor skala likert 1-5 yaitu 5) sangat baik, 4) baik, 3) kurang baik, 2) tidak baik, dan 1) sangat tidak baik (Sugiyono, 2016: 93). Kemudian untuk menghitung presentase kelayakan video tutorial menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

P = Angka Presentase

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

Skor maksimal = skor tertinggi x jumlah aspek x jumlah validator

(Riduwan, 2015:15)

Kemudian hasil presentase yang telah diperoleh diinterpretasikan pada kategori sebagai berikut :

0%-20% = Sangat tidak baik

21%-40% = Tidak baik

41%-60% = Kurang baik

61%-80% = Baik

81%-100% = Sangat baik

(Riduwan, 2015:15)

Hasil dari uji validitas ini dijadikan acuan untuk melaksanakan tahap selanjutnya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Uji Validitas

Uji validitas dilaksanakan untuk mengetahui tingkat kelayakan video tutorial pembuatan pola busana anak secara digital sebagai media pembelajaran. Validitas dilakukan oleh enam orang validator diantaranya tiga dosen ahli bidang media dari Fakultas Teknik Unesa,

dua dosen ahli bidang materi dari Fakultas Teknik Unesa, dan satu guru tata busana SMKN 2 Tuban. Hasil dari validasi video tutorial oleh para ahli bidang dapat dilihat pada link berikut ini https://docs.google.com/forms/d/1ekiNAS45yu_L0laA2R1HH4gni_4jZ5f_yZw2MTf5DrI/edit?usp=sharing.

Hasil presentase validitas bidang media sebagai berikut.

TABEL I
HASIL VALIDASI AHLI MEDIA

No.	Aspek yang Dinilai	Skor rata-rata
1.	Pemilihan jenis dan huruf	80,00%
2.	Keterbacaan tulisan pada video	86,67%
3.	Efek animasi pada video	73,33%
4.	Kejelasan suara (dubbing) pada video	80,00%
5.	Pemilihan music & backsound tidak mengganggu penyampaian informasi	73,33%
6.	Keserasian kombinasi warna background dengan teks	73,33%
7.	Media mudah digunakan/dioperasikan	80,00%
8.	Kemenarikan video	86,67%
9.	Kesesuaian pengelompokan materi	80,00%
10.	Penggunaan Bahasa dalam penyampaian informasi	80,00%
Hasil skor rata-rata		79.33%

Pada tabel 1 menunjukkan bahwa presentase rata-rata validitas video tutorial pembuatan pola busana anak secara digital pada bidang media sebesar 79.33% dan termasuk dalam kategori baik. Aspek yang mendapatkan presentase tertinggi yaitu aspek keterbacaan tulisan dan kemenarikan video yang mendapatkan 86,67%, sedangkan aspek yang mendapatkan presentase terendah pada bidang media ini yaitu efek animasi, pemilihan backsound, dan

keserasian warna background dengan teks yang mendapatkan presentase 73,33%. Ketiga aspek tersebut dapat ditingkatkan kualitasnya agar dapat menunjang video tutorial menjadi lebih menarik untuk digunakan.

TABEL II
HASIL VALIDASI AHLI MATERI

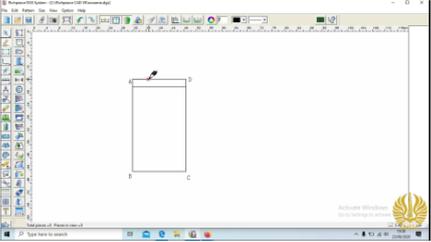
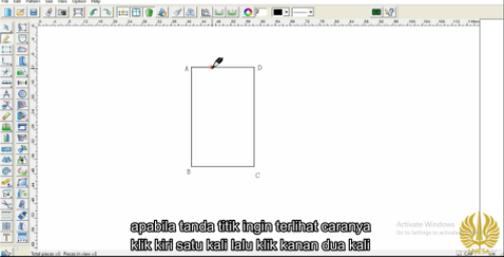
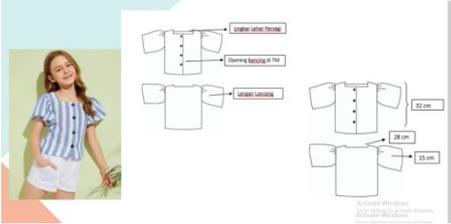
No.	Aspek yang Dinilai	Skor rata-rata
1.	Kelengkapan materi	86,67%
2.	Keakuratan materi	86,67%
3.	Pengantar Materi	100%
4.	Penyampaian Alat dan Bahan	100%
5.	Kejelasan penyampaian langkah-langkah	93,3%
6.	Urutan Prosedur	
7.	Pembuatan Pola	86,67%
8.	Kesesuaian Penggunaan Tanda Pola dan Komponen	86,67%
9.	Hasil Jadi Pola dan Marker	86,67%
10.	Penggunaan Bahasa Dalam Penyampaian Materi	93,33%
	Kejelasan Instruksi	80,00%
	Penugasan	
Hasil Skor Rata-Rata		90,00%

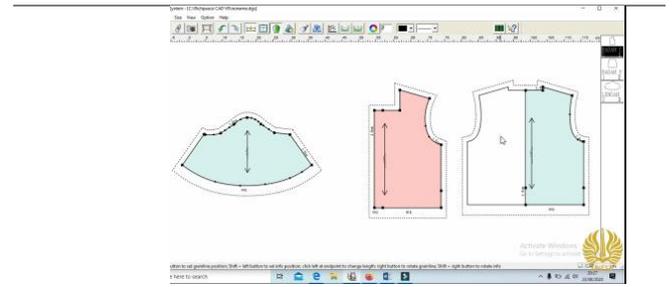
Pada tabel II dapat terlihat bahwa validitas materi video pembelajaran pembuatan pola busana anak secara digital sebesar 90,00% termasuk dalam kategori sangat baik. Presentase tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran pembuatan pola busana anak secara digital telah baik menurut kaidah keilmuan tata busana. Aspek pengantar materi dan penyampaian alat dan bahan mendapatkan presentase tertinggi yaitu 100% sedangkan aspek yang mendapatkan presentase terendah yaitu kejelasan instruksi yang mendapatkan 80%.

B. Evaluasi

Berikut adalah revisi isi video tutorial dari saran dan kritik ahli bidang media dan bidang materi.

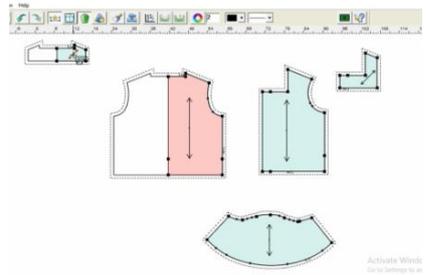
TABEL IV
HASIL EVALUASI

No.	Keterangan
1.	Desain Awal
	
	Teks subtitle kurang lengkap
	Revisi
	
	Teks subtitle lengkap
2.	Desain Awal
	
	Tidak terdapat desain produksi 1 dan 2
	Revisi
	
	Terdapat desain produksi 1 dan 2
3.	Desain Awal



Tidak terdapat pola lapisan depan

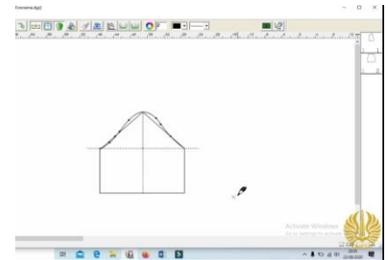
Revisi



Terdapat pola lapisan depan

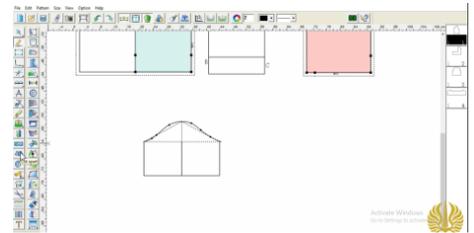
4.

Desain Awal



Pola lengan tidak sesuai dengan rumus porrie muliawan

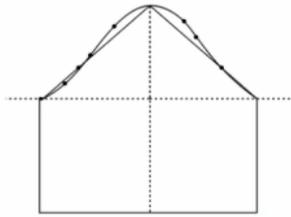
Revisi



Pola lengan anak sesuai dengan rumus porrie muliawan

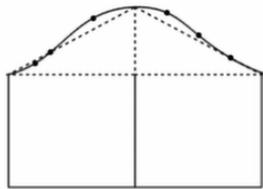
5.

Desain Awal



Garis vertikal pada pola lengan melebihi pola

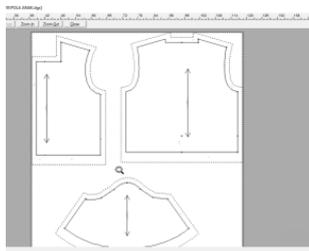
Revisi



Garis vertikal tidak melebihi pola

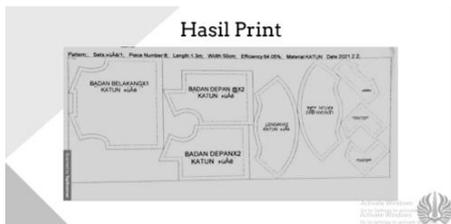
6.

Desain Awal



Hasil print pola tidak ditunjukkan

Revisi



Menunjukkan hasil jadi pola yang sudah di print

IV. KESIMPULAN

1. Deskripsi hasil validasi kelayakan video tutorial pembuatan pola busana anak menggunakan software CAD Richpeace PDS oleh ahli media menunjukkan bahwa :
 - a. Aspek pemilihan jenis dan huruf mendapatkan skor rata-rata 80,00% termasuk dalam kategori baik, dengan saran revisi dari ahli bidang media yaitu melengkapi teks subtitle yang masih kurang.

- b. Aspek keterbacaan tulisan pada video serta aspek kemenarikan video mendapat skor rata-rata 86,67% termasuk dalam kategori sangat baik.
 - c. Aspek animasi, pemilihan musik dan backsound serta aspek keserasian kombinasi warna dengan teks mendapat skor rata-rata 73,33% termasuk dalam kategori baik.
 - d. Aspek kejelasan suara, kesesuaian pengelompokan materi, penggunaan bahasa, dan aspek tingkat kemudahan pengoprasian media mendapat skor rata-rata 80,00% masuk dalam kategori baik.
 - e. Presentase hasil skor rata-rata seluruh aspek pada bidang media yaitu 79,33%. Hal ini menunjukkan bahwa video tutorial pembuatan pola busana anak menggunakan CAD Richpeace PDS pada bidang media dinilai baik digunakan sebagai media pembelajaran di SMKN 2 Tuban.

2. Deskripsi hasil validasi kelayakan video tutorial pembuatan pola busana anak menggunakan software CAD Richpeace PDS oleh ahli materi menunjukkan bahwa :
 - a. Aspek kelengkapan materi mendapat skor rata-rata 86,67% termasuk dalam kategori sangat baik, dengan beberapa saran perbaikan dari ahli materi meliputi penambahan desain produksi 1 dan 2, menambahkan pola depun yang sebelumnya tidak ada dan menunjukkan hasil jadi pola yang sudah di print.
 - b. Aspek keakuratan materi mendapat skor rata-rata 86,67% termasuk dalam kategori sangat baik, dengan saran perbaikan dari ahli materi yaitu menyesuaikan pola lengan sesuai rumus porrie muliawan karena pada desain awal belum sesuai dengan rumus.
 - c. Aspek pengantar materi serta penyampaian alat dan bahan mendapat skor rata-rata 100% termasuk dalam kategori sangat baik.
 - d. Aspek kejelasan penyampaian langkah-langkah dan penggunaan bahasa mendapat skor rata-rata 93,33% termasuk dalam kategori sangat baik.
 - e. Aspek urutan prosedur pembuatan pola, kesesuaian penggunaan tanda pola dan komponen, serta aspek hasil jadi pola dan marker mendapat

skor rata-rata 86,67% termasuk kategori sangat baik.

- f. Aspek kejelasan instruksi penugasan mendapat skor 80,00% termasuk kategori baik.
- g. Presentase hasil skor rata-rata seluruh aspek pada bidang materi yaitu 90,00%. Hal ini menunjukkan bahwa video tutorial pembuatan pola busana anak menggunakan CAD Richpeace PDS pada bidang materi dinilai sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran di SMKN 2 Tuban.

Penelitian ini terbatas tanpa tahap uji coba kepada siswa, diharapkan media pembelajaran video tutorial yang dikembangkan oleh peneliti, dapat membantu pendidik dalam penyampaian materi dan membantu siswa untuk lebih memahami materi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- [1] Bilfaqih, Y., & Qomarudin, M. N., *Esensi Penyusunan Materi Daring Untuk Pendidikan dan Pelatihan*. Yogyakarta, 2015.
- [2] Cepi Riyana, *Pedoman Pengembangan Media Video*, Jakarta, Indonesia, 2007.
- [3] Latipun, “*Psikologi Eksperimen*” Malang, Indonesia, 2004, hal 114.
- [4] Muhdhor, *Pattern, Grading dan Marker dengan CAD Richpeace Seri 1 : Busana Anak dan Rumah*. Jakarta : Direktur Pembinaan SMK, 2018.
- [5] Mulyatiningsih, Endang, *Modul Kuliah Pengembangan Model Pembelajaran*, Yogyakarta, 2012.
- [6] Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung:Alfabeta, 2015.
- [7] Suryabrata. Sumadi, “*Metodologi Penelitian*” Jakarta:Raja Grafindo Persada, Indonesia, 2000.
- [8] Warsita, Bambang, *Pendidikan Jarak Jauh Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi Diklat*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- [9] Yuli Sri Emy,dkk. *Menguasai Software CAD Pattern Making Untuk Meraih Sukses di Industri Fashion Global Abad 21*. Jakarta : Direktur Pembinaan SMK, 2016.

Terbitan Berkala:

- [10] Kemendikbud, “Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (COVID-19)” no, 4, Mar, 2020.
- [11] Kemendikbud RI, “Undang-Undang Republik Indonesia Tentang Sistem Pendidikan Nasional” no,20,2003.
- [12] Kemenkes, “Pedoman Pencegahan dan Pengendalian Coronavirus Disease 2019 (COVID-19)” Juli,2020.

Jurnal:

- [13] Joyce Adwoa Oppong, dkk. (2014), *Appraising the Use of Computer Technology in Garment Production Firms in Accra/Tema Metropolis*. Arts and Design Studies, ISSN 2225-059X (Online) Vol.17. Tersedia di <https://www.iiste.org/Journals/index.php/ADS/article/view/10814>
- [14] KBBI, 2020. Kamus Besar Bahasa Indonesia. (Online) Tersedia di: kbbi.kemdikbud.go.id/entri/daring. Diakses 21 Desember 2020
- [15] World Health Organization. (2020). *Q&As on COVID-19 and related health topics*. diakses pada 28 Agustus 2020 pukul 11.27 WIB dari <https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/question-and-answer-hub>

Tesis:

- [16] Fransiska, W & Suhartiningsih, “Video Tutorial Sanggul Cepol Sebagai Media Pembelajaran Daring di Era COVID-19” skripsi S.Pd, Program Studi Pendidikan Tata Busana, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia, 2021.
- [17] Mustakim, “Efektifitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi COVID-19 Pada Mata Pelajaran Matematika” skripsi S.Pd, Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2020.
- [18] Risnanda, A. & Yusuf, U. “Penerapan Media Video Analisis Gerak Terhadap Peningkatan

Keterampilan Shooting pada Permainan Sepakbola” skripsi S.Pd, Program Studi S1 Kepeleatihan Olahraga, Universitas Negeri Surabaya, 2020.