

# PENGEMBANGAN VIDEO MEMBUAT POLA *BUSTIER* *CUSTOMMADE* DI KELAS XI SMK DHARMA WANITA GRESIK

Wafa'atus Sholihah<sup>1</sup>, Lutfyah Hidayati<sup>2</sup>

Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

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

e-mail: [wafaatus.17050404012@mhs.unesa.ac.id](mailto:wafaatus.17050404012@mhs.unesa.ac.id)<sup>1</sup>, [lutfyahhidayati@unesa.ac.id](mailto:lutfyahhidayati@unesa.ac.id)<sup>2</sup>

**ABSTRAK**— Video dalam pembelajaran berperan penting dalam mengurangi abstraksi penyampaian materi pendidikan. Agar lebih efisiensi dan memudahkan siswa dalam memahami dan mempraktekkan materi karena bisa diulang berkali-kali. Penelitian ini memiliki dua tujuan yakni untuk mendiskripsikan: 1) tingkat validitas video pembelajaran untuk membuat pola *bustier* dan 2) hasil belajar siswa setelah menggunakan video tutorial yang disediakan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober dan November 2020 di SMK Dharma Wanita Gresik. Proses memilih cara mempelajari sesuatu disebut ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, dan evaluasi berikut. Metode pengumpulan data digunakan untuk validasi dan pengujian. Penilaian peserta terdiri dari dua orang, ahli materi dan ahli media. Alat bantu penemuan ialah dokumen validasi dan tes kognitif siswa. Jumlah responden tes eksperimen adalah 8 siswa kelas XI. Metode pengolahan data menggunakan metode analisis deskriptif dengan menghitung nilai rata-rata hasil validasi media video dan mengkategorikan nilai ketuntasan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut: 1) Tingkat validitas video tutorial pengembangan video tutorial untuk validasi *bustier* polsa, skor pertama 29,5 dengan kriteria cukup valid an yang kedua yaitu 41,5 dengan standar sangat valid, sehingga layak untuk diuji cobakan. 2) hasil belajar siswa setelah menerapkan materi video tutorial membuat pola *Bustier* pada mata pelajaran *custommade*, mencapai kefasihan belajar klasikal sebesar 87%, termasuk dalam kategori sangat baik melebihi tingkat ketuntasan belajar klasikal yang berlaku di SMK Dharmawanita Gresik yaitu 75%.

**Kata kunci:** Pengembangan, Video tutorial, Pola *Bustier*

## I. PENDAHULUAN

Pandemi covid-19 pada tahun 2019 yang mulai menyebar hampir seluruh dunia, termasuk Indonesia, mempengaruhi semua Sektor pendidikan merupakan salah satu sektor yang termasuk dalam sektor ekonomi yang dibahas dalam artikel ini. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menetapkan kebijakan baru dengan Surat Edaran Nomor 3. Tiga Tahun 2020. Surat Edaran Sekretaris Jenderal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 36603/A.A5/OT/2020 tanggal 15 bulan Maret. Kebijakan ini diterapkan agar kegiatan belajar mengajar dilakukan dirumah, menghindari

penularan. Kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan berlaku mulai 16 Maret 2020 dan diputuskan oleh seluruh lembaga pendidikan mulai PAUD sampai Perguruan Tinggi, dan kegiatan belajar mengajar dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Pelatihan yang dilakukan dirumah. Akibat kebijakan ini, seluruh pendidik didorong untuk memanfaatkan kemajuan teknologi melalui sistem e-learning melalui sarana online. E-learning membutuhkan kapasitas beban yang beragam, mulai dari kemampuan mengakses internet, kemampuan mengoperasikan berbagai aplikasi online, hingga inovasi dan kreativitas pendidik, hingga kegiatan pembelajaran. Pendidik tanpa kecuali harus menguasai komunikasi dalam jaringan, yang didasarkan pada prinsip bahwa pengirim dan penerima pesan melewati jaringan internet.

Pelaksanaan praktik mengajar bagi mahasiswa sarjana pendidikan tata busana pada mata kuliah PLP (Perkenalan Lapangan Sekolah) 2020 berlangsung pada masa pandemi, sehingga mahasiswa sebagai guru praktik juga harus beradaptasi dengan keadaan saat ini. SMK Dharma Wanita Gresik ialah suatu SMK yang siswanya dapat memperoleh PLP. SMK ini berlokasi di Jl. Arif Rahman Hakim Gresik, Kramatandap, Gapurosukolilo, kec. Gresik, Kab. Gresik, Jawa Timur. SMK Dharma Wanita Gresik ialah sekolah menengah kejuruan yang memiliki berbagai mata pelajaran keterampilan termasuk program studi tata busana. Dalam pendidikan mode, siswa memperoleh pengetahuan yang diperlukan untuk memperoleh berbagai jenis pengetahuan dan keterampilan. Busana dipesan lebih dahulu ialah salah satu pelajaran keterampilan di kelas XI. Membuat pola *bustier* melibatkan keterampilan yang diajarkan dalam mata pelajaran *custommade*.

Sebelum pandemi guru SMK mengajarkan metode demonstrasi belajar kepada siswanya. Penerapan optimal metode demonstrasi dalam pembelajaran offline menjadi pertimbangan dalam kegiatan belajar mengajar offline, tetapi ketika siswa pendidikan mode mengikuti PLP di SMK Dharma Wanita Gresik, keadaannya berbeda, siswa harus melakukan kegiatan sekolah atau belajar mengajar secara online (*on the network*) atau online, sehingga mahasiswa yang berperan menjadi guru ini tidak memungkinkan mengajar dengan metode demonstrasi seperti yang dilakukan oleh guru sebelumnya. maka dari itu perlu mencari alternative mengalihkan metode demonstrasi tersebut dalam bentuk lain yang tidak kalah efektif dalam masa belajar dari rumah. Media

paling sesuai pada keadaan ini adalah menggunakan video. Media ini berfungsi sebagai penyampai materi yang efektif, gambar hidup dan audio yang ditampilkan sebagai hasil rekaman demonstrasi guru mampu menghadirkan guru dalam pembelajaran yang diakses dari rumah. Video yang dikemas dengan runtut dan baik akan mampu membangun ketertarikan siswa untuk belajar, bahkan bisa diputar ulang jika siswa kurang paham terhadap materi yang diajar. Hasilnya adalah meningkatnya motivasi dan hasil belajar siswa [1].

Materi pembuatan pola *bustier* adalah materi yang menerapkan kombinasi praktik dan teori, sehingga dalam kondisi pandemi yang mengharuskan pembelajaran dilakukan secara daring ini guru perlu menggunakan media yang mudah untuk diakses dalam menjelaskan materi dari tahap demi tahap dalam membuat pola *bustier* secara sistematis sehingga para siswa memahami materi dengan baik, maka dari itu media video tutorial akan sangat cocok jika di terapkan pada mata pelajaran *Custommade* materi pembuatan pola *bustier*. *Busana telah mengubah fungsi pakaian adat dan tidak menutup kemungkinan bustier dimaknai dengan outerwear atau pakaian dalam. Pada abad ke-19 bustier adalah pakaian dalam yang dikenakan di bawah pakaian, namun pada tahun 1980-an bustier telah berubah fungsinya menjadi pakaian luar.* [2].

*Bustier* adalah pakaian yang cocok untuk wanita, biasanya dipakai sebagai pakaian dalam. *Bustier* adalah jenis pakaian dalam yang memiliki fungsi membentuk bagian tubuh saat mengenakan baju adat. *Bustier* dapat dipasangkan dengan kebaya dan gaun. Keunikannya adalah memiliki bentuk yang kuat dan kokoh pada jalur *bustier*, bra juga sering digunakan sebagai *push-up bra* di bawah gaun. Terkadang ada pun potongan punggung rendah atau kamisol untuk pakaian luar. Pola busana teknik konstruksi adalah pola yang dibuat dengan menggunakan ukuran tubuh yang sebenarnya. Pola Porrie Muliawan menampilkan pola split bagian depan dan bagian belakang. Pada pola porrie muliawan, lebar cup lipit cukup untuk menyesuaikan ukuran payudara wanita. Berdasarkan model system ini, munculnya lipatan bahu disebabkan oleh perbedaan lingkaran tubuh, lebar muka dan panjang bahu [3]. Istilah Media berasal dari bahasa latin yang secara harafiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Media adalah cara untuk memperkenalkan atau memperkenalkan informasi kepada penerima pesan [4]. Media adalah segala bentuk dan perantara yang membantu menyebarkan pesan atau informasi [5]. Media adalah komponen lingkungan kita yang dapat mempengaruhi cara kita belajar. Media pembelajaran penting untuk kelangsungan pembelajaran, kreativitas, dan komunikasi dalam sebuah pembelajaran.

Media pembelajaran yang mengandung unsur gambar, audio, teks adalah media video pembelajaran [6]. proses belajar mengajar mengandung aspek yang sangat penting yaitu metode dan media yang diterapkan pada saat mengajar. Terdapat beberapa manfaat yang diperoleh ketika menerapkan media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar, antara lain: membantu membangkitkan motivasi siswa dalam belajar. psikologi siswa dipengaruhi sehingga tertarik dalam mengikuti pembelajaran [7]. Video adalah Video adalah gambar dengan

audio bergerak. Bimbingan kelas oleh seorang guru kepada seorang siswa atau sekelompok kecil siswa disebut dengan bimbingan belajar.

(1) bimbingan kelas oleh seorang guru kepada seorang siswa atau sekelompok kecil siswa, (2) pengajaran tambahan melalui seorang pengajar [8]. Video tutorial interaktif memandu siswa dalam memahami materi melalui visualisasinya. Para siswa dapat mengikuti kegiatan praktikum secara interaktif sesuai dengan isi video tutorial. Oleh karena itu, sedikit banyak video menjadi pilihan untuk mengatasi penurunan ajar mengajar.

Media video pada umumnya digunakan sebagai media untuk menunjang pendidikan, hiburan, menyajikan tampilan dokumentasi. Media video mempunyai banyak kelebihan diantaranya : (1) Dapat memancing perhatian peserta didik dengan waktu yang singkat (2) Penonton bisa mendapatkan sumber pengetahuan dari para ahli antara lain adanya demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan buat dalam visualisasi bergerak sebelumnya, kemudian pada saat mengajar guru bisa memusatkan penyajian dan penyampaian materi terhadap satu titik yaitu video tutorial yang akan ditampilkan; (3) video dapat membantu menarik perhatian dalam waktu yang singkat dari rangsangan dari luar; (4) Mahasiswa dapat memperoleh informasi dari pakar dan pakar; (5) Tinggi rendahnya volume video dapat diatur dan diatur jika disisipkan komentar yang akan didengar [9]. Video memiliki kelebihan yaitu mampu menyajikan pesan yang diterima lebih mendalam oleh siswa, mampu membantu menjelaskan suatu proses langkah demi langkah secara sistematis, mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta lebih realistis dan mudah. video game (5) memberikan kesan mendalam yang dapat mempengaruhi sikap siswa. Kelebihan video akan membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif, dengan efektivitas pembelajaran tinggi jika persentase ketuntasan klasikal di atas 75%. [10].

Penggunaan video dalam meningkatkan hasil belajar siswa telah terbukti melalui serangkaian hasil-hasil penelitian terdahulu. Hasil penelitian sebelumnya menyatakan bahwa penggunaan video tutorial mempelajari sistem pengapaian di SMK Diponegoro Selemang sangat layak dalam proses pembelajaran dengan Ketuntasan Hasil Belajar meningkat sebesar 31%. Pada pre-test ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 51%, sedangkan pada post-test sebesar 82% [11]. Pengembangan video tutorial dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran pemasaran online SMKN Surakarta. Nilai rata-rata hasil post-test yang berhasil adalah 80, lebih tinggi dari sebelumnya 73, dan persentase ketuntasan 76% [12]. Media video animasi dapat digunakan pada smartphone untuk mengajar siswa mata pelajaran SMK di kelas XI. Hasil persentase kelayakan media menurut ahli materi adalah 87% Gunakan tabel konversi kategori sangat baik untuk mendapatkan rata-rata 90,02%. Uji coba lapangan telah berhasil mendapatkan rata-rata 91,47% dengan konversi yang sangat tinggi.[13] Pengembangan video pembelajaran difokuskan pada pembelajaran karakter, skor ahli mata pelajaran 98,3% dengan predikat sangat baik, 93,3% ahli

desain dengan predikat sangat baik, ahli media pendidikan mendapat skor 96,5% dengan predikat sangat baik. tes individu mendapat skor 94,53% dengan predikat sangat baik. predikat baik, uji kelompok kecil mendapat nilai 92,32% dengan predikat sangat baik, bahkan uji lapangan juga mendapat nilai 91% dengan predikat sangat baik [14].

## II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini ialah bagian dari penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* yakni jenis penelitian pengembangan yang dapat menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan. Penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* menurut Gay (1990) merupakan usaha atau kegiatan untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, dan bukan untuk menguji teori. model *ADDIE* sendiri yakni, memiliki lima tahap: (1) menganalisis (analysis) dalam hal ini penulis menganalisis kebutuhan melalui mengidentifikasi masalah yang terjadi di SMK Dharma Wanita Gresik yaitu karena proses pembelajaran dilakukan secara online (dalam jaringan), siswa di SMK Dharma Wanita Gresik membutuhkan media pembelajaran yang dapat menggantikan demonstrasi guru dalam menjelaskan materi pembuatan pola *bustier*.

Kemudian peneliti melakukan analisis terhadap materi pelajaran bahwa materi pembuatan pola *bustier* merupakan kombinasi antara praktik dan teori yang memerlukan penjelasan secara detail sehingga media video tutorial akan sangat cocok apabila diterapkan dalam proses pembelajaran *Custommade* karena media video dapat menjelaskan materi pembuatan pola *bustier* tahap demi tahap secara sistematis. (2) *Design* (perencanaan) pada tahap ini peneliti merancang metode pembelajaran pembuatan pola *bustier* dengan video tutorial, media video tutorial di desain sedemikian rupa agar mampu membuat siswa memahami dan tertarik terhadap materi membuat pola *bustier*. Dalam hal ini peneliti terlebih dahulu membuat *storyboard* agar membantu memudahkan visualisasi dalam membuat video tutorial, kemudian peneliti menggunakan alat dan bahan pendukung berupa recorder, naskah materi dan aplikasi *Adobe Premier* dan lain lain. Selanjutnya menyusun lembar penilaian validitas video untuk divalidasi oleh validator, dalam hal ini validator terdiri atas 1 ahli materi dan 1 ahli media. (3) *Development* (pengembangan) dalam tahap ini pengembangan pembuatan video tutorial pembuatan pola *bustier* pada mata pelajaran *custommade*, peneliti merevisi media video tutorial berdasarkan saran dan masukan dari validator. Kemudian peneliti melakukan validasi kembali ke validator hingga media video membuat pola *bustier* layak diuji coba tanpa revisi. (4) *Implementation* (implementasi) dalam tahap implementasi disini peneliti menerapkan video tutorial pada materi pembuatan pola *bustier* yang berdampak memudahkan siswa kelas XI SMK Dharmawanita dalam mengikuti pelajaran *custommade*, dan (5) *Evaluation* (evaluasi) pada tahap ini yang di evaluasi adalah hasil belajar siswa di SMK

Dharmawanita Gresik setelah menggunakan video tutorial untuk menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh peneliti.

Model penelitian *ADDIE* ini merupakan model penelitian pengembangan yang dikembangkan oleh Dick dan Carry (1996) dan telah teruji secara empiris. Salah satu fungsi dari model penelitian dengan pengembangan model *ADDIE* adalah menjadikan pedoman dalam pembangunan perangkat dan juga insfruktur program pelatihan dinamis.

Penelitian ini bertujuan untuk :

1) tingkat validitas media video tutorial membuat pola *bustier* dalam mata pelajaran *custommade* di SMK Dharmawanita Gresik dan 2) Hasil belajar siswa setelah menentukan media video pembelajaran. Penelitian ini bertempat di SMK Dharma Wanita Gresik beralamat Jl. Arif Rahman Hakim Gresik, Kramantandap, Gapurosukilo, Kec. Gresik, Kabupaten Gresik, Jawa Timur, mulai Oktober hingga November tahun ajaran 2020/2021, mengikuti jadwal topik *Custommade* kelas XI. Partisipan di penelitian ini ialah delapan siswa kelas XI SMK Dharma Wanita Gresik.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada evaluasi validitas media video dan tes kognitif. Pendekatan validasi peneliti melibatkan dua validator, satu ahli materi, seorang pengajar mata pelajaran *custommade* di SMK Dharmawanita Gresik. Instrumen yang digunakan berupa lembar penilaian validitas video yang berisi pernyataan tentang kualitas media dan materi yang menjadi pedoman penilaian validator dan lembar tes kognitif siswa. Instrumen validasi media video menggunakan instrumen yang telah dikembangkan dari hasil penelitian dengan tema sejenis sebelumnya [15].

Metode analisis data validitas video didalam rumus berikut digunakan dalam penelitian ini untuk analisis deskriptif [16].

$$VR = \frac{\sum_{i=1}^n V_i}{N} = \bar{V}$$

Keterangan gambar :

VR : Rata-rata Validitas

V<sub>i</sub> : Rata-rata skor setiap validator

n : Jumlah Validator

Kriteria tingkat validitas berdasarkan hasil penilaian validator menggunakan pedoman seperti pada tabel 1

**Tabel 1 Kriteria Tingkat Validitas**

Interval Skor	Kategori Kevalidan
40 < VR ≤ 50	Sangat Valid
30 < VR ≤ 40	Valid
20 < VR ≤ 30	Cukup Valid
10 < VR ≤ 20	Kurang Valid
0 < VR ≤ 10	Tidak Valid

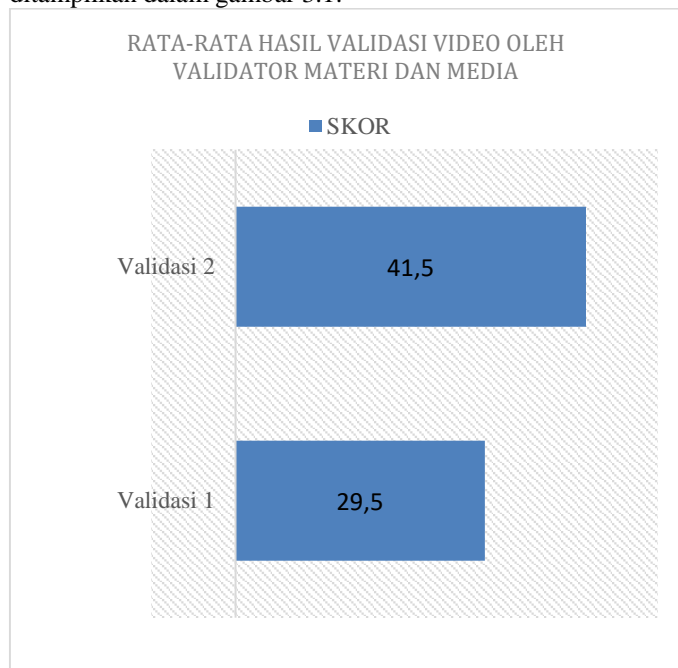
Teknik analisis data hasil belajar siswa melalui kategorisasi nilai berdasarkan standar ketuntasan minimal (KKM) belajar klasikal yang berlaku di SMK Dharmawanita

Gresik yaitu 75% dan nilai KKM individual 75. Artinya bahwa pembelajaran dinyatakan tuntas apabila minimal 75% dari siswa satu kelas mendapatkan nilai diatas 75.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil

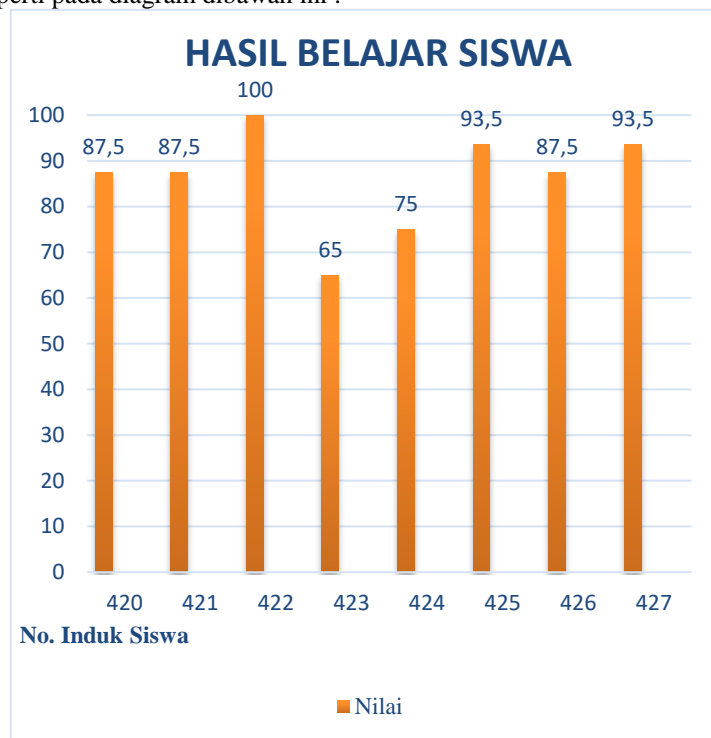
Tingkat validitas video tutorial membuat pola *bustier* pada mata pelajaran *custommade* kelas XI di SMK Dharmawanita Gresik berdasarkan pendapat ahli materi dan ahli media ditampilkan dalam gambar 3.1.



Gambar 3.1 Diagram Rata-Rata Hasil Validasi Video Para Validator

Berdasarkan gambar 3.1 menunjukkan bahwa rata-rata validasi pada proses validasi video pertama mendapatkan skor rata-rata total sebesar 29,5 termasuk dalam kriteria cukup valid, berdasarkan hasil validasi ahli media 25 sedangkan dari ahli materi 34, Dalam proses validasi pertama aada sejumlah saran yang diberikan oleh validator diantaranya: dari ahli materi memberi saran supaya menambahkan tujuan pembelajaran pada awal video pembelajaran, revisi beberapa pola yang dinilai kurang tepat dan menambahkan beberapa materi supaya lebih lengkap. Saran yang diberikan ahli media yaitu memberikan jeda terhadap penjelasan materi di video pembelajaran agar tidak terlaui cepat, sehingga siswa dapat memperhatikan video dengan baik. Selanjutnya berdasarkan saran kedua validator tersebut, peneliti melakukan revisi terhadap video dan kemudian melakukan validasi ulang kepada kedua validator. Hasil validasi kedua juga tampak dalam gambar 3.1. Tampak dalam gambar tersebut bahwa rerata hasil validasi kedua mencapai 41,5 masuk dalam kriteria sangat valid yang di dapat dari nilai validitas ahli di bidang materi 41 dan ahli di bidang media 42. Hasil belajar siswa setelah menggunakan materi video tutorial untuk belajar

membuat pola *bustier* siswa mendapatkan nilai hasil belajar seperti pada diagram dibawah ini :



Gambar 3.2 Diagram Rata-Rata Hasil Belajar Siswa

Menurut diagram 3.2 yang tertera diatas bahwa dari 8 siswa terdapat 7 siswa telah mencapai ketuntasan belajar dengan KKM 75, yaitu mendapatkan nilai dengan rentang nilai 75-100, sedangkan 1 siswa masih belum mencapai standar ketuntasan minimal, yaitu dibawah 75. Berdasarkan perolehan nilai tersebut, maka tingkat ketuntasan belajar klasikal pada mata pelajaran *Custommade* membuat pola *bustier* di SMK Dharmawanita Gresik mencapai 87% melebihi tingkat ketuntasan klasikalnya 75%.

#### B. Pembahasan

Berdasarkan hasil validasi media video yang meliputi dari 5 aspek diperoleh rerata sebesar 41.5 dengan kategori kreterianya sangat valid. Hasil penelitian ini sesuai dengan fungsi dan peran video yaitu mampu: 1) menyajikan informasi Lebih dapat diterima siswa, (2) membantu menjelaskan proses langkah demi langkah secara sistematis, (3) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, (4) lebih realistis dan dapat dipahami, serta dapat dimainkan berulang-ulang. Sesuai dengan kebutuhannya, (5) video memberikan kesan mendalam serta dapat mempengaruhi sikap siswa, sehingga media video sangat layak dan efektif digunakan dalam prosesnya. pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yakni ditemukan bahwa pengembangan video dalam map custom-made SMK Dharma Wanita Gresik dengan tingkat kelayakan 87 persen dalam kategori sangat sesuai dan 70

persen dalam kategori sesuai dengan tingkat kelayakan. ahli materi 87 persen dan ahli media 70 persen[17].

Dengan video tutorial pembuatan pola bustier ini, siswa mampu mencapai ketuntasan belajar klasikal sebesar 87 persen, di atas standar ketuntasan klasikal 75 persen. Menurut penelitian sebelumnya, keberhasilan belajar dikatakan kuat jika persentase ketuntasan klasikal lebih besar dari 75 persen [18]. Sehingga media video tutorial membuat pola *bustier* dapat dinyatakan efektif ditinjau dari tingkat kelayakan video serta pencapaian ketuntasan belajar klasikalnya.

#### IV. KESIMPULAN

Bedasarkan penelitian yang sudah dibahas, hasil dan Berikut rangkuman percakapan yang terjadi:

1. Tingkat validitas video adalah mencapai 41,5 dengan kriteria "Sangat Valid"
2. Hasil belajar siswa mencapai ketentuan belajar, 7 siswa telah mencapai ketuntasan belajar dengan KKM 75, yaitu mendapatkan nilai dengan rentang nilai 75-100, sedangkan 1 siswa masih belum mencapai standar ketuntasan minimal, yaitu dibawah 75. Maka dari itu dapat disimpulkan tingkat ketuntasan belajar pada mata pelajaran *Custommade* dengan materi membuat pola *bustier* di SMK Dharmawanita Gresik mencapai 87% dengan kriteria "Sangat baik" melebihi tingkat ketuntasan klasikalnya 75%.

#### DAFTAR PUSTAKA

##### *Jurnal :*

- [1] T. Suryansyah and Suwarjo, T. Suryansyah and Suwarjo, T. Suryansyah and Suwarjo, T. Suryansyah and Su Mengembangkan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD.
- [2] Retno Tri M (#2) (2020). j.h. pola digunakan untuk membandingkan bustiers. Ukuran tubuh S, M, dan L meyeneke dan menawan.
- [3] AY Permatasari dkk. (2020) Penerapan konstruksi pola sistem porrie muliawan dalam produksi busana pesta malam dengan tema catchy.
- [4] Dwi Hendra Kusuma dkk., Vol. 1, No. 1 (2015). Di SMK Negeri 3 Surakarta dikembangkan video tutorial untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pemasaran online.
- [5] Yogi Nurcahya D. Yogi Nurcahya D. Yogi Nurcahya D. (2013). Penggunaan media video tutorial untuk meningkatkan hasil belajar gambar

teknik siswa smkn1 seygan pada mata pelajaran menggambar autocad.

- [6] Sadiman dkk., 2010, hal. 3 2013:34, Prastowo. Semua bentuk komunikasi (seperti surat, panggilan telepon, teks, dll.) dan perantara (seperti operator surat, operator telepon, outlet berita, dll.) digunakan untuk mendistribusikan pesan atau informasi.
- [7] Asmono, B.S. (2015). Penggunaan Media Video Para siswa SMA Negeri 13 Surabaya sedang belajar bahasa Jerman di Kelas Xi. 1 (1), 25–39, Jurnal Pendidikan Bahasa Jerman.

##### *Buku :*

- [8] Kustandi dan Sutjipto, dalam edisi kedua bukunya, penulis membahas pembelajaran digital dengan fokus pada tren media pembelajaran digital saat ini. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), hlm. 64.

##### *Jurnal :*

- [9] Ardianti, Ni Made Yunia, Ni Made Yunia, Ni Made Yunia, Ni Made Yunia (2012). Mengembangkan media pembelajaran interaktif dan mata pelajaran desain grafis mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tik) untuk siswa XII SMAN 1 Sukasada Berbasis Team Assisted Individualization. 1(3): 219- 243
- [10] Erlina Aenny Zahra adalah nomor sepuluh (2012). Pada Tahun Pelajaran 2011/2012 dilakukan analisis terhadap Ujian Akhir Semester I Mata Pelajaran Matematika Kelas X SMA Negeri Banyumas. Karangan. IAIN Walisongo, Semarang. Pada tanggal 20 Juli 2016, saya mengakses eprints.walisongo.ac.id/953/6/083511033.
- [11] Apriliani, Dede. "Perbedaan Hasil Bustier dalam Hal Interfacing dan Teknik Menekan Lapisan Dalam." 2016. Program Studi Pendidikan, Pendidikan Studi, dan Tata Busana.
- [12] Nurmaya, seorang gadis berusia dua belas tahun, dan Napitu. Pada tahun 2011, satu set peraturan baharu telah digubal ke atas bank. Terdapat perbezaan kualiti jahitan bustier berdasarkan penggunaan 8 garisan puteri dan 6 garisan puteri pada wanita gemuk : 37–40.
- [13] Pupuh Fathurrahman dan Sobry Sutikno, op. Cit., h. 64; Pupuh Fathurrahman dan Sobry Sutikno, op. Mengutip, 64; Pupuh Fathurrahman dan Sobry Sutikno.

- [14] A. D. Riyanto, A. D. Riyanto, A. D. Riyant (2019). Laporan Digital Indonesia 2019 oleh Hootsuite (We Are Social). Dan saya. Tautan.
- [15] Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Riyana, Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013).
- [16] hlm. 169. Sudjana. 1995. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- [17] KBBI, Kamus Lengkap Bahasa Indonesia (KBBI). dapat diakses online di <https://kbbi.kemdikbud.go.id>, (per 12 Juni 2020)
- Buku :**
- [18] Hamzah B. 18 tahun. Pada tahun 2014, kami mengalami tahun yang dahsyat dengan banyak masalah dan peristiwa yang tidak diinginkan. Model Pembelajaran: Mencipta Proses Pembelajaran Kreatif dan Berkesan: Edisi Kesepuluh. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- [19] Sharan, B. Merriam. 2001. Pembaruan Baru tentang Teori Pembelajaran Orang Dewasa. San Fransisco. Josey Bass.
- [20] Elizabeth Hurlock, Psikologi Perkembangan, edisi ke-5., McGraw-Hill, New York, 1968.
- Jurnal :**
- [21] Fadilah, J. 2019. Para ibu yang tanggung jawab pekerjaannya sering melibatkan multitasking dan juggling dengan banyak tugas seringkali memberikan lebih sedikit waktu untuk anak-anaknya, yang dapat menyebabkan masalah prestasi belajar. Dalam penelitian ini diwawancarai sebanyak 90 orang ibu rumah tangga di Kecamatan Way Pengubuan Kabupaten Lampung Tengah. Tesis telah selesai dan telah diterbitkan. PPs Universitas Lampung, Bandar Lampung.
- Buku :**
- [22] Yang Mulia, Porrie. 2017. Analisis Breakdown Model Busana Wanita. Jakarta:Libri.
- [23] Yang Mulia, Porrie. 2015. Konstruksi Pola Busana Wanita. Jakarta:Libri
- [24] Widarwati, Sri. 1963. Desain Busana1. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Jurnal :**
- [25] Di, Butik, dan SMK Negeri. "Penghargaan Sub Kompetensi Menjahit Bustier Bustier Kelas Xi" Abstrak." Ratih Safitri Ratna Suhartini 03.
- [26] Sekolah Tinggi Teknik, Sekolah Tinggi Teknik dan Universitas Negeri Surabaya, "Rinda Indriana B." 02: 7-13. 2013.
- Buku :**
- [27] Djamarah, Bahri, and Zain, A. Between 2010 and 2011, book sales increased by 5% to 6%. Strategi Belajar Mengajar Rineka Cipta (Jakarta), Rineka Cipta (Jakarta).
- [28] Susilana, R. & Riyana, C. (2009). dengan meningkatnya popularitas teknologi digital, pentingnya media pembelajaran menjadi semakin penting. Selama Belanda dan Inggris berkuasa, kota Bandung dikenal sebagai pusat perdagangan internasional dan koloni Perusahaan Hindia Timur Belanda (VOC). wacana utama.
- [29] "Sutdjo" adalah negara yang indah. Langkah Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga (PKK) tahun 2006. Jakarta adalah tempat Azka Press berada.
- [30] Irianingsih, Nining. 2018. Mari Membuat Eco Print. Jakarta: Gramedia Utama.
- Jurnal :**
- [31] Bandar Athens. Tahun 2018. Tekstil menggunakan pewarna semula jadi untuk mencipta corak dan corak berwarna-warni dalam fabrik, dan kaedah mesra alam digunakan untuk mencipta rumah. Jurnal khusus untuk kajian seni halus dan pendidikan kraf. -S1, (e-journal), Vol. 7(4): hal. 383-394, (<https://journal.student.uny.ac.id> di unduh pada 1 Maret 2020).
- [32] Anggraini, Aries Wahyu. 2017. "Aplikasi Video ini akan mengajarkan pemirsa cara membuat tampilan foto yang terlihat natural dari foto seorang model. Indo Creative Entertainment adalah perusahaan produksi multimedia di India.". Journal of Cosmetology (e-journal), Vol. 6(1): p.99-107, <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id>, diunduh 19 Maret 2020).
- [33] Anwar Efendi, et al. Pada 2015, Washington Post mempunyai edaran sebanyak 4.5 juta. Membangunkan tutorial dalam talian untuk pelajar Kursus Mekanik Tanah. E-jurnal ialah jurnal dalam talian yang disemak

oleh rakan sebaya.), Vol. 1(1): hal. 1-12, <https://jurnal.uns.ac.id>, diakses 20 Februari 2020).

[34] Utomo, Adhi Yoga dan Ratnawati, Dianna adalah tiga pengarang. Tahun 2018. "Pembangunan tutorial video pembelajaran sistem penyalaan di sekolah vokasional". Jurnal ialah penerbitan di mana orang ramai boleh berkongsi pemikiran dan idea mereka tentang subjek tertentu. Kebun Kejuruan (e-journal), Vol. 6(1): hal. 68-76, (<https://journal.utsjojja.ac.id> di unduh pada 5 Maret 2020).

[35] Fitriani Arfika dan Media berbasis video tutorial diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas siswa pada sekolah dasar di Negeri 1. Kampuh," 2017. (<https://jurnal.unimed.ac.id> diunduh 29 Desember, 2019). Jurnal Pendidikan Mode (e-journal), Vol. 1(1): hal. 30-38.

[36] Hidayah, Sukarjo, dan Sitmorang. "Pengembangan Video Tutorial Nail Art Pada Kursus Manicure Pedicure," Jurnal Internasional Rehabilitasi Psikososial (e-journal), Vol. 24, Edisi 02, 2020. (Diunduh pada 15 Februari 2021 (<https://sipeg.unj.ac.id>).

[37] Ardian, Kurniasi, and Wahida, "Pengembangan Potensi Dan Kedekatan Komik Melalui Ideo Tutorial Untuk Siswa Ekstrakurikuler SMAN 3 Boyolali," Jurnal Internasional Penelitian Ilmiah Multidisiplin Lanjutan (e-journal), Vol. 3, Edisi 10, 2020. (Diunduh dari <https://ijamsr.com> pada 15 Februari 2021).

[38] Chin Weeraratne, Chi "Dapatkah Khan Academy E-learning Video Tutorial Meningkatkan Prestasi Matematika di Sri Lanka, an international journal of education and development using information and communication technology (e-journal), Vol.14, issue 3. (Diunduh pada 15 Februari 2021 dari <https://eric.ed.gov>).

**Buku :**

[39] Kamil, Mustofa. 2010. *Model Pendidikan dan Pelatihan (konsep dan aplikasi)*. Bandung : Alfabeta

**Jurnal :**

[40] Yuliana is a Venezuelan actress. The 2020 presidential election is coming up in September 2020. A review of literature. *Wellness and Health Magazine*, FK Universitas Lampung, Vol.2, No, p.187-192.

**Buku :**

[41] Fathiyah, who is just starting college, will be graduating in 2020. "A Guide to Prevention of Coronavirus Disease", "Pedoman Pencegahan Pengendalian Coronavirus Disease". Jakarta; Kementerian Kesehatan RI.

**Jurnal :**

[42] Sutopo dkk. melakukan penelitian tentang efek terapi penerimaan dan komitmen terhadap depresi. Tahun ini sulit bagi banyak orang. Industri 4.0 merupakan kajian tentang aspek-aspek fenomena di industri dan arah pengembangan penelitian. *Majalah Teknik Industri (e-journal)*, Vol 13, No 1 (<https://ejournal.undip.ac.id> diunduh 5 Juli 2021)

**Buku :**

[43] Aspari. 2016. *Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bahasa pada Masyarakat Modern*. Bogor : Simposium Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

[44] Susilana, R. & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima

[45] Hamalik, Oemar. 2003. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.

[46] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.

**Jurnal :**

[47] Magfirah, dkk. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dalam Konsep Sistem Indera pada Siswa Kelas XI SMA

[48] R. Arief, M.I. Wazirudin, A. Rachman, dan D.P. Hapsari. Pengembangan Aplikasi Pembelajaran TIK Berbasis Web untuk Siswa SMK Menggunakan Model ADDIE Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya, 509–514.

[49] Budiyo (2020). Di Era Revolusi 4.0, Inovasi Pemanfaatan Teknologi sebagai Media Pembelajaran *Jurnal Pendidikan*, 6(2), 300–309. Budiyo. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jk.v6i2>.

[50] G. Ayu dan D. Sugiharni (2018). Uji Validitas Model Pemecahan Masalah Kreatif Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Konten. 02(02), 88–95, *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*.

[51] D. G. H. Divayana, P. W. A. Suyasa, dan N. Sugihartini (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web untuk Kurikulum dan Mata Kuliah Pengajaran pada Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Ganesha. *JANAPATI, Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 5(3), 149.

<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/janapati.v5i3.9922>

- [52] A. Mardhiah dan S.A. Ali (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh The Lanthanide Journal vol. 6, tidak. 1, hlm. 1-102.

**Buku :**

- [53] Sadiman, dkk. 2010. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.