

PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL MENDESAIN BUSANA BERBASIS APLIKASI IBIS PAINT X DI FASE F SMKN 1 JABON

Ria Rohma Fitriyani¹⁾ dan Marniati²⁾

^{1,2)}Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Kampus Ketintang, Jl. Ketintang, Kec. Gayungan, Kota Surabaya, 60231
e-mail: riarohma.21063@mhs.unesa.ac.id¹⁾, marniati@unesa.ac.id²⁾

ABSTRAK— Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Mendeskripsikan validitas penerapan video tutorial pembuatan desain busana berbasis aplikasi Ibis Paint X kepada siswa desain dan produksi busana SMKN 1 Jabon, dan (2) Mendeskripsikan hasil belajar siswa menggunakan Video Tutorial Mendesain Busana Berbasis Aplikasi Ibis Paint X Di Fase F SMKN 1 Jabon. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) yang menggunakan model pengembangan ADDIE (analyze, design, develop, implement, evaluation). Subjek Penelitian ini yaitu siswa kelas XI Desain dan Produksi Busana 2 (DPB 2) di SMK Negeri 1 Jabon yang berjumlah 34 siswa tahun ajaran 2024/2025. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) lembar validasi media video tutorial, dan (2) lembar tes hasil belajar siswa. Analisis data ini menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian yang sudah dilakukan menunjukkan, bahwa: (1) pengembangan video tutorial Mendesain Busana Berbasis Aplikasi Ibis Paint X dinyatakan layak di terapkan Di Fase F SMKN 1 Jabon dengan total rerata 3.6 dengan kategori sangat layak digunakan, dan (2) Hasil belajar siswa Desain dan Produksi Busana 2 (DPB2) Di Fase F SMKN 1 Jabon diperoleh rata-rata sebesar 80 yang memenuhi standar presentase ketuntasan di angka 75. Nilai akhir tersebut diperoleh skor klasikal 94% dari 32 siswa yang tuntas dan 6% dari 2 orang yang tidak tuntas dari jumlah seluruh siswa sebanyak 34 orang.

Kata kunci: Video, Desain, Digital.

I. PENDAHULUAN

Pada tahun 2022, upaya pemulihan pembelajaran pascapandemi Covid-19 dilakukan oleh pemerintah melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

(Kemendikbud Ristek), yang direalisasikan melalui implementasi Kurikulum Merdeka sebagai strategi utama [1]. Melansir dari KOMINFO JATIM[2], implementasi Kurikulum Merdeka telah dilakukan oleh sebanyak 4.044 satuan pendidikan, yang terdiri atas 233 SLB, 1.047 SMA, dan 1.474 SMK, baik negeri maupun swasta. Salah satu sekolah yang telah menerapkan kurikulum tersebut adalah SMK Negeri 1 Jabon yang berlokasi di Kabupaten Sidoarjo. Sekolah ini memiliki lima program keahlian, salah satunya adalah Desain dan Produksi Busana (DPB). Pada program keahlian DPB, terdapat tujuh kelas aktif yang terbagi menjadi tiga kelas tingkat X, dua kelas tingkat XI, dan dua kelas tingkat XII.

Dalam struktur Kurikulum Merdeka, jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dikategorikan ke dalam Fase E untuk siswa kelas X, serta Fase F untuk siswa kelas XI dan XII pada jenjang SMA, SMK, maupun MA [1]. Setiap fase dalam Kurikulum Merdeka mencakup sejumlah elemen capaian pembelajaran yang harus dikuasai oleh siswa. Pada program keahlian Desain dan Produksi Busana, elemen-elemen dalam Fase F (kelas XI) mencakup Gaya dan Pengembangan Desain, Eksperimen Tekstil dan Desain Hiasan, Persiapan Pembuatan Busana, Proses Menjahit Produk Busana, Penyusunan Koleksi Busana, serta Perancangan Desain Busana [3].

Berdasarkan data yang diperoleh melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Desain Busana pada fase F, yang dilaksanakan pada tanggal 12 Desember 2024 pukul 09.00 WIB. Capaian belajar siswa menunjukkan adanya ketidaksesuaian dengan target KKTP sebesar 75, di mana 14 dari 36 siswa belum mencapai tingkat ketuntasan yang diharapkan. Selama

proses pembelajaran, guru mengajar dengan menggunakan aplikasi *sketchbook* pada materi desain digital. Pembelajaran pada materi desain digital dilakukan dengan model pembelajaran *direct instruction* dengan media *power point*, dimana guru sebagai pengajar memberikan pembelajaran desain digital berupa presentasi cuplikan gambar desain busana digital menggunakan media *power point*. Hal ini sudah tepat karena sesuai dengan karakteristik siswa kelas XI yang baru belajar mendesain busana secara digital agar bisa mengikuti pembelajaran dengan baik.

Informasi yang diperoleh melalui wawancara dengan beberapa siswa kelas XII memberikan gambaran bahwa materi desain digital adalah materi yang cukup sulit dan membutuhkan pengulangan untuk bisa di fahami, dengan metode pembelajaran *direct instruction* menggunakan media *power point* oleh guru, tidak selalu efektif untuk menjangkau berbagai gaya belajar siswa dikarenakan tidak terlihatnya materi yang di tampilkan, tidak ada penjelasan atau langkah-langkah dalam mendesain busana secara digital. Proses pembelajaran yang kurang bervariasi menjadi salah satu faktor yang melemahkan motivasi siswa untuk fokus dan memperhatikan penjelasan dari guru.

Perubahan kurikulum membawa dampak pada penyesuaian metode pembelajaran. Tujuannya bukan untuk mengganti metode yang ada, melainkan menyempurnakannya agar siswa tetap merasa nyaman dan tidak terbebani dalam proses belajar. Dengan keterbatasan waktu dan padatnya jadwal pelajaran, guru dituntut untuk mengoptimalkan metode pengajaran, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran. Penggunaan media ini harus tetap menjaga kualitas materi, serta mempertahankan manfaat dan tujuan pembelajaran sesuai standar kelayakan. Selain itu, jadwal yang padat dapat membuat siswa mudah merasa jenuh, sehingga diperlukan strategi yang mampu mengembalikan semangat belajar mereka, misalnya melalui variasi kegiatan atau penggunaan media yang menarik.

Sebagai upaya untuk menjawab permasalahan tersebut, kehadiran media yang mendukung jalannya pembelajaran menjadi sebuah kebutuhan. Dengan media tersebut, guru tidak akan menghadapi kesulitan dalam menyampaikan informasi, tetapi dapat memanfaatkan video tutorial berbasis aplikasi *ibis paint X* mengenai pembuatan desain busana digital yang bisa diputar berkali-kali. *Ibis Paint X* merupakan aplikasi yang menyediakan beragam fitur pengeditan, seperti kuas (*brush*), *filter*, dan jenis huruf (*font*), yang dapat digunakan secara bebas di perangkat *mobile* seperti *smartphone* [4].

Melalui video tersebut, siswa memiliki kesempatan untuk mempelajari dan memahami materi secara lebih menyeluruh sejak awal. Oleh karena itu, guru tidak lagi harus memberikan penjelasan yang sama secara berulang kepada siswa. Hal ini memungkinkan proses pembelajaran berlangsung lebih dinamis, hemat waktu, serta meningkatkan efektivitas penyampaian materi. Selain itu, penyajian materi yang bervariasi turut menumbuhkan minat belajar siswa, sehingga suasana kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Media video tutorial memiliki kemampuan yang signifikan dalam merangsang fokus belajar dan dapat memicu indra penglihatan, pendengaran, meningkatkan ketertarikan pada proses pembelajaran serta memperdalam pemahaman mengenai konsep [5]. Selain itu, proses pembelajaran menggunakan video tutorial tentunya akan mempermudah siswa mengingat suatu materi pembelajaran dengan disertai langkah-langkah penyelesaian yang dapat diputar secara berulang dan banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran [6]. Melalui tampilan gambar bergerak yang terstruktur, video tutorial memungkinkan seorang tutor menyampaikan materi secara sistematis kepada audiens, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara visual dan praktis tanpa interaksi tatap muka langsung [7]. Hal ini membuktikan jika media video tutorial dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi pada

proses pembelajaran karena menarik dan tidak membosankan.

Dari penjabaran latar belakang di atas, peneliti memilih untuk mengangkat judul penelitian “Pengembangan Video Tutorial Mendesain Busana Berbasis Aplikasi Ibis Paint X Di Fase F SMKN 1 Jabon”

Tujuan penelitian ini berdasarkan latar belakang yakni : 1) Mendeskripsikan seberapa tinggi tingkat validitas Pengembangan Video Tutorial Mendesain Busana Berbasis Aplikasi Ibis Paint X Di Fase F SMKN 1 Jabon. 2) Mendeskripsikan hasil belajar siswa melalui Pengembangan Video Tutorial Mendesain Busana Berbasis Aplikasi Ibis Paint X Di Fase F SMKN 1 Jabon.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan *Research and Development (R&D)*, yang bertujuan mengembangkan produk atau media yang sudah ada menjadi lebih optimal dan relevan dengan kebutuhan pengguna atau masyarakat saat ini. Metode *R&D* merupakan pendekatan penelitian yang berfokus pada penciptaan inovasi produk baru maupun penyempurnaan produk eksisting, sekaligus melakukan evaluasi terhadap efektivitas produk tersebut [8].

Terdapat suatu model pengembangan yang dipakai menjadi kerangka pada penelitian ini yaitu berupa model *ADDIE* yang termasuk ke dalam model pengembangan dari teknik *R&D* ataupun kepanjangannya yaitu “*Research and Development*”. Susunan dari model *ADDIE* yaitu berisi 5 tahap utama yang berupa “analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), pelaksanaan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).”

Model pengembangan *ADDIE* dipilih oleh peneliti karena prosedur kerja yang diterapkannya berlandaskan pada tahapan-tahapan dalam metode *R&D*, tetapi dengan pendekatan yang semakin sistematis, terorganisir, serta sederhana. Karakteristik ini memungkinkan proses pengembangan produk

menjadi semakin efisien serta efektif meraih tujuan penelitian. Selain itu, struktur tahapan yang relatif mudah dipahami memberikan kemudahan bagi peneliti dalam pelaksanaannya, sehingga meminimalkan potensi kesulitan teknis selama proses pengembangan.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2025 di SMK Negeri 1 Jabon. Subjek Penelitian ini yaitu siswa Desain dan Produksi Busana 2 (DPB 2) fase F di SMK Negeri 1 Jabon yang berjumlah 34 siswa tahun ajaran 2024/2025. Validator dalam penelitian ini terdiri atas dua ahli materi dan dua ahli media. Metode pengumpulan data menggunakan penilaian validitas video tutorial dan lembar penilaian tugas menggunakan analisis data deskriptif.

Lembar penilaian tingkat validitas video tutorial berisi pernyataan yang telah disusun berdasarkan teori untuk ditanggapi dan dinilai oleh validator. Penilaiannya dilakukan menggunakan skala Likert dengan 4 kategori, yang berupa: “4 = sangat setuju, 3 = setuju, 2 = tidak setuju, dan 1 = sangat tidak setuju”. Untuk menghitung seluruh nilai rata-rata setiap aspek dibutuhkan, berikut rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat validitas video tutorial :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata

$\sum Xi$ = Jumlah data

n = Banyak data

Hasil perhitungan tingkat validitas dapat dikategorikan dengan kriteria yang disajikan sebagai berikut :

Tabel 2. 1 Kriteria Validitas Video Tutorial

Kriteria	Skor
Tidak Layak	$1,00 \leq \text{skor} \leq 1,75$
Kurang Layak	$1,75 \leq \text{skor} \leq 2,50$
Layak	$2,50 \leq \text{skor} \leq 3,25$

Sangat Layak	$3,25 \leq \text{skor} \leq 4,00$
--------------	-----------------------------------

Lembar penilaian tugas berisi keterampilan ataupun prestasi siswa yang dicapai usai menyelesaikan proses belajar mengajar. Perhitungan data hasil tugas siswa dilakukan dengan mengategorikan nilai berdasarkan standar Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) di SMKN 1 Jabon yaitu mencapai nilai 75 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 75%.

Berdasarkan informasi dari guru desain busana di SMKN 1 Jabon, pembobotan nilai pada ranah kognitif dan psikomotor adalah :

Tabel 2. 2 Skor Hasil Belajar

Dimensi Penilaian	Bobot Skor
Kognitif	40
Psikomotor	60
Jumlah	100

Rumus yang digunakan dalam mengukur data hasil belajar yakni :

$$\begin{aligned} \text{Skor Kognitif} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times \text{xbobot} \\ &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 40 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor Psikomotor} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times \text{xbobot} \\ &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 60 \end{aligned}$$

Dalam kurikulum merdeka, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) telah di tiadakan dan diganti dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Penyusunan KKTP dapat dilakukan dengan menggunakan interval nilai yang diolah dari rubrik dalam menentukan ketuntasan belajar.

Untuk menentukan ketuntasan belajar secara klasikal (keseluruhan), digunakan rumus dengan presentase :

$$\text{Presentase}(\%) = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Tabel 2. 3 Kriteria Ketuntasan Pembelajaran Klasikal

Interval	Kriteria	Intervensi
0% - 39%	Belum tuntas	Remidial diseluruh bagian
40% - 74%	Belum tuntas	Remidial dibagian yang diperlukan
75% - 80%	Tuntas	Tidak perlu remidial
86% - 100%	Tuntas	Perlu pengayaan

III. HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

1. Hasil Tingkat Validitas Video Tutorial

Pada tahapan ini didapatkan penyelesaian tahapan pengembangan dengan menerapkan video tutorial untuk mengetahui tingkat validitas yang telah dilakukan oleh dua ahli materi dan dua ahli media. Uji validitas digunakan untuk menilai kualitas dari pengembangan video tutorial.

a. Tingkat Validitas Materi

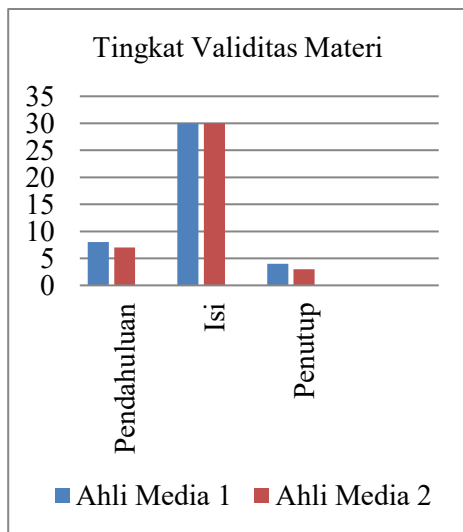
Hasil kelayakan materi pada video tutorial terdiri dari 11 pertanyaan dan tiga aspek yang dinilai oleh ahli materi. Aspek yang dinilai meliputi : (1) pendahuluan, (2) isi, dan (3) penutup.

Tabel 3. 1 Validitas Ahli Materi

No	Aspek	Ahli Materi 1	Ahli Materi 2	Rata-Rata
1	Pendahuluan	4	3,7	3,8
2	Isi	3,7	3,7	3,7
3	Penutup	4	3	3,5
Rata-Rata Keseluruhan				3,7

Pada tabel di atas, didapatkan kelayakan video tutorial pada aspek pendahuluan memperoleh mendapatkan rata-rata nilainya sejumlah 3,8 dengan kategori sangat layak, aspek isi mendapatkan rata-rata nilainya sejumlah 3,7 dengan kategori sangat layak, aspek penutup mendapatkan rata-rata sejumlah 3,5 dengan kategori layak. Total rata-rata kedua ahli materi didapatkan nilai sejumlah 3,7 dengan kategori sangat layak. Rata-rata hasil uji validitas oleh kedua ahli materi tersebut, diketahui jika validitas materi sebesar 3,7 dengan kategori sangat layak. Berikut diagram batang dari kedua ahli materi :

Diagram 3. 1 Tingkat Validitas Materi



b. Tingkat Validitas Media

Penilaian kelayakan media terdiri dari 23 pernyataan dengan 3 aspek, meliputi (1) rekayasa perangkat lunak, (2) desain pembelajaran, dan (3) komunikasi visual. Berikut perhitungan dari kedua ahli media.

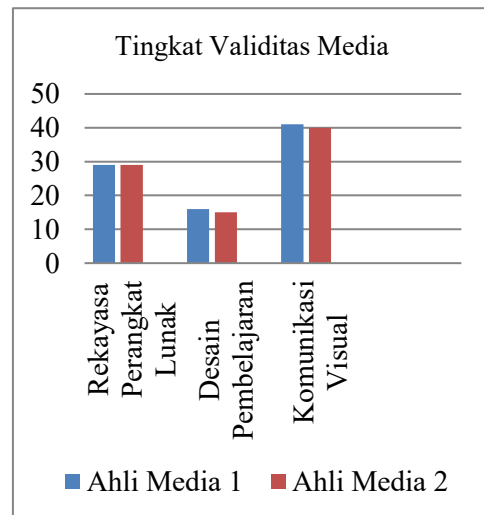
Tabel 3. 2 Validitas Ahli Media

No.	Aspek	Ahli Media 1	Ahli Media 2	Rata-Rata
1	Rekayasa Perangkat Lunak	3,6	3,6	3,6
2	Desain Pembelajaran	4	3,7	3,8

3	Komunikasi Visual	3,7	3,6	3,6
Rata-Rata Keseluruhan				3,6

Pada tabel diatas, aspek rekayasa perangkat lunak mendapat rata-rata sebesar 3,6 melalui kategori sangat layak, aspek desain pembelajaran memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,8 dengan kategori sangat layak, kemudian pada aspek komunikasi visual memperoleh rata-rata sebesar 3,6 dengan kategori sangat layak. Nilai rata-rata dari kedua ahli media memperoleh nilai 3,6 dengan kategori sangat layak. Rata-rata hasil uji validitas oleh kedua ahli media tersebut, diketahui jika validitas media sebesar 3,6 dengan kategori sangat layak. Berikut diagram batang dari kedua ahli media :

Diagram 3. 2 Tingkat Validitas Media



Skor total penilaian dari ke-empat validator yakni :

Tabel 3. 3 Hasil Rata-Rata validasi video tutorial mendesain busana berbasis aplikasi ibis paint X

Jenis Validasi	Presentase
Ahli Materi	3,7
Ahli Media	3,6
Hasil Rata-Rata	3,6

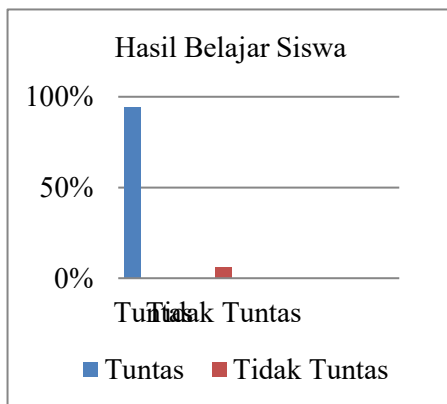
Berdasarkan data pada tabel hasil uji validitas media video yang dilakukan oleh

keempat validator, didapatkan rata-rata nilai sejumlah 3,6. Skor tersebut menunjukkan bahwa media video tergolong pada golongan sangat layak untuk digunakan sebagai alternatif media dalam proses pembelajaran

2. Hasil Belajar Siswa Setelah Penayangan Video Tutorial Mendesain Busana Berbasis Aplikasi Ibis Paint X

Rata-rata pencapaian siswa dalam ranah kognitif mencapai 83. Sedangkan rerata hasil belajar yang diperoleh pada ranah psikomotor mencapai 78. Sehingga hasil belajar yang mencapai nilai KKTP adalah 32 siswa, dan 2 siswa dinyatakan belum tuntas. Nilai akhir tersebut diperoleh skor klasikal 94% dari 32 siswa yang tuntas dan 6% dari 2 orang yang tidak tuntas dari jumlah seluruh siswa sebanyak 34 orang. Diagram presentase ketuntasan hasil belajar sebagai berikut :

Diagram 3. 3 Hasil Belajar Siswa



PEMBAHASAN

1. Tingkat Validitas Video Tutorial

Penilaian kelayakan video tutorial oleh ahli materi menghasilkan skor rata-rata 3,7 dengan kategori sangat layak, sementara penilaian kelayakan dari ahli media menunjukkan skor rata-rata 3,6 dengan kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, rata-rata keseluruhan dari keempat validator mencapai skor 3,6, yang mengindikasikan bahwa media video tutorial dikategorikan sangat layak sebagai sarana pendukung dalam proses

pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sukartini, [9] yang menyatakan bahwa video tutorial memiliki potensi signifikan sebagai objek penelitian karena mampu meningkatkan pemahaman serta mendukung pencapaian hasil belajar siswa.

Keberhasilan kelayakan video tutorial dalam penelitian ini juga diperkuat oleh temuan penelitian sebelumnya. Contohnya, penelitian yang dilakukan oleh Manurung & Simbolon [10] yang mengembangkan video pembelajaran matematika menggunakan aplikasi Filmora untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP, memperoleh skor validitas rata-rata sebesar 3,8, yang diklasifikasikan dalam kategori sangat layak untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Lathifah & Hidayati [11] terkait pengembangan video tutorial menggambar desain rok secara digital di kelas busana 1 SMK Negeri 2 Tuban, yang menunjukkan skor validitas video tutorial rata-rata sebesar 4,7 dengan kategori sangat layak. Kelayakan sebuah video sebagai media pembelajaran didasarkan pada kemampuannya dalam menggambarkan proses tertentu secara jelas, durasi yang ideal yaitu sekitar 20 hingga 40 menit, penguasaan materi yang baik, serta aspek teknis seperti teknik pengambilan gambar, pencahayaan, editing, dan kualitas suara [12].

2. Hasil Belajar Siswa Setelah Penayangan Video Tutorial Mendesain Busana Berbasis Aplikasi Ibis Paint X

Hasil pembelajaran siswa kelas XI Desain dan Produksi Busana 2 (DPB 2) pada fase F di SMKN 1 Jabon menunjukkan rata-rata skor 80, yang melebihi batas ketuntasan minimal (KKTP) sebesar 75, sehingga dapat dikategorikan sebagai tuntas. Persentase ketuntasan hasil belajar mencapai 94%, sedangkan 6% siswa belum mencapai ketuntasan, dengan kategori keseluruhan berada pada tingkat sangat baik. Setelah

penayangan video tutorial desain busana berbasis aplikasi ibis paint X yang dikembangkan dalam penelitian ini, siswa mampu menyelesaikan tugas pembuatan desain busana digital pada elemen gambar teknis secara tuntas. Penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan media video tutorial mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, serta efektif dan relevan dalam memenuhi kebutuhan siswa dalam memahami materi pembelajaran[13].

Tingkat ketuntasan belajar siswa melalui penggunaan media video tutorial sejalan dengan hasil penelitian oleh Sukartini [9] yang mengungkapkan bahwa pemanfaatan video tutorial memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dengan rata-rata skor mencapai 81,25%. Selain itu, penelitian Adilah [14] juga menunjukkan bahwa penerapan media video tutorial berhasil meraih persentase ketuntasan belajar sebesar 91,7%, yang diklasifikasikan dalam kategori sangat baik.

IV. KESIMPULAN

Penelitian mengenai Pengembangan Video Tutorial Mendesain Busana Berbasis Aplikasi Ibis Paint X Di Fase F SMKN 1 Jabon, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran video tutorial dengan dirancang pada penelitian ini sudah melewati tahapan uji validitas dan berhasil meraih nilai rata-rata keseluruhannya sejumlah 3,6 dengan menampilkan tingkat validitas sangat layak. Rata-rata skor yang diberikan atas ahli materi yaitu sejumlah 3,7, sedangkan dari ahli media sebesar 3,6. Secara keseluruhan, video tutorial memberikan desain busana dengan basis aplikasi Ibis Paint X dinyatakan sangat layak sebagai media pembelajaran di SMKN 1 Jabon.
2. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada kelas XI Desain dan Produksi Busana 2 (DPB 2) fase F di SMKN 1

Jabon menunjukkan angka keberhasilan sebesar 94%, yang menandakan sebagian besar siswa telah mencapai standar ketuntasan. Penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan media video tutorial mendesain busana berbasis aplikasi Ibis Paint X berkontribusi positif terhadap peningkatan capaian hasil belajar siswa, khususnya pada elemen gambar teknis dalam mata pelajaran desain busana.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Nathasia, H., & Abadi, "Analisis strategi guru bahasa Indonesia dalam implementasi kurikulum merdeka di SMKN 11 Malang. Basastra: *"Jurnal Kajian Bahasa Dan Sastra Indonesia,"* vol. 11(3), pp. 227–245, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/basastra/article/view/39685>.
- [2] K. J. Dinas, "Dinas KOMINFO JATIM. (2022). Terbanyak Se Indonesia, 2.754 (76%) SMA, SMK dan SLB di Jatim Terapkan Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) Mandiri.," 5 September 2022. diakses pada tanggal 3 Februari 2024 Pukul 08.00 WIB., 2022. <https://kominfo.jatimprov.go.id/berita/terbanyak-se-indonesia-2-754-76-sma-smk-dan-slb-di-jatim-terapkan-implementasi-kurikulum-merdeka-ikm-mandiri>.
- [3] H. Suryani and A. N. Maida, "Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka pada Kompetensi Keahlian Desain dan Produksi Busana di SMKN 8 Makassar. In SEMINAR NASIONAL DIES NATALIS 62," vol. 1, pp. 158–165, 2023, [Online]. Available: <https://journal.unm.ac.id/index.php/Semnasdies62/article/view/759>.
- [4] M. Naimar, "Penggunaan Aplikasi Berbasis Smartphone (Ibis Paint X) untuk Pengembangan Desain Busana," *J. Ilm. Mhs. Pendidik. Kesejaht. Kel.*, vol. 7(4), pp. 10–29, 2022, [Online]. Available: <https://jim.usk.ac.id/pkk/article/view/23573>.

- [5] A. U. Sa'adah, "Pengembangan Video Tutorial Pembuatan Koleksi Desain Busana Di Smk Negeri 1 Baureno, Bojonegoro. *Jurnal Parameter*," 2025.
- [6] D. I. E. Meirista, E., Nurhayati, N., & Septyaningsih, "Efektivitas Penggunaan Media Video Tutorial Sebagai Pendukung Pembelajaran Matematika Siswa SMP.," *Musamus J. Math. Educ.*, vol. 6, no. 2, pp. 43-50., 2024, doi: <https://doi.org/10.35724/musamus%20journal%20of%20mathematics%20education.v6i2.6122>.
- [7] A. Y. Utomo and Ratnawati, "Pengembangan Video Tutorial Dalam Pembelajaran Sistem Pengapian Di SMK.," *J. Taman Vokasi*, vol. 6, no. 1, pp. 68–76, 2018, doi: <https://doi.org/https://doi.org/10.30738/jtv.v6i1.2839>.
- [8] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Bandung:CV. Alfabeta, 2019.
- [9] Sukartini, "Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Halus Melalui Media Video Tutorial Anak Kelompok B Tk Dharma Wanita Dayu 01 Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar.," *J. Simki Pedagog.*, vol. 3, no. 5, pp. 23–39, 2019, [Online]. Available: <https://jipied.org/index.php/JSP/article/view/4>.
- [10] N. Manurung and I. L. Simbolon, "Development of Mathematics Learning Videos Using Filmora to Improve Learning Outcomes for Class VIII Students of Middle School," *Formosa J. Multidiscip. Res.*, vol. 2, no. 1, pp. 125–144, 2023, doi: [10.55927/fjmr.v2i1.2691](https://doi.org/10.55927/fjmr.v2i1.2691).
- [11] R. R. Lathifah and L. Hidayati, "Pengembangan Video Tutorial Menggambar Desain Rok Secara Digital di Kelas Busana 1 SMK Negeri 2 Tuban," *J. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 1779-1789., 2023, doi: <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.819>.
- [12] C. Kustandi and D. Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Jakarta:Kencana (Devisi) Prenada media., 2020.
- [13] Suryani and R. A. Abadi, "Peningkatan Keaktifan Belajar Menggunakan Video Tutorial dalam Materi Tendangan Samping Pencak Silat Siswa SMA 5 Kendari," *SPRINTER J. Ilmu Olahraga*, vol. 3, no. 1, pp. 25–30, 2022, doi: [10.46838/spr.v3i1.140](https://doi.org/10.46838/spr.v3i1.140).
- [14] B. Afifah Adilah, E. Mein Kharnolis, I. A. Tri Rahayu, and M. Nashikhah, "Penerapan Video Tutorial Sebagai Media Belajar Pada Capaian Pembelajaran Mengambil Ukuran Bagian – Bagian Tubuh Di Kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Jabon," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 3(5), no. 10847–10858., 2023.