

PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL MENGGAMBAR PROPORSI TUBUH WANITA MENGGUNAKAN *IBIS PAINT X* PADA FASE E DI SMKN 1 SINGGAHAN TUBAN

Roikhatus Khasanah¹⁾, Imami Arum Tri Rahayu²⁾

^{1,2)}Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

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

e-mail:roikhatus.22085@mhs.unesa.ac.id¹⁾, imamirahayu@unesa.ac.id²⁾

ABSTRAK — Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kelayakan video tutorial menggambar proporsi tubuh wanita menggunakan *Ibis Paint X* pada fase E di SMKN 1 Singgahan dan mendeskripsikan hasil belajar siswa Desain dan Produksi Busana pada kompetensi menggambar proporsi tubuh wanita menggunakan *Ibis Paint X* pada fase E di SMKN 1 Singgahan. Pengembangan video tutorial menggunakan metode R&D (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi penilaian validitas video tutorial oleh expert judgements berdasarkan tiga aspek (materi, media, dan bahasa) dan hasil belajar siswa melalui tes pilihan ganda dan tes kinerja. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi kelayakan video tutorial dan lembar penilaian tes pilihan ganda dan lembar penilaian tes kinerja. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif meliputi perhitungan skor rata-rata validasi dan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan tingkat kelayakan video tutorial sebesar 3,65 dengan kategori “Sangat Layak” berdasarkan ketiga aspek (materi, media, bahasa). Hasil belajar siswa setelah diterapkan video tutorial menggambar proporsi tubuh wanita menggunakan *Ibis Paint X* menunjukkan tingkat ketuntasan sebesar 94% atau sejumlah 33 peserta didik dan 6% atau 2 peserta didik belum mencapai ketuntasan.

Kata Kunci: Video Tutorial, Proporsi Tubuh Wanita, *Ibis Paint X*, SMK, Desain dan Produksi Busana.

I. PENDAHULUAN

Di era transformasi digital, pendidikan diharapkan mampu menjawab tantangan zaman dengan menyediakan proses belajar yang tidak hanya informatif tetapi juga inspiratif. Hal tersebut sejalan dengan Peraturan perundang-undangan yang mengatur bahwa pelaksanaan pembelajaran sebagaimana dimaksud dalam pasal 10 ayat (2) huruf b diselenggarakan dalam suasana belajar

yang; a) interaktif; b) inspiratif; c) menyenangkan; d) menantang; e) memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif; dan f) memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik [1]. Amanat ini secara eksplisit menuntut adanya inovasi dalam media pembelajaran guna mewujudkan profil pelajar pancasila, khususnya pada aspek kemandirian dan bernalar kritis [2]. Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa banyak proses pembelajaran masih bersifat pasif dan searah, sehingga belum memenuhi standar suasana yang menyenangkan dan mendorong kemandirian peserta didik sebagaimana diatur dalam peraturan tersebut.

Meskipun hukum telah menjamin hak peserta didik untuk mendapatkan suasana belajar yang ideal, namun pada kenyataannya masih terdapat kesenjangan yang lebar dalam implementasinya. Hambatan belajar sering kali muncul bukan karena keterbatasan akses terhadap informasi, melainkan karena kurangnya kualitas media pembelajaran dalam penyampaian pesan instruksional. Banyak peserta didik yang mengalami kesulitan saat harus mempraktekkan materi teknis secara mandiri hanya dengan mengandalkan modul tekstual yang bersifat statis. Ketidakmampuan memvisualisasikan instruksi tertulis sering kali berujung pada kegagalan praktek dan penurunan hasil belajar. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak akan media yang mampu menjembatani teori dan praktek melalui demonstrasi visual yang nyata.

SMKN 1 Singgahan merupakan sekolah kejuruan yang menyediakan program keahlian Desain dan Produksi Busana (DPB). Kondisi riil di SMKN 1 Singgahan menunjukkan bahwa siswa cenderung jenuh terhadap media belajar konvensional yang bersifat teks sentris. Meskipun mahir menggunakan media sosial, mereka tetap kesulitan belajar mandiri untuk materi prosedural seperti menggambar proporsi tubuh wanita menggunakan *Ibis Paint X*. Instruksi lisan dari guru seringkali cepat terlupakan, sehingga terjadi *learning loss* karena tidak

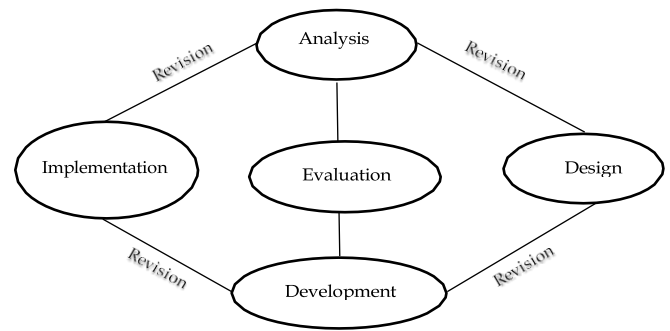
adanya pendampingan instruksional yang dapat diputar ulang secara repetitif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dilakukan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran berupa video tutorial menggambar proporsi tubuh wanita menggunakan *Ibis Paint X* pada fase E di SMKN 1 Singgahan. Video tutorial dirancang untuk membantu siswa dalam proses belajar secara mandiri sesuai dengan profil pelajar pancasila [2]. Video tutorial menyediakan panduan langkah-langkah menggambar proporsi tubuh wanita menggunakan *Ibis Paint X* secara lengkap seperti; 1) Memberi pesan yang dapat diterima secara merata oleh siswa; 2) Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses; 3) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu; 4) Lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan; dan 5) Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat memengaruhi sikap siswa [3]. Adapun kekurangan video sebagai berikut; 1) Menimbulkan keraguan penonton dalam memahami gambar bergerak jika kurang tepat pengambilannya; 2) Video memerlukan alat proyeksi dalam menampilkan gambar; dan 3) Memerlukan biaya yang tidak sedikit [4].

Sebagai solusi, dikembangkan video tutorial yang memiliki kelebihan dalam memberikan pesan secara merata, realistis, serta dapat diulang sesuai kebutuhan [3]. Berbeda dengan penelitian [5] yang fokus pada teknik manual, penelitian ini mengintegrasikan proses menggambar secara digital dengan pendekatan narasi personal. Video tutorial ini dirancang untuk memfasilitasi interaksi antara konten dan siswa dengan cara yang lebih interaktif dan visual [6]. Pengembangan video tutorial bertujuan untuk mengetahui kelayakan media dan mengetahui hasil belajar siswa pada ranah kognitif dan psikomotor. Hasil belajar siswa juga dapat didefinisikan sebagai salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru [7]. Penilaian kognitif digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dari aspek pengetahuan materi. Sedangkan penilaian psikomotor digunakan untuk mengetahui atau menghitung keterampilan praktek peserta didik.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran berupa video tutorial dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Metode penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut [8]. Desain penelitian yang digunakan adalah ADDIE dimana meliputi lima tahapan,, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.



Gambar 1 Pendekatan ADDIE
Sumber[8]

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Pre-Experimental Design* dengan *One Shot Case Study*.



Gambar 2 Desain Penelitian *One Shot Case Study*
Sumber: [8]

Subjek penelitian yang digunakan merupakan peserta didik fase E Desain dan Produksi Busana SMKN 1 Singgahan sebanyak 35 orang. Validator media video tutorial terdiri atas tiga ahli materi, tiga ahli media, dan tiga ahli bahasa. Untuk validator materi oleh satu orang dosen S1 Pendidikan Tata Busana dan dua orang guru Desain dan Produksi Busana SMKN 1 Singgahan. Validasi media oleh satu orang dosen S1 Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Surabaya dan dua orang guru DKV SMKN 1 Singgahan. Validasi bahasa oleh satu orang dosen S1 Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Negeri Surabaya, dan dua orang guru Bahasa Indonesia SMKN 1 Singgahan.

Prosedur penelitian model ADDIE memiliki tahapan *analyze* yang mengacu pada analisis siswa, analisis kurikulum, analisis materi, analisis media, dan analisis sarpras. Tahapan *design* merupakan proses perancangan pengembangan video tutorial materi menggambar proporsi tubuh wanita menggunakan *Ibis Paint X*. Yang meliputi penyusunan alur materi (*scripting*), menentukan urutan penyampaian, merancang visualisasi setiap adegan (*storyboard*), penetapan spesifikasi teknis (durasi video). Dimana dalam tahapan desain memperhatikan capaian dan alur pembelajaran. Tahap *development* merupakan tahapan yang terdiri atas pra-produksi, produksi, dan tahap validasi. Tahap *implementation* merupakan tahapan setelah produk yang dikembangkan dan dinyatakan valid, kemudian diimplementasikan pada pembelajaran menggambar mode. Tahapan terakhir adalah tahap *evaluation* yang bertujuan untuk mengetahui efektifitas media video

tutorial menggambar proporsi tubuh wanita menggunakan *Ibis Paint X* melalui tes hasil belajar.

Jenis data pada penelitian ini adalah data kuantitatif (data numerik) berupa angka-angka yang diukur secara statistik untuk kelayakan dan efektifitas. Data kuantitatif diperoleh dari nilai validator materi, media, dan bahasa berdasarkan skala likert serta hasil belajar peserta didik pada materi menggambar proporsi tubuh wanita menggunakan *Ibis Paint X*.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa lembar validasi video tutorial pada aspek materi, media, dan bahasa.

Tabel 1 Indikator Validasi Video Tutorial

No.	Aspek	Indikator
1.	Materi	Relevansi Akurasi Struktur instruksional Kedalaman materi Model perilaku Sistematika Dampak kognitif
2.	Media	Visual Tipografi Audio Animasi & grafis Aspek teknis
3.	Bahasa	Keamanan konten Ketepatan tata bahasa Kesesuaian usia Teknik narasi Komunikatif Kejelasan makna Intonasi dan artikulasi

Instrumen pengumpulan data hasil belajar yang digunakan adalah tes pilihan ganda (25 butir) dan tes kinerja.

Tabel 2 Indikator Tes Pilihan Ganda

No.	Indikator	No. item	Level
1.	Memahami dan mengingat teori skala dan pembagian proporsi tubuh wanita	1-5 6	C2 C1
2.	Memahami dan menerapkan letak bagian tubuh wanita dengan skala 8 ½ kali tinggi kepala pada garis kepala	7, 8, 9, 11 10, 12, 13	C3 C2
3.	Mengingat dan memahami fungsi alat dan menu digital aplikasi <i>Ibis Paint X</i>	14, 15, 17, 19, 20 16, 18	C1 C2
4.		21	C3

Memahami, menerapkan, dan menganalisis prosedur teknis menggambar proporsi tubuh wanita menggunakan *Ibis Paint X*

22, 23, 25

C4

24

C1

Tabel 3 Indikator Tes Kinerja

No.	Indikator	Level	Rincian Tugas Kinerja
1.	Persiapan	P1 P1	Menyiapkan aplikasi <i>Ibis Paint X</i> Menyiapkan gambar proporsi tubuh wanita dengan skala 8 ½ kali tinggi kepala yang telah disediakan
2.	Pelaksanaan	P2 P3 P3 P3	Menerapkan ukuran kanvas sesuai ketentuan Akurasi anatomi Teknik <i>tracing</i> (<i>linework</i>) Penggunaan fitur aplikasi
3.	Hasil akhir	P3 P3 P5 P4	Detail bagian tubuh Kesesuaian proporsi (8 ½ kali tinggi kepala) Manajemen waktu Kerapian (gambar bersih/ <i>clean art</i>) dan simetris

Tingkat kelayakan media video tutorial dapat dikategorikan berdasarkan 4 kriteria sebagai berikut:

Tabel 4 Kriteria Validitas Kelayakan

Interval Skor	Kategori
3,26 – 4,00	Sangat Layak
2,51 – 3,25	Layak
1,76 – 2,50	Kurang Layak
1,00 – 1,75	Tidak Layak

Sumber: [9]

Menghitung nilai hasil belajar peserta didik kognitif dan psikomotor pada kompetensi menggambar proporsi tubuh wanita menggunakan *Ibis Paint X* dapat dilihat berdasarkan bobot penilaian pengetahuan dan keterampilan sebagai berikut:

Tabel 5 Bobot Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

Penilaian	Bobot
Keterampilan	70%
Pengetahuan	30%

Sumber: (Dokumentasi SMKN 1 Singgahan)

Ketuntasan pembelajaran kognitif dan psikomotorik peserta didik didasarkan oleh Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) di SMKN 1 Singgahan sebesar $x \geq 78$.

III. HASIL PENELITIAN

Proses validasi materi melibatkan tiga orang validator yang terdiri atas seorang dosen S1 Pendidikan Tata Busana dan dua orang guru Desain dan Produksi Busana SMK Negeri 1 Singgahan. Ketiga validator tersebut meninjau kedalaman isi, akurasi langkah-langkah menggambar proporsi tubuh wanita, serta teknik demonstrasi yang digunakan. Kriteria difokuskan pada materi yang ditampilkan pada video tutorial. Diagram perolehan skor validasi materi dapat dilihat sebagai berikut:

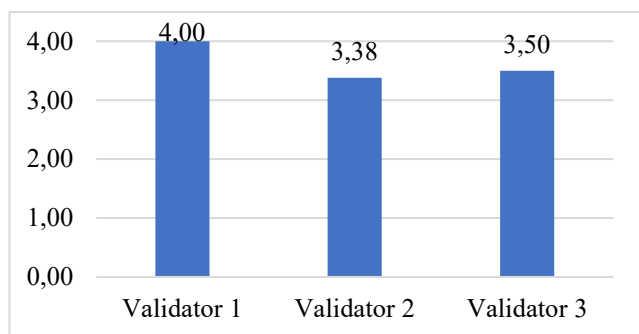


Diagram 1 Perolehan Skor Validator Materi

Berdasarkan tabel skor kelayakan materi, dapat disimpulkan bahwa materi menggambar proporsi tubuh wanita menggunakan *Ibis Paint X* pada media video tutorial memiliki rata-rata sebesar 3,6 dengan kriteria “Sangat Layak”.

Proses validasi media melibatkan tiga orang validator yang terdiri atas seorang dosen S1 Pendidikan Tata Busana dan dua orang guru Desain Komunikasi Visual SMK Negeri 1 Singgahan. Kriteria difokuskan pada media yang digunakan pada video tutorial. Aspek visual, kualitas audio, pencahayaan, serta komposisi grafis dalam video tutorial menjadi poin utama yang dinilai oleh validator. Diagram perolehan skor validasi media dapat dilihat sebagai berikut:

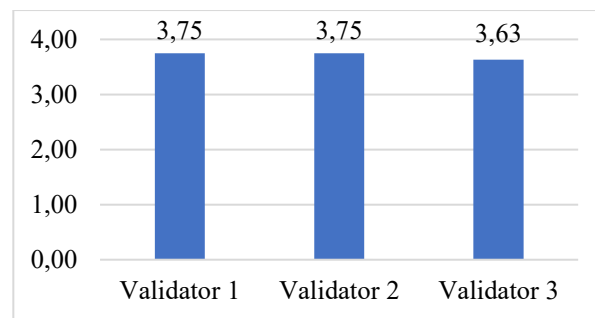


Diagram 2 Perolehan Skor Validasi Media

Berdasarkan hasil perolehan skor rata-rata diatas, dapat disimpulkan bahwa media video tutorial menggambar proporsi tubuh wanita menggunakan *Ibis Paint X* memiliki rata-rata skor sebesar 3,7 dengan kriteria “Sangat Layak”.

Proses validasi bahasa melibatkan tiga orang validator yang terdiri atas seorang dosen S1 Pendidikan Bahasa Indonesia dan dua orang guru Bahasa Indonesia SMK Negeri 1 Singgahan. Kriteria difokuskan pada bahasa yang ditampilkan pada video tutorial. Diagram perolehan skor validasi bahasa dapat dilihat sebagai berikut:

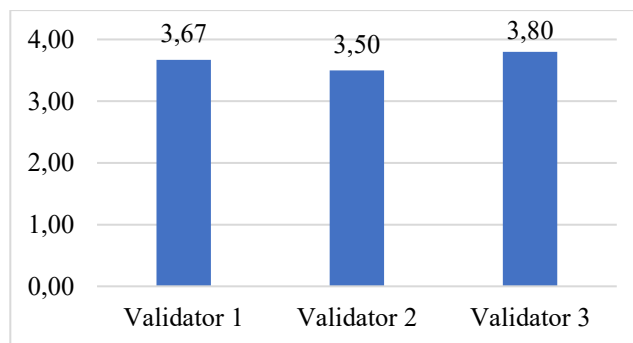


Diagram 3 Perolehan Skor Kelayakan Bahasa

Berdasarkan hasil perolehan skor rata-rata diatas, dapat disimpulkan bahwa bahasa pada media video tutorial menggambar proporsi tubuh wanita menggunakan *Ibis Paint X* memiliki skor rata-rata sebesar 3,67 dengan kriteria “Sangat Layak”.

Hasil keseluruhan validasi dari ketiga aspek materi, media, dan bahasa dapat dilihat pada diagram dibawah ini:

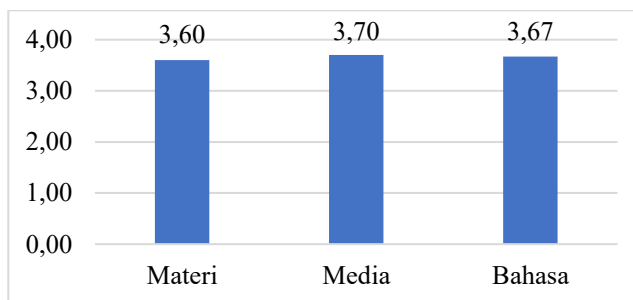


Diagram 4 Rekapitulasi Skor Validasi

Berdasarkan diagram tersebut, hasil penilaian seluruh validator menunjukkan skor sebagai berikut:

1. Validator dari aspek materi sebesar 3,6.
2. Validator dari aspek media sebesar 3,7.
3. Validator dari aspek bahasa 3,67.

Berdasarkan perolehan skor diatas dapat disimpulkan bahwa hasil validasi seluruh validator tiap-tiap aspek materi, media, dan bahasa memiliki rata-rata sebesar 3,65 dengan kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian, media video tutorial Menggambar Proporsi Tubuh Wanita Menggunakan *Ibis Paint X* Pada Fase E Di SMKN 1 Singgahan “Sangat Layak” digunakan Sebagai media pembelajaran.

Hasil belajar siswa diperoleh setelah media video tutorial menggambar proporsi tubuh wanita menggunakan *Ibis Paint X* diterapkan pada peserta didik fase E Desain dan Produksi Busana. Yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan keterampilan peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Perhitungan bobot penilaian pengetahuan dan psikomotor didasarkan pada ketentuan yang berlaku. Dimana pengetahuan sebesar 30% dan psikomotor sebesar 70%.

Hasil ketuntasan peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Keterangan	KKTP	Jumlah	Persentase (%)
Tuntas	$x \geq 78$	33	94%
Tidak Tuntas	$x < 78$	2	6%
Jumlah		35	100%

Berdasarkan tabel tersebut, ketuntasan hasil belajar peserta didik dapat digambarkan sebagai berikut:

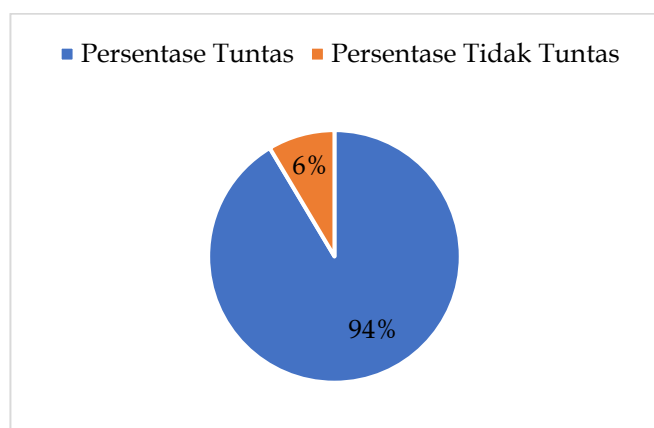


Diagram 5 Persentase Ketuntasan Peserta Didik

Berdasarkan penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat 33 dari 35 peserta didik telah mencapai ketuntasan, dan 2 peserta didik tidak tuntas. Persentase ketuntasan peserta didik yang telah mencapai kriteria tuntas sebesar 94% dan tidak tuntas 6%. Sedangkan rata-rata hasil belajar siswa pada materi menggambar proporsi tubuh menggunakan *Ibis Paint X* menunjukkan nilai sebesar 92,75. Mengacu pada tabel kriteria interpretasi ketuntasan hasil belajar, media video tutorial menggambar proporsi tubuh wanita menggunakan *Ibis Paint X* telah mencapai kriteria “Sangat Efektif” dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

IV. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka pembahasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil perolehan skor rata-rata validasi sebesar 3,65 dari seluruh validator. Sedangkan, 0,35 dari total 4 merupakan skor yang belum memenuhi kelayakan. Berdasarkan revisi dan saran dari validator, hal tersebut dipengaruhi oleh kecepatan instruksi narator dalam video tutorial, kebisingan dan kestabilan volume suara serta terdapat beberapa kosakata yang belum memenuhi Kaidah Bahasa Indonesia yang Baku. Mengacu pada hasil validasi media video tutorial menggambar proporsi tubuh wanita menggunakan *Ibis Paint X*, media video tutorial dinyatakan berada pada kategori “Sangat Layak”. Hasil ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sebagai sarana pendukung pembelajaran sebagai media belajar pada fase E Desain dan Produksi Busana di SMKN 1 Singgahan. Keberhasilan pengembangan media ini, didukung oleh pendapat penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan video tutorial pada materi menggambar proporsi tubuh di SMK Negeri 1 Singgahan memperoleh skor kelayakan yang sangat tinggi (3,74) [5]. Sehingga, menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial sangat efektif untuk mengajarkan keterampilan psikomotorik karena memungkinkan peserta didik melakukan pengulangan (*repetition*) serta mendukung belajar mandiri.
2. Hasil belajar peserta didik yang telah mencapai ketuntasan pada materi menggambar proporsi tubuh wanita menggunakan *Ibis Paint X* sebesar 94% dengan jumlah 33 peserta didik. Sedangkan peserta didik tidak tuntas sebesar 6% dengan total 2 siswa dari keseluruhan 35 peserta didik fase E Desain dan Produksi Busana. Dengan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 92,75. Keberhasilan pengembangan media ini, didukung oleh penelitian terdahulu dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video tutorial pada materi menggambar proporsi tubuh di SMK Negeri 1

Singgahan berhasil membawa 95% siswa mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 82,5 [5]. Mengacu pada tabel kriteria interpretasi ketuntasan hasil belajar, video tutorial menggambar proporsi tubuh wanita menggunakan *Ibis Paint X* dikategorikan “Sangat Efektif” sebagai media pembelajaran dengan membantu pemahaman dan keterampilan peserta didik. Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan sebesar 6% atau 2 siswa diduga dipengaruhi oleh metakognisi atau kesadaran dan kemampuan peserta didik untuk mengatur, memantau, dan mengarahkan proses berpikirnya sendiri saat belajar. Hal tersebut sejalan dengan faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya termasuk metakognisi, pembinaan, kepemilikan dan penggunaan TIK [7]. Adapun hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi faktor internal seperti kesehatan jasmani dan psikologi serta faktor eksternal seperti lingkungan sekolah dan masyarakat [10]. Oleh karena itu, diperlukan tindak lanjut berupa remedial kepada peserta didik tidak tuntas berupa pengulangan materi, tutor sebaya maupun tes individual sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan adanya kegiatan remedial merupakan bentuk upaya memberikan pemahaman lebih intensif kepada siswa dalam memahami materi ajar yang cukup sulit dimengerti [11].

V. KESIMPULAN

1. Media pembelajaran video tutorial yang dikembangkan, berdasarkan capaian pembelajaran terhadap penerapan dan pembuatan proporsi tubuh terbukti “Sangat Layak”. Hal ini didasarkan pada perolehan skor rata-rata validator 3,65 yang menunjukkan bahwa kualitas ketiga aspek materi, media, dan bahasa telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran.
2. Hasil belajar peserta didik terhadap materi menggambar proporsi tubuh wanita menggunakan *Ibis Paint X* yang disajikan dalam video tutorial pada fase E Desain dan Produksi Busana menunjukkan keseluruhan tingkat ketuntasan sebesar 94%. Dengan jumlah 33 peserta didik mencapai ketuntasan, dan 2 peserta didik tidak tuntas dari total 35 peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa media video tutorial menggambar proporsi tubuh wanita menggunakan *Ibis Paint X* “Sangat Efektif” digunakan sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kementerian Sekretariat Republik Indonesia, “Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Tentang Standar Nasional Pendidikan,” 57, 2021
- [2] Kemendikdasmen, “Profil Pelajar Pancasila,” Cerdas Berkarakter Kemendikdasmen. Accessed: Mar. 11, 2026. [Online]. Available: <https://cerdasberkarakter.kemendikdasmen.go.id/profil-pelajar-pancasila/>
- [3] S. Shoffa *et al.*, *Media Pembelajaran*, 1st ed. CV. Asafa Pustaka, 2023. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/377116610>
- [4] A. S. D. Pratiwi and Suhartiningsih, “Penerapan Media Video Tutorial Dengan Aplikasi Medibang Paint Pada Kompetensi Menggambar Desain Rok A-Line Dalam Pembelajaran Daring Di SMKN 1 Sambeng Lamongan,” *e-Journal*, vol. 10, p. 102, Jul. 2021.
- [5] N. Azifah and D. Arifiana, “Penerapan Media Video Tutorial Menggambar Proporsi Tubuh Wanita Dengan Gaya Pada Siswa Fase E SMK Negeri 1 Singgahan,” Surabaya, 2024.
- [6] E. Rochaendi, A. Fuadi, and A. S. Dyansih, *Pengembangan Media Pembelajaran*, 1st ed. Lampung Selatan: ITERA Press, 2024.
- [7] Y. Wirda, I. Ulumudin, F. Widiputera, N. Listiawati, and S. Fujianita, *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*, 1st ed. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020. [Online]. Available: <https://puslitjakdikbud.kemdikbud.go.id>
- [8] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 19th ed. Bandung: Alfabeta, 2013.
- [9] Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- [10] Slameto, *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2015.
- [11] E. R. Diani, Fikriansyah, N. A. Najib, and P. Wahyuningsih, “Konsep Remedial dan Pengayaan Sebagai Upaya Tindak Lanjut Evaluasi Pembelajaran Berdasarkan Prinsip Mastery Learning,” *Jurnal Ilmu Tarbiyah*, vol. 1, pp. 37–48, 2022.