

Penerapa Media Video Pembelajaran pada Elemen Dasar Fashion Desain terhadap Hasil Belajar

Alifia Mutiara Nadya¹, Marniati², Irma Russanti³, Indarti⁴

^{1,2}Sarjana Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

^{3,4} Sarjana Terapan Tata Busana, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya

Email: alifia.18008@mhs.unesa.ac.id¹, marniati@unesa.ac.id,
irmarussanti@unesa.ac.id, indarti@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menerapkan media video pembelajaran dan mengetahui hasil belajar peserta didik di SMK YPM 2 Taman. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pre eksperimen dan desain penelitian yang digunakan adalah one- shot case study. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas x tata busana SMK YPM 2 Taman Sidoarjo. Teknik pengumpulan data menggunakan Instrumen penelitian yaitu lembar observasi aktivitas siswa dan lembar tes hasil belajar. Analisis data penelitian menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah diterapkan media video pembelajaran memperoleh ketuntasan yang dikategorikan sangat baik, media video pembelajaran dapat diputar berulang- ulang sehingga menumbuhkan motivasi siswa dalam menerima pembelajaran sampai siswa mengerti terhadap materi- materi yang diberikan oleh guru. Media video pembelajaran sangat baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Hasil Belajar, Media, Video Pembelajaran

Abstract

Purpose of this research was to find out the activities of students in the learning process by applying learning video media and knowing the learning outcomes of students at SMK YPM 2 Taman. This type of research is a pre-experimental research and the research design was a one-shot case study. The subjects were all class X students of fashion at SMK YPM 2 Taman Sidoarjo. Data collection techniques used research instruments, namely student activity observation sheets and learning achievement test sheets. Analysis of research data using quantitative descriptive. The results of the study showed that after applying the learning video media, learning outcomes were categorized as very good. the learning video media could be played repeatedly so that it increase students' motivation in accepting learning until students understood the materials provided by the teacher. Learning video media is very good in improving student learning outcomes.

Keywords: Learning Outcomes, Media, Learning Video

PENDAHULUAN

Pendidikan berasal dari kata 'didik' yang mendapat imbuhan 'pe' dan akhiran 'an', pendidikan memiliki arti perbuatan mendidik. Secara bahasa definisi pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (KBBI Daring, n.d.). Sistem Pendidikan Nasional diatur dalam Undang-Undang Pasal 3 Nomor 20 Tahun 2003 yang didalamnya menyebutkan bahwa tujuan pendidikan adalah agar peserta didik dapat meningkatkan potensi dirinya sebagai insan yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, bertanggung jawab, cakap, kreatif, mandiri, serta

menjadi warga negara demokrasi. Pendekatan untuk mencapai komponen pembangunan nasional yang paling penting adalah pendidikan (Peraturan Pemerintah, 2003)

Pendidikan menengah yaitu sekolah menengah kejuruan (SMK) menekankan keterampilan dan keahlian untuk membantu peserta didik menjadi manusia yang produktif dan mampu bekerja secara bebas sesuai dengan program kompetensi yang dipilihnya (Shofiyah, 2013). Salah satu jurusan di sekolah menengah kejuruan berdasarkan kurikulum merdeka belajar adalah Program Keahlian Tata Busana.

Sekolah menengah kejuruan yang memiliki program keahlian tata busana salah satunya adalah SMK YPM 2 Taman Sidoarjo yang terletak di Jl. Raya Ngelom 86 Sepanjang, Ngelom, Kec. Taman, Kab. Sidoarjo, Jawa Timur. SMK YPM2 Taman Sidoarjo menawarkan tiga program peminatan: satu untuk keterampilan fashion, satu untuk keterampilan kuliner, dan satu untuk keterampilan perhotelan. Salah satu program keahlian SMK YPM 2 Taman Sidoarjo yang memiliki tiga kelas yaitu kelas X, kelas XI, dan kelas XII adalah fashion. Sementara kelas XI dan XII tetap mengikuti revisi kurikulum 2013, Program Studi Keterampilan fashion di kelas X berpedoman pada kurikulum merdeka belajar.

Kesulitan siswa saat menangkap materi matapelajaran di kelas mencerminkan tingkat prestasi belajar mereka. Ini bisa menjadi tanda karena terdapat fakta bahwa beberapa siswa kurang efektif belajarnya dibandingkan yang lain. Siswa mungkin kurang motivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelas, sehingga mengganggu kemampuan siswa untuk belajar atau memahami materi yang diberikan guru (Fitriani & Musdalifah, 2015). Guru harus berusaha menjadi instruktur yang menarik, selalu memasukkan ide-ide baru ke dalam pelajaran siswa, menginspirasi siswa, dan memastikan bahwa siswa memahami konten yang diajarkan, guru dapat meningkatkan minat siswa dan meningkatkan hasil belajar (Indriyani, 2020).

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan salah satu jalan untuk memecahkan berbagai masalah yang berkaitan dengan efektivitas pembelajaran (Istiqlal, 2018). Ketersediaan media sebagai sumber belajar memberi harapan besar bagi keberhasilan belajar siswa (Oktapiani & Achir, 2014). Ibu Yultriyah menuturkan, proses pembelajaran di SMK YPM 2 Taman yang selama ini dilakukan menggunakan model pembelajaran langsung dan hanya menggunakan media handout maupun modul, sehingga seringkali siswa merasa bosan atau jenuh dengan media yang digunakan, akibatnya siswa menjadi kurang bersemangat dalam menerima materi.

Sebagai upaya penanganan masalah tersebut, maka diterapkan media video pembelajaran dalam capaian pembelajaran six basic style dan look. Kegiatan pembelajaran ini berlangsung dengan cara menayangkan video pembelajaran di hadapan para siswa. Video pembelajaran belum pernah digunakan pada pembelajaran di SMK YPM 2 Taman. Video yang pernah ditayangkan hanya sebatas video fashion show dan video lainnya yang ada di platform youtube. Sedangkan video pembelajaran berisi materi lengkap dengan penugasan dan tutorialnya.

Pemilihan video sebagai salah satu media pembelajaran dinilai paling cocok untuk diterapkan kepada peserta didik (Yudianto, 2017), media video dapat memadukan visual (gambar) dan audio, hal ini dapat memudahkan audiens untuk menerima dan menyerap materi, terutama bagi siswa yang lemah dan lamban dalam memahami pesan (suara). Saat media video diterapkan, peserta didik dapat menyimak atau menerima materi dengan baik dan tenaga pendidik dapat mengawasi peserta didik secara menyeluruh. Selain itu media pembelajaran mampu mengurangi 'verbalisme' tenaga pendidik ketika mengajar. Di era digital seperti saat ini, media video merupakan salah satu media yang diminati karena dapat menyampaikan pesan secara audio dan visual serta medianya yang dapat digunakan secara berulang-ulang dimanapun dan kapanpun peserta didik membutuhkan tanpa perlu menerangkan materi yang sama berulang kali (Maslifah & Wahyuningsih, 2020).

Media video pembelajaran bisa diterapkan ketika pembelajaran di dalam kelas menggunakan LCD Proyektor maupun diputar kembali oleh peserta didik di kediaman masing-masing menggunakan komputer maupun *handphone*. Sebagian besar peserta didik dapat

dipastikan memiliki *handphone* karena merupakan tuntutan saat pembelajaran daring beberapa waktu lalu. Penerapan media videopembelajaran diharapkan mampu membangun serta mengoptimalkan motivasi belajar siswa dan kualitas mengajar guru, Sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik pada capaian pembelajaran memahami *six basic style and look*.

Hasil penelitian membuktikan bahwa pemanfaatan video berdampak pada pencapaian kemahiran siswa desain busana dalam membuat tusuk hias (Shofiyah, 2013). Penelitian lain membuktikan bahwa menggunakan media video untuk meningkatkan pembelajaran langsung dapat menunjang peserta didik melakukan dan menangkap materi dengan lebih baik (Oktapiani & Achir, 2014). Selain itu ada penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan media video pembelajaran menimbulkan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa (Handayani, 2018). Sehingga diharapkan dengan adanya penerapan media video pembelajaran, motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkat.

Berlandaskan kajian di atas, peneliti mencoba melakukan penelitian mengenai penerapan media video pembelajaran pada capaian pembelajaran memahami *six basic style dan look*. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media video. Pada penelitian ini, peneliti ingin mengangkat judul "Penerapan Media Video Pembelajaran Pada Elemen Dasar Fashion Desain Terhadap Hasil Belajar".

METODE

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas x tata busana SMK YPM 2 Taman Sidoarjo tahun ajaran 2022/2023 dan objek penelitian ini sesuai dengan tujuan penelitian adalah aktivitas yang dilakukan dan hasil belajar siswa selama penerapan media video pembelajaran SMK YPM 2 Taman Sidoarjo.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian ini, antara lain:
Observasi

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2018). Metode observasi dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang muncul. Pengamatan dilakukan oleh peneliti ketika proses belajar mengajar berlangsung demi mendapatkan data aktivitas siswa dengan diterapkannya media video pembelajaran.

Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2014). Tes dalam penelitian ini dilaksanakan untuk mengukur kemampuan dan ketrampilan siswa dibuktikan dari hasil belajarnya.

Teknik analisis data

Teknik analisis data bertujuan untuk mengolah data dan membuktikan kebenaran dari hasil penelitian yang telah didapatkan, meliputi:

1. Observasi aktifitas siswa

Dalam menggunakan metode observasi, cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen. Format yang disusun berisi item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi saat penelitian. Untuk menganalisis hasil observasi dapat diolah menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai siswa} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

(Sumber: Haris & Jihad, 2013)

2. Tes hasil belajar

Berdasarkan modul penilaian hasil belajar, rumus untuk menghitung hasil tes hasil

belajar adalah sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

(Sumber: Ngalim Purwanto, 2006)

Keterangan:

- S = Nilai yang dicari/ diharapkan
R = jumlah skor dari soal yang dijawab benar
N = nilai maksimum dari tes

Untuk penilaian keterampilan dapat disesuaikan dengan rubrik penilaian yang sudah dibuat.

3. Ketuntasan hasil belajar

Untuk menghitung presentase ketuntasan belajar siswa, rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

(Sumber: Daryanto, 2011)

Keterangan:

P = presentase ketuntasan belajar

Ketuntasan belajar didapat setelah mendapatkan hasil belajar. Untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa dikategorikan dalam tabel pedoman penilaian berikut ini:

Tabel 1. Pedoman Penilaian

presentase	Keterangan
86% - 100%	Sangat baik
76% - 85%	Baik
60% - 75%	Cukup
55% - 59%	Kurang baik
00% - 54%	Tidak baik

(Ngalim Purwanto, 2006)

HASIL

Hasil penelitian disusun berdasarkan data yang diperoleh dari penerapan media video pembelajaran pada elemen dasar fashion desain terhadap hasil belajar siswa kelas X tata busana SMK YPM 2 Taman Sidoarjo, hasil analisis data diperoleh pembahasan sebagai berikut:

Pengambilan data penerapan media video pembelajaran pada materi *six basic style and look* diperoleh dari hasil aktifitas siswa dalam kelas pada saat pembelajaran berlangsung yang diamati oleh dua observer dengan menggunakan alat ukur berupa lembar observasi, pembelajaran pada penelitian ini dilakukan satu kali.

Hasil data persentase dari 7 aspek yang dinilai ketika pembelajaran menggunakan media video mendapatkan skor 84% dari observer 1 dan 82% dari observer 2, dan mendapatkan rata – rata 83% dari kedua observer. perolehan data observasi aktivitas siswa oleh dua observer tersebut diperoleh skor persentase yang disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



Diagram 1. aktivitas siswa

Pada diagram di atas hasil data rata-rata observasi aktivitas siswa dari kedua observer adalah 83% yang dapat dikategorikan baik.

Selanjutnya perolehan data hasil belajar siswa pada penelitian ini didapatkan dari hasil belajar siswa pada ranah kognitif dan psikomotor. Pada penilaian ini siswa diberikan satu kali tes dengan nilai KKM yang harus dicapai yaitu ≥ 75 . Hasil data menunjukkan jumlah siswa yang tuntas dalam belajar pada ranah kognitif dan psikomotor dapat disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:

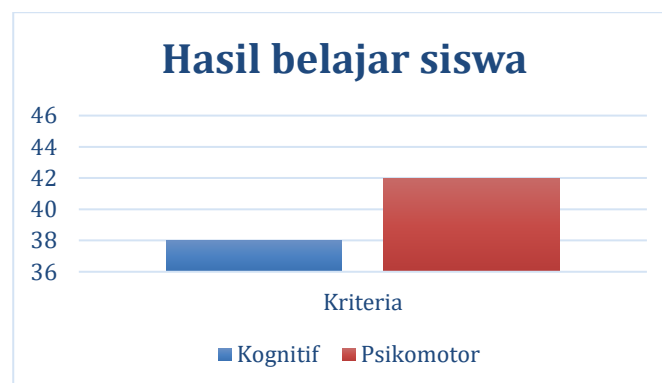


Diagram 2. hasil belajar siswa

Diagram di atas menunjukkan bahwa 38 siswa hasil belajarnya tuntas dengan perolehan nilai ≥ 75 dan ada 4 siswa yang tidak tuntas pada tes ranah kognitif. diagram di atas juga menunjukkan bahwa 42 siswa hasil belajarnya tuntas dengan perolehan nilai ≥ 75 padates ranah psikomotor.

Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh skor persentase klasikal 90,4% dari 38 siswa yang tuntas dalam belajar dan 9,6% dari 4 siswa yang belum tuntas pada ranah kognitif. Pada ranah psikomotor diperoleh skor persentase klasikal 100% dari 42 siswa yang tuntas dalam belajar.

Perolehan data hasil belajar siswa pada penelitian ini menghasilkan nilai akhir, yaitu nilai gabungan antara tes ranah kognitif dan tes ranah psikomotor yang disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



Diagram 3. Ketuntasan hasil belajar siswa

Berdasarkan data pada diagram di atas jumlah siswa yang tuntas dalam belajar ada 39 siswa dengan rata-rata nilai 80,8 dan persentase ketuntasan klasikal 90,8% yang dapat dikategorikan sangat baik.

PEMBAHASAN

Aktivitas siswa pada pembelajaran menggunakan media video pembelajaran

Penelitian ini dilakukan karena sebelum diterapkannya media video, pembelajaran hanya menggunakan media handout. Akibatnya aktivitas siswa selama pembelajaran menjadi mudah bosan dan kurang termotivasi. Siswa menjadi kurang aktif dalam menyimak pembelajaran yang diberikan oleh guru. Siswa kurang antusias dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan dari guru perihal materi pembelajaran.

Mengobservasi aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan media video bertujuan untuk menilai siswa pada ranah afeksi/ sikapnya. Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya apabila seseorang memiliki penguasaan kognitif yang tinggi. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya dalam pembelajaran, kedisiplinan dalam mengikuti pembelajaran, motivasi yang tinggi untuk mengetahui lebih dalam mengenai materi yang disampaikan, dan lain-lain (Ginting & Permana, 2018).

Siswa akan diobservasi sesuai dengan instrumen yang sudah disediakan. Pada lembar observasi, terdapat 20 butir pernyataan yang terbagi dalam tujuh aspek dan akan dinilai menggunakan skala likert 1-5. Skala likert yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2018). Penilaian disesuaikan dengan sikap siswa selama pembelajaran, semakin tepat dan sesuai sikap siswa dengan pernyataan yang ada, maka semakin besar pula skor yang diperoleh.

Setelah menerapkan media video pada proses pembelajaran memahami *six basic style and look* pada kelas X tata busana, diperoleh analisis data dari lembar observasi dengan skor persentase yang dapat dilihat dari tabel di atas. Hasil penelitian membuktikan bahwa observasi aktivitas siswa di kelas X SMK YPM 2 Taman Sidoarjo mendapatkan skor 84% dari observer 1 dan skor 82% dari observer 2 dengan rata-rata skor 83% dari kedua observer yang dikategorikan baik. Bila data pada tabel diteliti lebih dalam, terdapat skor persentase tertinggi yaitu 90% pada aspek kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan pada aspek pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Hal ini membuktikan bahwa siswa sangat aktif dan berperan dalam kegiatan persiapan pembelajaran dan dinilai baik pemahamannya terhadap materi. Penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan

oleh Oktapiani & Achir (2014) yang menyebutkan bahwa media penunjang pembelajaran dapat menarik minat belajar siswa sehingga dapat mempengaruhi tingkat keaktifan siswa dalam belajar.

Namun ada juga skor persentase terendah yaitu 75% pada aspek motivasi belajar dan mengakhiri pembelajaran. Hal ini menunjukkan kurangnya motivasi siswa masih terlihat ketika mengawali pembelajaran, pun juga ketika mengakhiri pembelajaran siswa dinilai kurang bersemangat. Kendati demikian tujuan penggunaan media video tetap terlaksana yaitu membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya, agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan kepada siswa (Hutapea & Purba, 2015). Sehingga dapat disimpulkan bahwa aktifitas siswa dengan diterapkan media video pembelajaran berhasil membuat siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh guru.

Hasil Belajar Siswa Setelah diterapkannya Media Video Pembelajaran

Media video pembelajaran terdiri dari gambar yang bergerak atau animasi yang menarik dan penjelasan seputar materi yang mempermudah siswa dalam menyimak dan memahami materi. Video dalam pembelajaran dapat memberikan variasi yang berbeda dalam proses belajar mengajar, siswa merasa nyaman dan lebih tertarik dalam proses pembelajaran dan siswa diharapkan aktif, sehingga bisa mendapatkan hasil belajar yang baik (Oktapiani & Achir, 2014)

Sebuah penelitian mengemukakan bahwa video pendek dengan musik yang cocok dan durasi pendek adalah video yang disukai untuk siswa di lembaga pendidikan yang memungkinkan siswa untuk menghafal isi pengetahuan (Husin et al., 2019). Sesuai dengan materi *six basic style and look* yang mengajarkan siswa mengenai bermacam- macam style, look, beserta ciri khas dan karakter si pemakai, maka media video ini merupakan media yang cocok untuk menunjang hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMK YPM 2 Taman Sidoarjo dengan menerapkan media video pembelajaran pada capaian pembelajaran memahami *six basic style and look* terhadap 42 siswa di kelas X Tata Busana, nilai ketuntasan hasil belajar siswa diperoleh dari penilaian tes kognitif dan tes psikomotor dengan soal tes yang diberikan setelah diterapkannya media video.

Tes ranah kognitif berisi 20 butir soal pilihan ganda, masing- masing soal memiliki bobot 5. Sedangkan tes ranah psikomotor berisi tugas untuk membuat kolase dengan tema *basic style and look* yang sudah dipelajari sebelumnya. Lembar tes juga berisi arahan atau perintah mengenai apa saja yang harus dilengkapi dalam kolase tersebut beserta contoh kolasenya. Pembuatan kolase dilakukan dengan cara berkelompok demi mewujudkan salah satu profil pelajar Pancasila yaitu gotong royong. Nilai yang akan diperoleh akan disesuaikan dengan skor pada rubrik penilaian yang terdiri dari 4 aspek penilaian. Skor maksimum yang bisa didapatkan adalah 100. Ketentuan ketuntasan dan peningkatan hasil belajar siswa apabila siswa mencapai nilai di atas KKM yakni > 75 atau setara dengan 75, dan dinyatakan belum tuntas apabila siswa mendapat nilai < 75 . Pada diagram 4.3 menunjukkan bahwa siswa yang mendapat nilai di atas KKM berjumlah 39 siswa dan dinyatakan tuntas hasil belajarnya pada ranah kognitif dan psikomotor dengan perolehan nilai ≥ 75 dan ada 3 siswa yang tidak tuntas dengan perolehan nilai kurang dari 75.

Pada tes ranah kognitif nilai tertinggi adalah 90 dan nilai terendah 60, serta pada tes ranah psikomotor siswa yang mendapat nilai tertinggi dengan nilai 90 dan nilai terendah 75. Didapatkan nilai akhir yaitu gabungan dari nilai kognitif dan psikomotor. Nilai tertinggi dari nilai akhir adalah 90 dan nilai terendahnya 60. Rata- rata nilai siswa pada kelas x tata busana ialah 80,8, dan persentase ketuntasan klasikalnya adalah 90,8%. sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media video pembelajaran pada capaian pembelajaran memahami *six basic style and look* dinyatakan baik dalam menuntaskan hasil belajar siswa kelas x.

Temuan Penelitian

Temuan pada penelitian ini adalah video pembelajaran dapat diputar berulang-ulang sehingga menumbuhkan motivasi siswa dalam menerima pembelajaran sampai siswa mengerti terhadap materi-materi yang diberikan oleh guru. Media pembelajaran juga dinyatakan baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Aktifitas siswa dalam pembelajaran menggunakan media video pembelajaran memperoleh skor yang dikategorikan **baik**, dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa aktifitas siswa dengan diterapkan media video pembelajaran mampu membuat siswa lebih termotivasi dan antusias dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar siswa tuntas nilai hasil belajarnya. Nilai yang didapatkan setelah menerapkan media video pembelajaran tersebut dinyatakan **baik** dalam menuntaskan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Didik. 2016. Pada KBBI Daring. Diambil 20 Februari 2023, dari <https://kbbi.web.id/didik>
Indonesia. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Lembaran Negara RI Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran RI Nomor 4301. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Shofiyah, Shalikhatus. 2013. Pengaruh Penggunaan Video Terhadap Pencapaian Kompetensi Membuat Tusuk Hias Pada Siswa Tata Busana Kelas Xi Di SMK Karya Rini Yogyakarta. S1 Thesis. Universitas Negeri Yogyakarta
- Fitrianiingsih, R., & Musdalifah, "Efektivitas Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Pembuatan Strapless Siswa Kelas XII SMK Negeri 1 Jambu," *FFEJ*. Vol. 4, No. 1, Juni. 2015.
- Indriyani, R., & Marniati, "Penerapan Media Video Pada Kompetensi Membuat Gambar Bagian Dan Bentuk Busana di Kelas X Tata Busana 1 SMK Negeri 6 Surabaya," *e-Journal*. Vol. 9, No. 2, Agustus. 2020.
- Istiqlal, Abdul, "Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi," *JKPS*. Vol. 3, No. 2, September. 2018.
- Oktapiani, N., & Achir, S., "Pembelajaran Langsung Ditunjang Media Video Pada Kompetensi Membuat Pola Dasar Badan Atas Teknik Draping Di Kelas X Busana Butik 2 SMKN 6 Surabaya," *e-Journal*. Vol. 3, No. 1, Februari. 2014.
- Yudianto, Arif (2017) Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. dalam *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, Sukabumi, Indonesia, 2017.
- Maslifah, M., & Wahyuningsih, U., "Penerapan Media Video Pembelajaran Kompetensi Dasar Membuat Pola Blus Sesuai Desain," *e-Journal*. Vol. 9, No. 2, Agustus. 2020.
- Handayani, S., & Marniati, "Penerapan Media Video Pembelajaran Pada Kompetensi Dasar Membuat Pola Dasar Rok Secara Konstruksi Di Kelas X Tata Busana 3 Smk Negeri 6 Surabaya," *e-Journal*. Vol. 7, No. 2, Mei. 2018.
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, edisi ke-27, Bandung, Indonesia, 2018.
- Arikunto, Suharsimi, Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik, edisi ke-15, Jakarta, Indonesia, 2014.
- Purwanto, M. Ngalm, Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran, edisi ke-10, Bandung, Indonesia, 2006.
- Daryanto, Penelitian tindakan kelas dan penelitian tindakan sekolah : beserta contoh-contohnya, edisi ke-1, Yogyakarta, Indonesia, 2011.
- Ginting, E., & Permana, Y., (2018). Pedagogi Penilaian Evaluasi Proses dan Hasil Belajar. Direktorat jenderal guru dan tenaga kependidikan kementerian pendidikan dan kebudayaan: Jakarta
- Hutapea, F., & Purba, N., "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Mengait Pada Siswa Tata Busana SMK Negeri 8 Medan," *JPTK*. Vol. 17, No. 1, 2015.

Husin et al, "Video application to accommodate students' learning style for moral education in teacher education institutes," *IJECS*. Vol. 16, No. 1, Oktober. 2019.