

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PEMBUATAN POLA DASAR BADAN SISTEM PRAKTIS SISWA KELAS X SMKS SETIA BUDI BINJAI

Annisa Fitri Pasaribu¹, Nurhayati Tanjung², Halida Hanim³

annisapasaribu01@gmail.com¹, nurhayatiti@unimed.ac.id², halidahanim@unimed.ac.id³

Universitas Negeri Medan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan mengetahui kelayakan video tutorial pada materi pembuatan pola dasar badan sistem praktis siswa kelas X SMKS Setia Budi Binjai. Metode penelitian menggunakan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D, meliputi tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate. Hasil penelitian menunjukkan : (1) hasil rata-rata persentase analisis kebutuhan sebesar 94,3% peserta didik dan 100% guru membutuhkan pengembangan video tutorial. (2) uji kelayakan video tutorial pada tahap validasi ahli materi memperoleh rata-rata persentase sebesar 90% dan validasi ahli media memperoleh 88%, keduanya ber kriteria “Sangat Valid”. (3) tahap uji coba pengembangan video tutorial pada peserta didik memperoleh 88% (kelompok kecil), 92,4% (kelompok sedang), dan 94,4% (kelompok besar), serta uji coba kepada guru elemen dasar pola memperoleh nilai 90,7%. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa video tutorial yang dikembangkan mendapatkan respon sangat positif dan dinyatakan “Sangat Baik” untuk digunakan dalam proses pembelajaran serta dapat mendukung pembelajaran mandiri peserta didik.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Tutorial, Pola Dasar Badan, Model 4D.

ABSTRACT

This study aims to develop and determine the feasibility of a tutorial video on the topic of making basic body patterns using a practical system for grade X students at SMKS Setia Budi Binjai. The research employed the Research and Development (R&D) method with the 4D development model, consisting of the Define, Design, Develop, and Disseminate stages. The results showed that: (1) based on the needs analysis, 94.3% of students and 100% of teachers required the development of the tutorial video; (2) the feasibility test results showed that the material expert validation obtained an average percentage of 90%, and the media expert validation obtained 88%, both categorized as “Very Valid”; and (3) the trial implementation with students resulted in scores of 88% (small group), 92.4% (medium group), and 94.4% (large group), while the trial with teachers obtained 90.7%. Overall, the developed tutorial video received highly positive responses and was categorized as “Very Good” for use in the learning process and supporting students’ independent learning.

Keywords: Development, Tutorial Video, Basic Body Pattern, 4D Model.

PENDAHULUAN

Pendidikan vokasi memiliki peran strategis dalam menyiapkan tenaga kerja terampil yang siap bersaing di dunia industri. Salah satu bidang yang berkembang pesat adalah industri fashion, yang membutuhkan keterampilan teknis tinggi, termasuk pembuatan pola dasar badan. Keterampilan ini menjadi fondasi bagi produksi busana yang kompleks dan berkualitas, sehingga pendidikan di SMK harus membekali peserta didik dengan kompetensi yang sesuai kebutuhan industri (PP RI No. 17 Tahun 2010 Pasal 76).

Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, jurusan Tata Busana diubah menjadi program keahlian Desain dan Produksi Busana, seperti yang diterapkan di SMK Swasta Setia Budi Binjai. Peserta didik mempelajari pengetahuan teoritis sekaligus keterampilan

praktis, salah satunya melalui mata pelajaran Dasar-Dasar Busana di kelas X. Mata pelajaran ini mencakup elemen Dasar Pola, yang meliputi pemahaman pola dasar, pengukuran tubuh, serta pembuatan pola dasar dengan teknik konstruksi (Susanto, 2020).

Berdasarkan observasi kelas dan wawancara, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam penerapan pola dasar badan sistem praktis, meskipun metode yang digunakan dianggap efisien. Kesulitan ini muncul karena media pembelajaran yang terbatas, hanya berupa penjelasan lisan dan demonstrasi satu arah dari guru. Metode ini membatasi kesempatan siswa untuk mengulang materi, memperdalam pemahaman, atau belajar mandiri, sehingga motivasi dan pemahaman langkah-langkah pembuatan pola dasar menjadi rendah. Beberapa siswa bahkan menggambar pola tidak sesuai prosedur karena materi dianggap rumit dan kurang tersaji secara visual.

Dalam konteks ini, kemandirian belajar menjadi aspek penting. Menurut Mudjiman (dalam Asrori, 2020), belajar mandiri memungkinkan peserta didik mengatur sendiri proses belajarnya, termasuk tujuan, isi, waktu, dan evaluasi. Pendekatan ini relevan untuk menguasai keterampilan seperti pembuatan pola busana, yang membutuhkan latihan berulang dan pemahaman mendalam.

Untuk mendukung kemandirian belajar dan mengatasi keterbatasan media, diperlukan media pembelajaran yang visual, fleksibel, dan interaktif, salah satunya video tutorial. Husna (2022) menunjukkan bahwa video tutorial efektif membantu peserta didik memahami langkah-langkah pembuatan pola dasar sistem praktis secara sistematis. Video tutorial menggabungkan elemen visual, audio, dan teks, sehingga materi lebih mudah dipahami dan dapat diulang sesuai kebutuhan siswa. Yuanta (2020) menegaskan bahwa video audiovisual efektif dalam menyampaikan informasi edukatif, sedangkan Wijaya (2024) menyatakan video tutorial meningkatkan penguasaan pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Penelitian Sardianto (2024) serta Rosyidah & Supriyadi (2024) juga menunjukkan media berbasis video lebih efektif dibandingkan metode konvensional, baik dalam meningkatkan keterampilan teknis maupun motivasi belajar.

Seiring perkembangan teknologi, Artificial Intelligence (AI) mulai dimanfaatkan dalam pendidikan untuk membuat video pembelajaran lebih efisien. AI dapat menambahkan teks otomatis, narasi suara (automatic speech generation), animasi, dan menyusun materi sesuai kebutuhan peserta didik. Selain itu, AI memungkinkan analisis interaksi peserta didik dengan video untuk memberikan umpan balik otomatis dan rekomendasi materi pembelajaran lanjutan secara personal. Mayer (2021) menyatakan media pembelajaran yang efektif harus menggabungkan elemen visual dan verbal (multimedia learning), dan teknologi AI dapat mendukung prinsip ini secara optimal.

Susanto (2023) juga menunjukkan bahwa media video berbasis AI lebih menarik dan efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan video tutorial ini sebagai solusi untuk mengatasi keterbatasannya media pembelajaran bagi peserta didik sehingga membantu peserta didik dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran serupa pada bidang keahlian lainnya di sekolah kejuruan.

PUSTAKA

1. Hakikat Media Pembelajaran

Media pembelajaran berasal dari dua kata yaitu media dan pembelajaran. Media itu sendiri berasal dari bahasa latin yaitu medius. Medius merupakan bentuk jamak dari medium. Medius artinya perantara atau pengantar, sedangkan medium artinya alat atau

sarana. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media artinya alat (sarana) komunikasi. Dalam dunia pendidikan, media selalu berkaitan dengan pembelajaran sehingga lebih sering dikenal dengan media pembelajaran.

Menurut Hartono dalam Suhardi (2024), menjelaskan media pembelajaran adalah alat-alat grafis sebagai alat bantu mengajar berisi informasi dan pengetahuan yang bisa menyebabkan terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik secara efektif. Selanjutnya, menurut Utami dkk. (2021) menyatakan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan berupa isi pelajaran dan merangsang minat, perhatian, serta kemauan peserta didik dalam proses belajar.

Menurut Syaiful bahari dan Azwan Zain dalam Purba, J. (2024) media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Sementara itu, Asyhar (2020) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari satu sumber secara terencana, sehingga tercipta lingkungan belajar dimana penerima dapat melakukan proses belajar secara efektif.

2. Hakikat Video Tutorial

Video tutorial berasal dari dua kata yaitu video dan tutorial. Kata video berasal dari bahasa Latin yaitu *videre*, yang berarti melihat. Video merupakan bentuk media audiovisual yang menampilkan gambar bergerak yang dapat disertai suara. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), video diartikan sebagai rekaman gambar hidup yang dapat ditayangkan melalui televisi atau media elektronik lainnya.

Sementara itu, tutorial berasal dari kata tutor, yang berarti pembimbing atau pengajar. Dalam KBBI, tutorial diartikan sebagai pengajaran atau bimbingan oleh seorang tutor kepada seorang atau sekelompok kecil peserta didik. Tutorial biasanya disampaikan secara langsung atau melalui media tertentu untuk membantu proses belajar peserta didik secara lebih personal dan terarah.

Menurut Haryanti dan Suwerda (2022), video tutorial adalah media pembelajaran yang menampilkan tahapan-tahapan prosedur kerja atau konsep secara berurutan yang direkam dalam bentuk video untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Anggriani, dkk. (2022) menambahkan bahwa video tutorial mempermudah peserta didik memahami materi kompleks karena menyajikan konten dalam format visual yang menarik dan mudah diulang. Selain itu, Navarrete, et al. (2023) menyatakan bahwa video tutorial yang dilengkapi fitur interaktif seperti animasi, teks, audio, dan navigasi, terbukti meningkatkan efektivitas belajar, khususnya pada pembelajaran jarak jauh.

3. Hakikat Pembuatan Pola Dasar

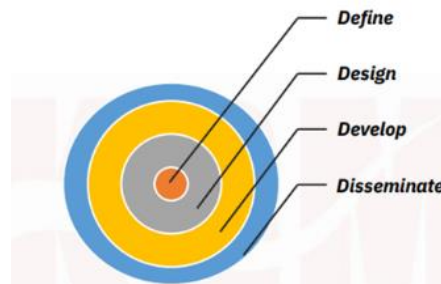
Pattern atau pola dalam bidang jahit menjahit adalah suatu potongan kain atau kertas yang dipakai sebagai contoh untuk membuat baju, pada saat kain di gunting. Potongan kain atau kertas tersebut mengikuti ukuran bentuk badan dan model tertentu (Farihah, dkk 2022).

Pola dasar busana adalah pola awal yang belum mengalami perubahan desain dan berfungsi sebagai dasar dalam proses pembuatan pola sesuai model busana. Mempelajari pola dasar sangat penting untuk menghasilkan busana yang berkualitas tinggi, baik dari segi presisi ukuran maupun kenyamanan pemakaian. (Fitra, Annisa., 2022).

Pola konstruksi adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran badan perorangan atau khusus dibuat untuk seseorang dan cara mengambil ukuran serta perhitungannya sesuai dengan sistem pola dasar yang digunakan. Pembuatan pola konstruksi lebih rumit dibandingkan dengan pola standart dan memerlukan waktu yang lebih lama, namun hasilnya lebih baik dan sesuai dengan bentuk tubuh si pemakai (Syafri, 2017).

METODOLOGI PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model 4D yang mencakup empat tahap penelitian, yaitu Define, Design, Develop dan Disseminate yang dikembangkan oleh Thiagarajan (Eny, dkk 2021).



Gambar 1. Model Pengembangan 4D Thiagarajan
(Sumber: Eny, dkk 2021)

Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data yang dianalisis diperoleh dari data angket yang telah diisi responden dengan mengkuantitatifkan jawaban responden pada pernyataan dalam angket menggunakan skala Likert. Pilihan jawaban yang digunakan pada skala Likert 1 sampai 5 dengan kriteria masing – masing jawaban disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

(Sumber: Sugiyono, 2021)

Setelah menetapkan nilai pada jawaban dalam skala Likert, langkah berikutnya adalah menghitung persentase masing – masing sub variabel dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$X = \frac{\text{jumlah skor yang perolehan}}{\text{jumlah skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

Keterangan :

X = Skor Rata – rata

Perhitungan hasil persentase dari analisis lembar validasi diinterpretasikan ke dalam kriteria berikut:

Persentase	Tingkat Kelayakan
85,01 – 100	valid, atau dapat digunakan tanpa revisi
70,01 – 85,00	valid, atau dapat digunakan namun direvisi kecil
50,01 – 70,00	valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
01,00 – 50,00	valid, tidak boleh digunakan

(Sumber: Slamet, Fayrus Abadi 2022)

Perhitungan hasil persentase dari analisis lembar angket uji coba pengembangan/kelayakan produk di interpresentasi ke dalam kriteria berikut.

Tabel 2. Skala Penilaian Uji Coba Produk

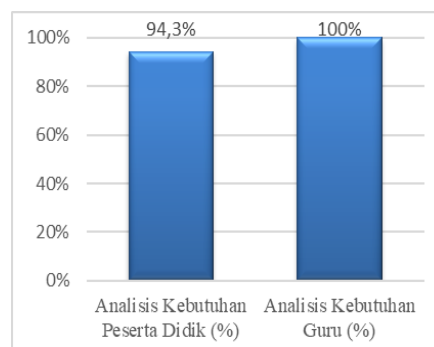
No	Kriteria	Persentase
1.	Sangat Baik	85% - 100%
2.	Baik	69% - 84%
3.	Cukup Baik	53% - 68%
4.	Tidak Baik	37% - 52%
5.	Sangat Tidak Baik	20% - 36%

(Sumber: Sugiyono, 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan produk video tutorial pembuatan pola dasar badan sistem praktis ini bersumber dari telaah materi dari berbagai sumber referensi, kemudian disesuaikan dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni di SMKS Setia Budi Binjai pada siswa kelas X Desain dan Produksi Busana. model Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi 4 tahap penelitian yakni: Define, Design, Develop dan Disseminate.

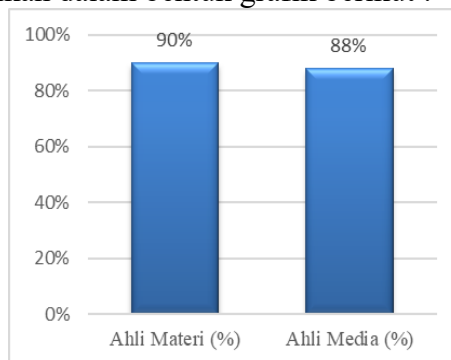
Tahap Define (Pendefinisian) dilakukan oleh menganalisis permasalahan yang ada melalui observasi dan wawancara langsung, serta melakukan penyebaran angket analisis kebutuhan pengembangan video tutorial yang memperoleh rata-rata persentase sebesar 100% pada guru bidang studi dan 94,3% kepada 30 peserta didik kelas X Desain dan Produksi Busana SMKS Setia Budi Binjai dengan dapat diindikasikan bahwa dibutuhkan pengembangan video tutorial pada materi pembuatan pola dasar badan sistem praktis di kelas X Desain dan Produksi Busana SMKS Setia Budi Binjai sebagai solusi dalam keterbatasan media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar-mengajar.



Gambar 2. Diagram Hasil Analisis Kebutuhan Peserta didik dan Guru

Tahap kedua adalah Design (perancangan). Pada tahap ini, media video tutorial dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva yang didukung fitur Artificial Intelligence (AI). Pemanfaatan Canva memungkinkan proses perancangan media menjadi lebih praktis karena menyediakan berbagai template visual, animasi, dan elemen grafis yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Sementara itu, integrasi teknologi AI mendukung proses penyusunan naskah, penyisipan narasi suara otomatis, serta pengolahan visual sehingga media lebih interaktif dan profesional.

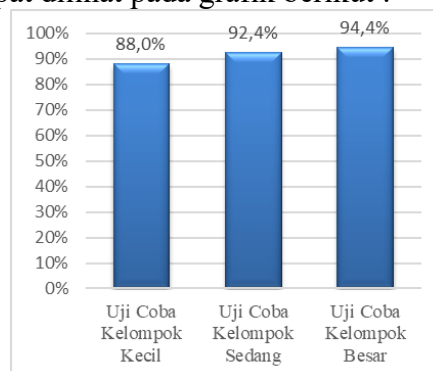
Tahap selanjutnya adalah Develop (pengembangan), tahap validasi yang dilakukan oleh 2 validator ahli materi dan 2 validator ahli media. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata sebesar 90% dengan kriteria “Sangat Valid” dan revisi yang dilakukan meliputi perbaikan ilustrasi agar lebih relevan, memperbaiki kesalahan penulisan, serta penambahan referensi. Sementara itu, validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 88% juga dalam kriteria “Sangat Valid” dengan saran perbaikan pada kualitas audio, kecepatan narasi, penambahan hasil akhir pola, dan penyisipan judul pada setiap tahapan. Setelah revisi dilakukan sesuai masukan, video tutorial pembuatan pola dasar badan sistem praktis untuk siswa kelas X SMK Setia Budi Binjai dinyatakan sangat valid dan layak diuji coba..Hasil data perolehan rata-rata persentase dari validasi ahli materi dan ahli media yang telah dilakukan dapat disajikan dalam bentuk grafik berikut :



Gambar 3. Diagram Hasil Rata – Rata Persentase Validasi Para Ahli

Tahap Develop dilanjutkan dengan uji coba kelayakan produk. Uji coba 3 tahapan dengan menetapkan setiap kelompok uji coba melalui diundi secara acak dengan teknik simple random sampling. Pengembangan video tutorial dalam uji coba ini menggunakan kuesioner (angket) dengan instrumen yang berisi pernyataan-pernyataan tertutup yang dinilai menggunakan skala Likert.

Hasil uji coba kelompok kecil melibatkan 3 orang peserta didik dengan hasil rata – rata persentase sebesar 88% dengan kriteria “Sangat Baik”. Pada tahap ini terdapat masukan mengenai kualitas audio yang kurang jelas. Setelah dilakukan revisi kemudian dilanjutkan pada Uji coba kelompok sedang yang dilaksanakan pada 7 orang peserta didik, dan hasil penilaian menunjukkan persentase sebesar 92,4% dengan kriteria “Sangat Baik”, terdapat saran terkait durasi video yang terlalu cepat. Kemudian setelah revisi dilanjutkan pada uji coba kelompok besar yang melibatkan 20 peserta didik dengan hasil rata-rata penilaian kelayakan media sebesar 94,4% dengan kriteria “Sangat Baik”. Hasil pada setiap masing-masing tahapan uji coba dapat dilihat pada grafik berikut :



Gambar 4. Diagram Hasil Uji Coba Pengembangan oleh Peserta Didik

Selain itu, uji coba kelayakan media juga dilakukan oleh guru mata pelajaran elemen dasar pola. Hasil penilaian menunjukkan persentase sebesar 90,7% dengan kriteria “Sangat

Baik”, yang mengindikasikan respons sangat positif terhadap penggunaan media video tutorial sebagai penunjang pembelajaran.

Tahap terakhir yaitu Disseminate (Penyebaran), dimana media pembelajaran yang telah dinyatakan layak kemudian disebarluaskan. Video tutorial pembuatan pola dasar badan sistem praktis dipublikasikan melalui platform YouTube yang dapat diakses melalui link <https://youtu.be/LTqmiOvB9yg>, dengan harapan dapat mendorong peserta didik belajar mandiri sesuai dengan kapasitas dan penggunaannya dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, serta meningkatkan minat belajar dan membantu guru dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan adalah :

1. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran video tutorial pembuatan pola dasar badan sistem praktis yang dikembangkan menggunakan model 4D, yaitu tahap Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran). Pada tahap Define diperoleh data bahwa 94,3% peserta didik membutuhkan media pembelajaran video tutorial, sedangkan guru memberikan respon 100% setuju perlunya media tersebut. Pada tahap Design, media dirancang menggunakan aplikasi Canva dengan dukungan Artificial Intelligence (AI) untuk mendukung kualitas visual dan audio. Tahap Develop meliputi validasi oleh dua validator ahli materi dan dua validator ahli media. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 90% dengan kriteria “Sangat Valid”, sedangkan validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 88% dengan kriteria “Sangat Valid”. Tahap Disseminate dilakukan dengan menyebarkan video tutorial melalui platform YouTube (<https://youtu.be/LTqmiOvB9yg>) agar dapat diakses oleh peserta didik maupun guru secara luas.
2. Uji kelayakan video tutorial pembuatan pola dasar badan sistem praktis siswa kelas X SMKS Setia Budi Binjai memperoleh hasil berdasarkan uji coba kelompok kecil terdiri dari 3 peserta didik memperoleh rata-rata persentase 88% dengan kriteria “Sangat Baik”, uji coba kelompok sedang terdiri dari 7 peserta didik memperoleh rata-rata persentase 92,4% dengan kriteria “Sangat Baik” dan uji coba kelompok besar terdiri dari 20 peserta didik memperoleh rata-rata persentase 94,4% dengan kriteria “Sangat Baik”, serta Uji kelayakan oleh guru memperoleh rata-rata persentase 90,7% dengan kriteria “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil keseluruhan dari perolehan persentase skor, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video tutorial pembuatan pola dasar badan sistem praktis yang dikembangkan dinyatakan “Sangat layak” digunakan untuk dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran yang memberikan kemudahan akses dan penggunaan media yang mendukung pembelajaran fleksibel dan mandiri bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisasongko, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran kreatif. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Anggriani, R., dkk. (2022). Pemanfaatan video tutorial untuk meningkatkan keterampilan praktis siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 12(1), 45–55.
- Asari, A., dkk. (2023). Media pembelajaran berbasis video: Panduan dan penerapan. Bandung: Alfabeta.
- Asyhar, R. (2020). Strategi pembelajaran inovatif. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Fariyah, dkk. (2022). Teknik dasar pembuatan pola dalam busana. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya Press.
- Fitra, Annisa. (2022). Pola dasar busana: Teori dan praktik. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Haryanti, R., & Suwerda, P. (2022). Video tutorial sebagai media pembelajaran. *Jurnal Teknologi*

- Pendidikan, 14(2), 102–110.
- Hartono dalam Suhardi. (2024). *Media pembelajaran: Konsep dan implementasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Husna, F. (2022). Efektivitas media video tutorial pada pembelajaran pola dasar busana. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 15(3), 89–98.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Mudjiman dalam Asrori, M. (2020). *Belajar mandiri dalam pendidikan vokasi*. Surabaya: Lembaga Pendidikan Indonesia.
- Navarrete, C., dkk. (2023). Interactive video tutorials for distance learning effectiveness. *Educational Technology Research and Development*, 71, 210–225.
- OECD. (2023). *Artificial Intelligence in education: Current practices and future perspectives*. Paris: OECD Publishing.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 17 Tahun 2010 tentang Pendidikan Menengah.
- Prastowo, A. dalam Adisasongko, R. (2020). *Pengembangan media visual untuk pembelajaran praktis*. Jakarta: Prenadamedia.
- Rosyidah, R., & Supriyadi, S. (2024). Efektivitas media video terhadap keterampilan praktis siswa SMK. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 16(1), 33–44.
- Sardianto, I. (2024). Media video dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 17(2), 55–64.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Slamet, F. A. (2022). *Analisis dan evaluasi pendidikan: Teori dan praktik*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Susanto, B. (2020). *Dasar-dasar pembuatan pola busana*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susanto, B. (2023). Pengembangan media video pembelajaran berbasis AI. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 17(3), 77–88.
- Utami, dkk. (2021). *Media pembelajaran: Teori dan aplikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wijaya, D. (2024). Video tutorial sebagai media pembelajaran efektif di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 18(1), 21–31.
- Yuanta, H. (2020). *Pemanfaatan media audiovisual dalam pembelajaran praktis*. Jakarta: Kencana.