



Video Tutorial Penyelesaian Garis Leher pada Elemen Teknologi Dasar Menjahit: Upaya Membantu Siswa Belajar Mandiri Di SMKN 1 Lembah Gumanti

Resti Adenelia¹, Weni Nelmira²

^{1,2}Universitas Negeri Padang, Indonesia

E-mail: restiadenelia16@gmail.com, weninelmira@yahoo.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-07-22 Revised: 2024-08-19 Published: 2024-09-03 Keywords: <i>Neckline Creation;</i> <i>Video Development;</i> <i>Practicality;</i> <i>Validity.</i>	This research aims to produce learning media in the form of videos that are valid and practical so that they can be used as a learning resource for students in learning about making necklines. This research uses the Research and Development (R&D) method with 4-D development procedures. The data collection techniques for this research are observation, interviews and questionnaires. This video has been tested for validity and practicality, the validity test was carried out by 1 media expert and 2 material experts, while the practicality test was carried out by 1 teacher teaching basic sewing technology subjects, and 69 class X students studying Basic Sewing Technology. The instrument in the research was using a research sheet in the form of a questionnaire which was analyzed using a Likert scale. The analytical technique used is quantitative descriptive analysis and data. The results of the media expert validation test obtained a score of 82.8%, while the validity of the material expert obtained a score of 88.5% so that a total score of 85.8% was obtained in the very valid category. Then the practicality test with teachers who teach basic sewing technology subjects got a score of 96.4%, then the results of the small group trial got a score of 91.66% and the large group trial got a score of 94.33%, so that the total practicality results with percentages can be obtained. 94.13% in the very practical category. The test results above show that this video learning media is very valid and practical to be used as a learning resource and guide in the teaching and learning process.

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-07-22 Direvisi: 2024-08-19 Dipublikasi: 2024-09-03 Kata kunci: <i>Pembuatan Garis Leher;</i> <i>Pegembangan Video;</i> <i>Praktikalitas;</i> <i>Validitas.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa video yang valid dan praktis sehingga dapat dijadikan sumber belajar oleh siswa dalam pembelajaran pada materi pembuatan garis leher. Penelitian ini menggunakan metode <i>Research and Development (R&D)</i> dengan prosedur pengembangan 4-D. Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan angket. Video ini sudah diuji validitasnya dan praktikalitasnya, uji validitasnya dilakukan dengan 1 ahli media dan 2 ahli materi, sedangkan untuk uji praktikalitas dilakukan oleh 1 guru pengampu mata pelajaran teknologi dasar menjahit, dan 69 orang siswa kelas X yang belajar teknologi dasar menjahit. Instrumen pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan lembar penelitian berupa angket yang dianalisis menggunakan <i>skala likert</i> . Teknik analisis yang digunakan yaitu analisis data deskriptif kuantitatif. Hasil uji validasi ahli media diperoleh skor 82,8%, sedangkan validitas ahli materi memperoleh skor 88,5% sehingga dapat diperoleh total skor 85,8% dengan kategori sangat valid. Kemudian uji praktikalitas dengan guru pegampu mata pelajaran teknologi dasar menjahit memperoleh skor 96,4%, kemudian hasil uji coba kelompok kecil memperoleh skor 91,66% dan uji coba kelompok besar memperoleh nilai 94,33%, sehingga dapat diperoleh hasil total praktikalitas dengan persentase 94,13% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji coba diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran video ini sangat valid dan praktis untuk dijadikan sumber belajar dan pedoman dalam proses belajar mengajar.

I. PENDAHULUAN

Sekolah menengah kejuruan (SMK) SMK Negeri 1 Lembah Gumanti merupakan sekolah menengah kejuruan pariwisata yang sudah berstandar internasional, sehingga SMK Negeri 1 Lembah Gumanti harus dapat menciptakan tenaga-tenaga yang siap pakai terutama didunia industri. Sesuai dengan observasi yang dilakukan

oleh peneliti, SMK Negeri 1 Lembah Gumanti memiliki 4 program keahlian yaitu : Tata Busana, Perhotelan, Kuliner, MPLB (manajemen perkantoran dan layanan bisnis), jurusan busana yang memiliki banyak elemen antara lain profil *technopreneur* peluang usaha dan pekerjaan (*Fesyen*), dunia industri dan perkembangan mode (DIPM), dasar branding dan marketing

(DBM), menggambar mode (MM), dasar fashion desain (DFD), proses produksi busana, perkembangan teknologi di industri dan dunia kerja serta isu-isu global pada bidang busana (Fesyen), dasar pola (DP), dan teknologi dasar menjahit (TDM).

Teknologi busana adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan bagaimana cara menciptakan sebuah busana, mulai dari cara mendapatkan ukuran suatu busana, cara membuat pola, cara memotong, cara menjahit, cara memasang lapisan pada kain, cara membuat fragmen-fragmen kecil untuk busana, cara *finishing*, hingga cara menghias suatu busana, dimata pelajaran elemen teknologi dasar busana kita juga belajar bagaimana cara membuat lenan rumah tangga. Didalam teknologi dasar menjahit siswa akan banyak mengenal hal-hal baru untuk dipelajarinya salah satunya yaitu penyelesaian garis leher, selain itu siswa dapat mengenal tentang jenis-jenis kain dan teknik pengerjaan dari kain tersebut. Media pembelajaran yang selama ini dipakai pada mata pembelajaran teknologi dasar menjahit di kelas X Tata Busana di SMKN 1 Lembah Gumanti berupa *jobsheet* dan demonstrasi guru namun dalam praktiknya siswa mengalami kesulitan dalam membuat garis leher seperti dalam memahami langkah-langkah dalam menjahit garis leher untuk itu diperlukan agar tercapainya tujuan pembelajaran serta meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menunjang keberhasilan dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media dapat meningkatkan motivasi peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengoptimalkan seluruh inderanya karena terlibat aktif baik secara psikis maupun fisik (Haryanti & Suwerda, 2022). Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media video, media video dipilih karena merupakan rekaman demonstrasi langsung sehingga dapat digunakan siswa secara mandiri serta dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan melalui pertemuan jarak jauh. Video tutorial berfungsi untuk memacu dan menumbuhkan kegiatan belajar secara mandiri oleh mahasiswa dengan cara memberikan bantuan dan bimbingan belajar yang ditampilkan melalui media video. (Novrita et al., 2023).

Dalam penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan semangat motivasi siswa dalam belajar, diharapkan dapat mudah dipelajari, mudah dipahami dan hasil belajar menjadi lebih baik (Harling, 2021). Video pembelajaran adalah salah satu media dalam

teknologi yang sangat bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran. Dalam video siswa dapat melihat gambar dan mendengar penjelasan dari materi yang diberikan, dan juga video dapat ditayangkan berulang-ulang pada saat bukan jam pelajaran. (Novita et al., 2019)

Kelebihan media video, yakni, 1). dapat menarik perhatian untuk periode singkat dan rangsangan luar lainnya, 2). demonstrasi yang sulit dapat dipersiapkan dan juga direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar guru dapat memusatkan perhatian pada penyajian dan peserta didik, 3). dapat menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang, 4). keras lemahnya suara dapat diatur. 5). objek yang sedang bergerak dapat diamati lebih dekat. (Rahayu & Nelmira, 2023).

Penyelesaian garis leher dengan lapisan adalah menyelesaikan garis leher dengan bahan yang ditemplei dengan pelapis/*interfacing* dengan menyambungkan ke garis yang akan diselesaikan. (Mayangsari & Adriani, 2019)

Penyelesaian garis leher memiliki 3 cara yaitu:

1. Depun, yaitu lapisan menurut bentuk yang letaknya kedalam kelim.
2. Serip, yaitu lapisan menurut bentuk/ serong yang hasil lapisannya menghadap keluar
3. Rompok, yaitu penyelesaian pinggir pakaian dengan menggunakan kumai serong atau bisban.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan dan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran dasar-dasar keahlian busana beserta beberapa orang siswa kelas X di SMK Negeri 1 Lembah Gumanti, siswa mengalami beberapa kendala dalam belajar dimana siswa kesulitan dalam membedakan antara depun, serip dan rompok, kemudian siswa juga kesulitan dalam mengingat langkah kerja menjahit penyelesaian garis leher, sehingga berdampak pada tidak mampu siswa mengumpulkan tugas tepat waktu dan mengakibatkan nilai hasil kerja siswa yang rendah. Untuk mengatasi hal tersebut banyak upaya yang dilakukan oleh guru diantaranya guru menerangkan ulang materi tersebut, mendemonstrasikan didepan kelas, dan memberikan *jobsheet* ke siswa dan contoh fragmen garis leher, memberikan bantuan individual kepada siswa dan menjelaskan langkah- langkah pembuatan fragmen garis leher. Media yang digunakan dalam pembelajaran masih konvensional sehingga membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi dalam pembelajaran, maka dibutuhkan adanya video pembelajaran yang menarik, tepat, praktis, dan

valid yang dapat memotivasi untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembuatan garis leher.

Berkenaan dengan itu, salah satu solusi untuk mengatasi kesulitan siswa dalam mengingat langkah-langkah pembuatan garis leher adalah dengan menyediakan media yang dapat membantu siswa dalam praktik baik sekolah maupun dirumah secara mandiri salah satunya adalah media video tutorial yang dapat diputar kapanpun dan dimanapun. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan validitas dan praktikalitas media video pembuatan saku pada elemen teknologi dasar menjahit siswa kelas X Tata Busana SMKN 1 Lembah Gumanti.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau disebut juga *Research and development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk media video pembelajaran pembuatan garis leher yang layak digunakan sebagai media atau bahan ajar dalam proses belajar mengajar, dengan prosedur pengembangan 4-D (*four-D*). Model pengembangan ini terdiri dari 4 tahapan yaitu, tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Namun untuk tahap penyebarluasan (*disseminate*) tidak dapat dilakukan karena keterbatasan penelitian. Tempat penelitian adalah tempat yang akan diteliti dan melakukan penelitian, lokasi pada penelitian ini adalah di SMK Negeri 1 Lembah Gumanti. Untuk subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Negeri 1 Lembah Gumanti yang sedang mempelajari mata pelajaran teknologi dasar menjahit.

Data pada penelitian ini diambil melalui lembar validasi berupa angket, data validasi diperoleh dari lembar validasi yang diisi oleh 1 orang validator media, menurut Ramen A. Purba, dkk (2020) ahli media adalah seorang ahli atau pakar yang mempunyai latar belakang pada bidang pengembangan media dalam penelitian ini ahli media adalah dosen yang memiliki latar belakang pendidikan dalam bidang pengembangan media, dan 2 orang validator materi, menurut Handy Fedriansyah, dkk (2022:65) ahli materi adalah seorang pakar yang mengetahui mengenai materi pembelajaran dalam produk yang dikembangkan, dalam penelitian ini ahli materi adalah dosen yang memiliki latar belakang pendidikan dalam bidang jahit, dan untuk praktikalitas diisi oleh 1 orang guru mata pelajaran teknologi dasar menjahit di SMKN 1 Lembah Gumanti dan 12 orang untuk kelompok

kecil dan 57 orang untuk kelompok besar. nilai validitas menggunakan rumus dari Ridwan (2012:12).

$$\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor}} \times 100\%$$

Kemudian data-data yang diperoleh dikonfirmasi dengan rata-rata yang ditetapkan:

Tabel 1. Rata -Rata Validasi

No	Tingkat pencapaian	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat valid
2	61% - 80%	Valid
3	41% - 60%	Cukup valid
4	21% - 40%	Kurang valid
5	0% - 20%	Tidak valid

Nilai praktikalitas dihitung menggunakan rumus dari Ridwan (2012:21)

$$\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor}} \times 100\%$$

Kemudian data-data yang diperoleh dikonfirmasi dengan rata-rata yang ditetapkan:

Tabel 2. Rata - Rata Praktikalitas

No	Nilai (Range)	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat praktis
2	61% - 80%	Praktis
3	41% - 60%	Cukup praktis
4	21% - 40%	Kurang praktis
5	0% - 20%	Tidak praktis

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian melakukan penelitian dikelas X (sepuluh) program keahlian Tata Busana di SMKN 1 Lembah Gumanti. Penelitian pengembangan media pembelajaran video tutorial pembuatan garis leher pada elemen teknologi dasar menjahit pada mata pelajaran dasar-dasar keahlian busana yang terdiri dari kegiatan pembelajaran, yaitu materi tentang garis leher, dan menerapkan pembuatan garis leher dan teknik jahit garis leher.

1. Uji Validasi Video

Uji validitas pembuatan video tutorial dilakukan oleh 1 ahli media dan 2 ahli materi. Instrumen penelitian berupa lembar validitas dalam bentuk angket diberikan kepada validator, dengan aspek-aspek penilaian sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penelitian	Hasil	Kategori
----	------------------	-------	----------

Validasi			
1	Rekayasa perangkat lunak	84%	Sangat Valid
2	Komunikasi visual	81,6%	Sangat Valid
Jumlah Rata-Rata		82,8%	Sangat Valid

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penelitian	Hasil Validasi	Kategori
1	Rekayasa perangkat lunak	84%	Sangat Valid
Jumlah Rata-Rata		88,5%	Sangat Valid

Hasil uji validitas dari ahli media terhadap video tutorial garis leher pada elemen teknologi dasar menjahit untuk kelas X Tata Busana di SMKN 1 Lembah Gumanti memperoleh skor total 82,8% yang dikategorikan sangat valid. sementara itu, uji validasi dari ahli media menunjukkan 88,5% dikategorikan sangat valid. Hasil akhir uji validasi media video tutorial pembuatan garis leher dengan rata-rata persentase yaitu 85,8% dengan kategori sangat valid.

2. Uji praktikalitas video

Praktikalitas video pembelajaran dilihat dari data yang diperoleh melalui angket penilaian yang diisi oleh guru mata pelajaran dan siswa melalui uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Angket dibuat berdasarkan aspek kepraktisan pada bahan ajar dan dihitung nilai akhirnya.

a) Uji Praktikalitas Guru Pengampu Mata Pelajaran

Tabel 5. Praktikalitas Guru Mata Pelajaran

No	Aspek Penelitian	Hasil Praktikalitas	Kategori
1	Waktu	100%	Sangat praktis
2	Kemudahan	94,2%	Sangat praktis
3	Manfaat	95%	Sangat praktis
Jumlah Rata-Rata		96,4%	Sangat praktis

Dari tabel diatas respon guru pengampu elemen teknologi dasar menjahit memiliki persentase antara lain 1). aspek waktu memperoleh 100% dengan kategori sangat praktis, 2) aspek kemudahan memperoleh 94,2% dengan kategori sangat praktis, dan 3). aspek manfaat memperoleh 96,5% dengan kategori sangat praktis. Sehingga

diperoleh rata-rata keseluruhan 96,4% dengan kategori sangat praktis.

b) Uji Praktikalitas Kelompok Kecil

Uji praktikalitas kelompok kecil dipilih 12 orang siswa yang terdiri dari siswa kelas X Tata Busana yang sedang belajar mata pelajaran dasar-dasar keahlian pada elemen teknologi dasar menjahit. Berikut ini adalah hasil praktikalitas kelompok kecil,

Tabel 6. Praktikalitas Kelompok Kecil

No	Aspek Penelitian	Hasil Praktikalitas	Kategori
1	Waktu	94,16%	Sangat Praktis
2	Kemudahan	90,00%	Sangat Praktis
3	Manfaat	90,83%	Sangat Praktis
Jumlah Rata-Rata		91,66%	Sangat Praktis

Berdasarkan dari tabel diatas dapat disimpulkan dari 3 aspek yang dinilai dapat dideskripsikan sebagai berikut: 1). aspek waktu memperoleh nilai persentase 94,16% dengan kategori sangat praktis, 2). aspek kemudahan memperoleh nilai persentase 90,00% dengan kategori sangat praktis, 3). aspek manfaat memperoleh nilai persentase 90,83% dengan kategori sangat praktis. Sehingga diperoleh rata-rata keseluruhan 91,66% dengan kategori sangat praktis.

c) Uji Praktikalitas Kelompok Besar

Uji praktikalitas kelompok besar dilakukan kepada 57 orang siswa Tata Busana kelas X yang sedang belajar mata pelajaran dasar-dasar keahlian busana pada elemen teknologi dasar menjahit. Berikut ini adalah hasil uji praktikalitas kelompok besar.

Tabel 7. Praktikalitas Kelompok Besar

No	Aspek Penelitian	Hasil Praktikalitas	Kategori
1	Waktu	92,40%	Sangat Praktis
2	Kemudahan	94,66%	Sangat Praktis
3	Manfaat	95,55%	Sangat Praktis
Jumlah Rata-Rata		94,33%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan dari 3 aspek yang dinilai dapat dideskripsikan sebagai berikut: 1). aspek waktu diperoleh nilai persentase sabanyak 92,40% dengan kategori sangat praktis, 2). aspek kemudahan diperoleh nilai persentase 94,66% dengan kategori sangat praktis, 3). aspek manfaat diperoleh nilai persentase 95,55% dengan kategori sangat praktis. Sehingga diperoleh rata-rata keseluruhan 94,33% dengan kategori sangat praktis.

B. Pembahasan

1. Validitas Media Video Pembelajaran

Pada penelitian ini media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media video pembuatan garis leher pada elemen teknologi dasar menjahit pada mata pelajaran dasar-dasar keahlian busana siswa kelas X SMKN 1 Lembah Gumanti. Validasi atau menilai kelayakan suatu rancangan produk dilakukan oleh ahli dalam bidangnya, yang dinilai oleh 1 orang validator media dan 2 orang validator materi dengan menggunakan angket. Validitas dilakukan setelah setelah perangkat pembelajaran selesai dirancang. (Syafrina & Nelmira, 2019). Berdasarkan hasil uji validasi ahli media memperoleh skor 82,8% yang dikategorikan sangat valid, selanjutnya hasil uji validasi ahli materi 1 dan 2 memperoleh nilai 88,5% yang dikategorikan sangat valid.

2. Praktikalitas Media Video Pembelajaran

Pada tahap praktikalitas video pembelajaran ini dilakukan uji coba praktikalitas kelompok kecil dan kelompok besar, dan uji coba praktikalitas dengan guru pengampu elemen teknologi dasar menjahit. Tahap praktikalitas video pembelajaran pembuatan garis leher dilakukan menggunakan angket yang diisi oleh responden. Pada angket praktikalitas indikator yang diuji yaitu aspek waktu, aspek kemudahan, dan aspek manfaat dari video pembelajaran. Menurut sumardi (2020:96) praktikalitas adalah pernyataan yang mudah digunakan dan dikelola sebagai alat ukur, dengan kata lain hal yang praktis yang praktis adalah hal yang mudah dalam proses penyiapan atau pengembangan data mudah dala proses

penyiapan atau pengembangan data mudah digunakan.

Dari hasil uji praktikalitas dengan guru pengampu mata Pelajaran teknologi dasar menjahit materi pembuatan garis leher memperoleh hasil rata-rata uji kepraktisan memperoleh persentase sebanyak 96,4% dengan kategori sangat praktis, selain melakukan uji coba praktikalitas dengan guru mata pelajaran, uji coba praktikalitas juga dinilai berdasarkan respon siswa, hasil analisis data praktikalitas kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kepraktisan kelompok kecil berjumlah 12 orang sedangkan uji coba praktikalitas kelompok besar dengan jumlah 57 orang siswa kelas X Tata Busana, pada uji coba praktikalitas kelompok kecil memperoleh nilai 91,66% dengan kategori sangat praktis, sementara itu uji praktikalitas kelompok besar memperoleh nilai 94,33% dengan kategori sangat valid.

Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh, (Syafriati & Nelmira, 2023) hasil uji validasi ahli materi dan ahli media memperoleh hasil akhir validasi media video pembuatan belahan yaitu 93% yang dikategorikan sangat valid, sedangkan praktikalitas guru memperoleh nilai 92% yang tergolong sangat praktis lalu uji coba praktikalitas kelompok kecil memperoleh nilai 94% dengan kategori sangat praktis sedangkan kelompok besar memperoleh nilai 93% dengan kategori sangat praktis, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran pembuatan pola busana sekolah anak. Sesuai juga dengan hasil penelitian (Putri & Ernawati, 2022) hasil uji validitas ahli media memperoleh nilai 92% dengan kategori sangat valid, lalu hasil uji validitas ahli materi memperoleh nilai 92% dengan kategori sangat valid, sedangkan uji praktikalitas dengan dosen memperoleh nilai 95% dikategorikan sangat praktis, lalu uji coba praktikalitas skala kecil memperoleh nilai 94,1 dengan kategori sangat praktis, dan untuk uji coba skala besar memperoleh nilai 90,96% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan uji coba validitas dan praktikalitas maka media vide tutorial pembuatan pola lengan menggunakan RP-DGS pada mata kuliah CAD Pattern Making sangat praktis dari segi kemudahan penggunaan media, daya tarik, manfaat dan efisiensi pada media video.

Setelah dilakukan uji validitas dan praktikalitas pada penelitian media ini, maka menghasilkan produk akhir sebuah media pembelajaran video tutorial pembuatan garis leher sebagai media pembelajaran dasar-dasar keahlian busana pada elemen teknologi dasar menjahit untuk kelas X tata busana SMKN 1 Lembah Gumanti yang terdiri dari 2 bagian yang berisi 1). materi tentang garis leher pada busana, 2) langkah kerja menjahit garis leher.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa video pembuatan garis leher, hasil uji validitas oleh para validator ahli terdiri dari satu validator media dan dua validator materi, dari validator media memperoleh skor 82,8% yang dikategorikan sangat valid, dan dari validator ahli materi memperoleh skor 88,5% yang dikategorikan sangat valid.

Hasil uji praktikalitas yang dilakukan dengan guru mata pelajaran teknologi dasar menjahit memperoleh skor 96,4% dengan kategori sangat praktis, dan uji coba praktikalitas dengan kelompok kecil memperoleh skor 91,66% dengan kategori sangat praktis sedangkan uji coba praktikalitas dengan kelompok besar memperoleh skor 94,33% dengan kategori sangat praktis, dengan keseluruhan nilai rata-rata hasil praktikalitas terhadap media pembelajaran video tutorial pembuatan garis leher dengan persentase yaitu 94,13% dengan kategori sangat praktis. Dari hasil penjabaran penelitian diatas dapat disimpulkan media video pembuatan garis leher layak menjadi media pembelajaran.

B. Saran

Bagi siswa sangat diharapkan memanfaatkan media pembelajaran ini dengan baik dan benar agar dapat memaksimalkan kemampuan dalam belajar secara mandiri dengan adanya video tutorial pembuatan garis leher ini. Dengan demikian, maka akan dapat membuat pengetahuan dari siswa menjadi bertambah dari melihat video tersebut dalam media pembelajaran yang bisa dilihat kapanpun dan dimanapun.

Bagi guru Pengampu mata pelajaran dasar-dasar keahlian terkhususnya pada elemen teknologi dasar menjahit pada pembuatan garis leher dapat menambah media

pembelajaran atau referensi dalam proses belajar mengajar.

Bagi penyelenggara pendidikan khususnya SMK Negeri 1 Lembah Gumanti untuk dapat meningkatkan fasilitas dalam pembelajaran dasar-dasar keahlian busana terkhusus teknologi dasar menjahit.

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin membuat media pembelajaran mengenai materi teknologi dasar menjahit agar lebih dalam lagi pembahasannya, agar pengembangan dan implementasi media video pembelajaran lebih baik dan bagus.

DAFTAR RUJUKAN

- Depdiknas.(2023). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Ferdiansyah, H., Haling, A., & Nurhikmah H. 2022. "Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital". *Indonesia Journal of Learning Education and Counseling*, Vol.3, No.2, <http://doi.org/10.31960/ijolec.v3i2.879>
- Harling, V. N. Van. (2021). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Kemampuan Berpikir Siswa pada Mata Pelajaran Kimia. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3332-3338.
- Haryanti, S., & Suwerda, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Praktik Pada Mata Kuliah Keselamatan Dan Kesehatan Kerja. *Jurnal Pendidikan*, 10(1), 79-88. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v10i1.806>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Yudistira Pratama, M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. © 2019-*Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64-72.
- Haryanti, S., & Suwerda, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Praktik Pada Mata Kuliah Keselamatan Dan Kesehatan Kerja. *Jurnal Pendidikan*, 10(1), 79-88. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v10i1.806>
- Mayangsari, V., & Adriani, A. (2019). Pengembangan Modul Penyelesaian Garis Leher Pada Mata Kuliah Teknologi Busana

- Jurusan Ikk Fpp Unp. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 50.
<https://doi.org/10.24114/gr.v8i1.12779>
- Novrita, S. Z., Yusmerita, Y., Puspaneli, P., Fridayati, L., & Vebyola, F. (2023). Pengembangan Video Tutorial Teknik Batik Tulis Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Batik Di Departemen Ikk Fpp Unp. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 12(1), 91.
<https://doi.org/10.24114/gr.v12i1.39760>
- Putri, B. D., & Ernawati. (2022). Pengembangan video tutorial pola lengan menggunakan rp - dgs cad pattern making. *Jurnal Educational Technology*, 21(3), 202-213.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech/article/view/50545/pdf>
- Rahayu, D., & Nelmira, W. (2023). Pengembangan Media Video Pembuatan Pola Dasar Kelas X Jurusan Tata Busana SMKN 8 Padang. *Jurnal Pendidikan*, 11(2), 281-290.
<https://doi.org/10.36232/pendidikan.v11i2.3914>
- Purba, Ramen A. 2020. *Pengantar Media Pembelajaran*. Media: Yayasan Kita Menulis
- Syafriati, & Nelmira, W. (2023). Pengembangan Media Video Pembuatan Belahan Mata Pelajaran Teknologi Menjahit. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 1-8.
- Syafrina, I., & Nelmira, W. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Pembuatan Sulaman Timbul Pada Mata Kuliah Sulaman Universitas Negeri Padang. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 105.
<https://doi.org/10.24114/gr.v8i1.12850>
- Sumardi. (2020). *Teknik Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Suhendi Syam, dkk, 2022. Belajar Dan Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Qurrotaini, Lativa, dkk. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2