



Pengembangan Media Pembelajaran Video Pada Mata Pelajaran Desain Busana Di Smk Muhammadiyah 2 Boja

Devina Maya Hapsari dan Sicilia Sawitri

Program Studi Pendidikan Tata Busana, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229

Corresponding author: devinamayah@gmail.com, sicilia.sawitri@mail.unnes.ac.id

Abstract. *The purpose of this research is to : 1) Develop fashion design learning video media on material applying skirt design according to the collage concept at SMK Muhammadiyah 2 Boja, 2) Knowing the feasibility of the fashion design learning video media. This type of research is research and development (R&D). The development model used is a 4D development model with stages (1) define, (2) design, (3) develop and (4) disseminate. The data analysis techniques in this research is used percentage descriptive analysis techniques. The results of this research are: 1) products that have been developed in the form of video learning media on material making skirt designs according to the collage concept, 2) video learning media is declared very feasible by material experts (89%), media experts (90.8%) and expert users or teacher (89.5%). The conclusion of this research is the development of video learning media on the basic competencies of making skirt design according to the collage concept through define, design and develop stages declared very feasible for use in learning at SMK Muhammadiyah 2 Boja.*

Keywords: *development, learning videos, collage fashion design*

Abstrak. Tujuan penelitian ini untuk : 1). Mengembangkan media video *pembelajaran* Desain Busana pada materi menerapkan desain rok sesuai konsep kolase di SMK Muhammadiyah 2 Boja, 2) Mengetahui kelayakan media video pembelajaran Desain Busana tersebut. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*R&D*). Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan 4D dengan tahapan (1) *define*, (2) *design*, (3) *develop* dan (4) *disseminate*. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif persentase. Hasil penelitian ini yaitu: 1) produk yang telah dikembangkan berupa media pembelajaran video pada materi membuat desain rok sesuai konsep kolase, 2) media pembelajaran video dinyatakan sangat layak oleh ahli materi (89%), ahli media (90,8%) dan pengguna ahli (89,5%). Simpulan penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran video pada kompetensi dasar membuat desain rok sesuai konsep kolase melalui tahap *define*, *design* dan *develop* dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran di SMK Muhammadiyah 2 Boja.

Kata Kunci: *pengembangan, video pembelajaran, desain busana kolase*

PENDAHULUAN

Abad ke-21 ditandai sebagai abad keterbukaan atau abad globalisasi, dikenal juga dengan masa pengetahuan (*knowledge age*). Saat ini, pendidikan mengalami percepatan peningkatan pengetahuan yang luar biasa. Hal tersebut didukung oleh penerapan media dan teknologi digital yang disebut *information super highway*. Pendidikan sebagai bagian dari usaha untuk meningkatkan taraf kesejahteraan kehidupan manusia merupakan bagian dari pembangunan nasional (Wijaya, 2016: 266). Seseorang mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan serta potensi diri yang dimiliki menjadi lebih baik melalui pendidikan. Terdapat tiga jalur pendidikan menurut UU Nomor 20 tahun 2003, yaitu pendidikan formal, nonformal, dan informal. Jenjang pendidikan formal meliputi pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Sekolah Menengah Kejuruan merupakan pendidikan menengah kejuruan yang mempersiapkan peserta didiknya untuk memiliki keterampilan mandiri, sehingga mampu mencetak lulusan siap kerja.

SMK Muhammadiyah 2 Boja merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan yang memiliki 5 program keahlian yaitu: Perbankan Syariah, Tata Busana, Teknik Audio Video, Teknik Kendaraan Ringan, dan Teknik Komputer Jaringan. Kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum 2013 revisi, dimana memiliki karakteristik utama pada pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Mata pelajaran untuk setiap program keahlian pada kurikulum tersebut telah diatur oleh Perdirjen Dikdasmen. Menurut Novia (2019:66) Media pembelajaran merupakan faktor yang dapat memotivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran dan mampu mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Sementara itu, Arsyad (2018:4) mengatakan bahwa secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, dan slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Sedangkan Adam (2015) menyatakan dalam jurnalnya bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran. Priantini (2020:449) menambahkan bahwa "*Learning media is important in the learning process because learning media is a tool or channel for messages that can represent the teacher in conveying information in a more thorough, clear, and interesting way and makes it easier for students to understand the learning material presented*". Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berupa fisik maupun teknis dan digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran dengan tujuan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Desain Busana merupakan salah satu mata pelajaran pada program keahlian Tata Busana, dimana siswa mempelajari pengetahuan dan juga keterampilan. Terdapat 20 Kompetensi Dasar yang harus ditempuh siswa selama satu tahun sesuai dengan Perdirjen Dikdasmen Nomor 464/D.D5/KR/2018 yang saat ini berlaku. Materi pembelajaran yang dipelajari oleh siswa berbeda dengan kurikulum sebelumnya yaitu KTSP, jika pada kurikulum sebelumnya siswa membuat berbagai macam desain dengan penyelesaian teknik kering dan basah maka saat ini siswa membuat berbagai macam desain sesuai dengan konsep kolase.

Hasil observasi yang telah dilakukan peneliti, menunjukkan materi pembuatan desain sesuai konsep kolase merupakan materi baru yang diterima oleh siswa. Sumber belajar serta media yang dimiliki oleh guru pun masih terbatas. Selama proses pembelajaran guru menggunakan beberapa metode seperti metode ceramah, demonstrasi, dan pemberian tugas. Saat menyampaikan materi guru menggunakan media *power point* yang ditampilkan di *LCD*. Selain itu, guru juga menggunakan media visual atau benda jadi sebagai contoh untuk siswa. Hakikat pembelajaran adalah perencanaan dan perencanaan sebagai upaya mengajar siswa (Uno, 2008) dalam (Puspasari, 2019). Pembelajaran selalu berhubungan dengan media pembelajaran dan metode pembelajaran. Salah satu kesulitan mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa belajar secara mandiri. Selain itu faktor kurangnya motivasi, kurang memahami materi, kurang memahami teknik menjahit kerap kali dirasakan mahasiswa pada saat menyelesaikan tugas dari dosen sehingga pengembangan media ini fokus pada video tutorial menjahit yang dikemas menarik dan informatif. Salah satu media pembelajaran yang memiliki sifat menarik, efektif dan praktis adalah media video pembelajaran (Wahyuni dkk, 2021).

Variabel dalam penelitian ini adalah variabel sempit atau tunggal. Variabel tunggal dalam penelitian ini yaitu kelayakan media pembelajaran video Desain Busana. Variabel ini tidak mempengaruhi ataupun dipengaruhi oleh variabel lain . Uji validitas instrumen menggunakan rumus Aikens'V, yaitu sebagai berikut:

Keterangan

$$V = \sum s / [n(c - 1)]$$

V = Validitas

s = r – lo

lo = Angka penelitian yang terendah (dalam hal ini 1)

c = Angka penelitian yang tertinggi (dalam hal ini 4)

r = Angka yang diberikan oleh seorang penilai

(Sumber: Azwar, 2019:113)

Uji reliabilitas instrumen menggunakan rumus reliabilitas rater, yaitu sebagai berikut:

$$r_{xx'} = \frac{S_s^2 - S_e^2}{S_s^2 + (k - 1)S_e^2}$$

Keterangan:

S_s^2 = Varians antar-subjek yang dikenai rating

S_e^2 = Varians eror, yaitu varians interaksi antara subjek(s) dan rater(r)

K = Banyaknya rater yang memberikan rating

(Sumber: Azwar, 2011:106)

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui kualitas media video Desain Busana adalah menggunakan analisis deskriptif persentase. Analisis deskriptif persentase digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul, artinya data kuantitatif yang diperoleh harus dianalisis terlebih dahulu untuk dijadikan data kualitatif. Teknik analisis yang digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan produk menurut Sugiyono (2017:144) yaitu dengan rumus deskriptif persentase:

$$P = \frac{\sum n}{\sum N} \times 100$$

Keterangan

P = Persentase kelayakan media video

$\sum n$ = Jumlah skor aspek penilaian oleh ahli

$\sum N$ = Jumlah skor maksimal penilaian (nilai maksimal tiap item x jumlah item pertanyaan x jumlah responden)

Persentase penilaian yang telah diperoleh kemudian diubah kedalam bentuk kalimat yang bersifat kualitatif. Kesesuaian aspek dalam pengembangan media pembelajaran video Desain Busana dapat berpedoman pada tabel berikut:

Tabel 1. Skala Persentase Penilaian

Persentase penilaian	Interprestasi
76%-100%	Sangat layak
51%-75%	Layak
26%-50%	Kurang layak
0%-25%	Tidak layak

Sumber: Sugiyono (2017:144)

Penelitian ini dinyatakan valid apabila hasil analisis uji kelayakan mencapai presentase penilaian minimal 51% atau dikatakan minimal memiliki interpretasi “Layak”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil utama dari penelitian adalah pengembangan media pembelajaran video Desain Busana pada materi membuat desain rok sesuai konsep kolase. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan. Data hasil tahapan prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Tahap Define (Pendefinisian)

Pada tahap *define* (pedefinisian) memiliki 4 tahapan diantaranya:

- Analisis kurikulum
- Analisis peserta didik
- Analisis materi

- d. Merumuskan tujuan
2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap *design* (perancangan), pengembangan media dibagi menjadi 3 tahap yaitu:

 - a. Pra produksi

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi program serta menyiapkan materi dan membuat *storyboard*.
 - b. Produksi

Pada tahap ini peneliti mengambil gambar (*shooting*) dan pengambilan audio sesuai dengan rancangan *storyboard*
 - c. Pasca produksi

Video dan audio yang sudah terkumpul kemudian dipilah sesuai dengan skenario. Pada tahap editing dan mixing, peneliti menggunakan *software Wondershare Filmora X*.
3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Terdapat tiga kegiatan pada tahap pengembangan ini yaitu validasi instrumen, validasi produk, dan uji coba.

 - a. Validasi Instrumen

Validasi instrumen dilakukan oleh tiga ahli yaitu oleh Ibu Atika, S.Pd., M.Pd., Maria Krisnawati, S.Pd., M.Sn., dan Dr. Sri Endah Wahyuningsih, M.Pd. Hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrumen

Nomer Item	Rater 1	Rater 2	Rater 3	S ¹	S ²	S ³	ΣS	V
Item 1	3	3	3	2	2	2	6	0,67
Item 2	4	3	4	3	2	3	8	0,89
Item 3	3	2	3	2	1	2	5	0,55
Item 4	4	3	3	3	2	2	7	0,79
Item 5	4	3	4	3	2	3	8	0,89
Item 6	4	3	4	3	2	3	8	0,89

Sumber: Data Peneliti

Tabel 3. Pedoman Interpretasi Validitas

Koefisien Validitas	Interpretasi
> 0,35	Sangat berguna
0,21 – 0,35	Dapat berguna
0,11 – 0,20	Tergantung keadaan
< 0,11	Tidak berguna

Sumber: Azwar, 2019:149

Perolehan rata-rata uji validitas dari ketiga ahli atau rater kemudian dikonsultasikan pada tabel pedoman interpretasi validitas sehingga mendapatkan kesimpulan jika semua aspek pertanyaan “Sangat Berguna”. Perhitungan hasil uji reliabilitas instrumen pada penelitian ini dengan 3 rater dihasilkan data seperti pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

Nomer Item	Rater 1	Rater 2	Rater 3	T	T ²	I1 ²	I2 ²	I3 ²
Item 1	3	3	3	9	81	9	9	9
Item 2	4	3	4	11	121	16	9	16
Item 3	3	2	3	8	64	9	4	9
Item 4	4	3	3	10	100	16	9	9
Item 5	4	3	4	11	121	16	9	16
Item 6	4	3	4	11	121	16	9	16
Jumlah	22	17	21	60	608	82	49	75
R ²	484	289	441					
$\sum R^2$				1214				
$\sum i^2$				206				
$(\sum i)^2$				3600				
$\sum Se^2$				0,1				
$\sum Ss^2$				0,53				
r_{xx}				0,81				

Sumber: Data Peneliti

Hasil olah reliabilitas selanjutnya diklasifikasikan sesuai tabel 5 sehingga memperoleh hasil reliabilitas “tinggi” dan dapat digunakan sebagai alat atau instrumen penelitian.

Tabel 5. Keterangan Reliabilitas

AntarRater	Reliabilitas
$r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,40 < r_{11} \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < r_{11} \leq 0,90$	Tinggi
$0,90 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi

Sumber: Jihad dan Haris, 2013:181

b. Validasi Produk

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Produk yang dikembangkan dalam media pembelajaran video ini divalidasi oleh seorang ahli di bidang materi Desain Busana. Ada pun ahli materi dalam penelitian ini yaitu di validasi oleh Ibu Roudlotus Sholikhah, S.Pd., M.Pd., yang berprofesi sebagai Dosen PKK FT UNNES dan Ibu Masruroh, S.Pd., yang berprofesi sebagai guru Mata Pelajaran Desain Busana di SMK Muhammadiyah 2 Boja. Data hasil penilaian dari ahli materi, kemudian dianalisis untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Analisis data hasil penelitian ahli dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 6. Analisis Data Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Nama Ahli Materi	Jumlah Skor
1	Roudlotus Sholikhah, S.Pd., M.Pd	31
2	Masruroh, S.Pd.	33
Jumlah Skor Total		64
Jumlah Skor Maksimum		72
Persentase Kelayakan		89%

Kriteria	“Sangat Layak”
(Sumber: Data Peneliti)	

Hasil penilaian ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran video Desain Busana berdasarkan tabel diatas menunjukkan perhitungan total skor sebesar 64, kemudian dikategorikan ke dalam tabel 1, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa aspek materi dalam media pembelajaran video Desain Busana dinyatakan “Sangat Layak”.

2. Hasil Validasi Ahli Media

Produk yang dikembangkan dalam media pembelajaran video ini divalidasi oleh seorang ahli di bidang media pembelajaran. Ada pun ahli media dalam penelitian ini yaitu divalidasi oleh Bapak Basuki Sulistyo, S.Pd., M.Pd., yang berprofesi sebagai dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNNES dan Ibu Sony Zulfikasari, S.Pd., M.Pd., yang berprofesi sebagai dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNNES. Data hasil penilaian dari ahli media, kemudian dianalisis untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Analisis data hasil penelitian ahli dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 7. Analisis Data Hasil Penilaian Ahli Media

No	Nama Ahli Media	Jumlah Skor
1	Basuki Sulistio, S.Pd. M.Pd.	57
2	Sony Zulfikasari, S.Pd. M.Pd.	52
Jumlah Skor Total		109
Jumlah Skor Maksimum		120
Persentase Kelayakan		90,8%
Kriteria		“Sangat Layak”
(Sumber: Data Peneliti)		

Hasil penilaian ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran video Desain Busana berdasarkan tabel di atas menunjukkan perhitungan total skor sebesar 109, kemudian dikategorikan ke dalam tabel 1, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa media pembelajaran video Desain Busana dinyatakan “Sangat Layak”.

3. Hasil Validasi Pengguna Ahli

Produk yang dikembangkan dalam media pembelajaran video ini divalidasi oleh pengguna ahli atau guru mata pelajaran Desain Busana. Ada pun pengguna ahli dalam penelitian ini yaitu Ibu Susi Tri Eliyani, S.Pd., yang berprofesi sebagai Guru Jurusan Tata Busana SMK Muhammadiyah 2 Boja dan Ibu Endang Retno Ningsih, S.Pd., yang berprofesi sebagai Guru Jurusan Tata Busana SMK Muhammadiyah 2 Boja. Data hasil penilaian dari pengguna ahli/guru, kemudian dianalisis untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Analisis data hasil penelitian ahli dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 8. Analisis Data Hasil Penilaian Pengguna Ahli

No	Nama Pengguna Ahli	Jumlah Skor
1	Susi Tri Eliyani, S.Pd.	67
2	Endang Retno Ningsih, S.Pd.	69
Jumlah Skor Total		136
Jumlah Skor Maksimum		152
Persentase Kelayakan		89,5%
Kriteria		“Sangat Layak”

(Sumber: Data Peneliti)

Hasil penilaian pengguna ahli terhadap kelayakan media pembelajaran video Desain Busana berdasarkan tabel diatas menunjukkan perhitungan total skor sebesar 136, kemudian dikategorikan ke dalam tabel 1, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa media pembelajaran video Desain Busana dinyatakan “Sangat Layak”.

4. Uji Coba Produk

Media pembelajaran yang telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan pengguna ahli (guru), selanjutnya diuji cobakan pada siswa untuk mendapatkan penilaian respon siswa dengan menggunakan instrumen yang telah dibuat. Uji coba ini dilakukan pada siswa kelas XII yang telah menempuh mata pelajaran Desain Busana pada kompetensi membuat desain rok sesuai konsep kolase. Hasil penilaian respon siswa terhadap kelayakan media pembelajaran video Desain Busana ditinjau dari aspek materi, media serta bahasa memiliki total skor sebesar 1671, kemudian ditransformasikan ke dalam tabel 1, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa penilaian respon siswa terhadap kelayakan media pembelajaran video Desain Busana dinyatakan “Sangat Layak”. Menurut (Bodley, 2011) menjelaskan bahwa gabungan media dengan desain tugas dan kegiatan kelompok yang beragam dan bermakna dapat membawa peserta didik pada berbagai tingkat bakat, kemampuan, dan minat.

5. Tahap *Disseminate* (Penyebarluasan)

Pada penelitian ini tidak sampai tahap penyebarluasan dikarenakan keterbatasan waktu penelitian.

2. PEMBAHASAN

1. Hasil Pengembangan Media

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan Research and Development (R&D). Pengembangan media video dilakukan dalam beberapa tahap, tahapan tersebut adalah tahap pendefinisian (define) yang terdiri dari analisis kurikulum, analisis peserta didik, analisis materi dan analisis tujuan; tahap perancangan (design) yang dibagi kembali menjadi tiga tahapan yaitu praproduksi, produksi dan pasca produksi; tahap pengembangan (develop) yang dibagi menjadi dua kegiatan yaitu expert appraisal yang dilakukan oleh para ahli dan developmental testing yang merupakan kegiatan ujicoba; dan tahap penyebarluasan (disseminate).

Produk akhir pengembangan yang disajikan yaitu berupa media pembelajaran video Desain Busana pada kompetensi membuat desain rok sesuai konsep kolase. Video memiliki format .mp4 dimana video ini dapat diputar menggunakan komputer, laptop, atau pun handphone.

2. Kelayakan Media

Kelayakan produk berupa media video desain busana yang divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan pengguna ahli/ guru untuk mendapatkan penilaian kritik, masukan dan saran perbaikan agar media video pada kompetensi membuat desain rok sesuai konsep kolase layak digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran Desain Busana.

Berdasarkan hasil penelitian validasi media video Desain Busana, aspek yang dinilai meliputi aspek kelayakan Isi materi, aspek pembelajaran, aspek bahasa, aspek teknis dan aspek media. Adanya penilaian dari kelima aspek tersebut secara lebih mendalam diharapkan akan menghasilkan suatu media pembelajaran yang berkualitas. Penilaian kelayakan produk media pembelajaran video Desain Busana pada Kompetensi membuat desain rok sesuai konsep kolase oleh tim ahli menunjukan tingkat kelayakan 89% diperoleh ahli materi, 90,8% diperoleh dari ahli media, dan 89,5% dari pengguna ahli/guru tata busana, sehingga berdasarkan tabel persentase berada dalam kategori “Sangat Layak”.

SIMPULAN

Simpulan berdasarkan hasil penelitian ini adalah :

- a. Produk yang dihasilkan pada pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini adalah media video Desain Busana untuk kelas XII pada kompetensi dasar membuat desain rok sesuai konsep kolase. Pengembangan media pembelajaran proses membuat desain rok sesuai konsep kolase pada mata pelajaran Desain Busana dilakukan menggunakan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan dengan beberapa tahapan yaitu: 1) Tahap pendefinisian (define), 2) Tahap perancangan (Design) yang terdiri dari tahap praproduksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi, 3) Tahap pengembangan (develop) yang terdiri dari tahap validasi ahli dan ujicoba, 4) Tahap Penyebarluasan (Disseminate).
- b. Media video Desain Busana divalidasi oleh expert judgment yaitu oleh ahli materi, ahli media, dan pengguna ahli/guru mata pelajaran desain busana. Hasil validasi oleh ahli materi memiliki total skor 64 dengan persentase 89% berada dalam kategori “Sangat Layak”, ahli media memiliki total skor 109 dengan persentase 90,8% berada dalam kategori “Sangat Layak”, dan pengguna ahli memiliki total skor 136 dengan persentase 89,5% berada dalam kategori “Sangat Layak”, sehingga media video dapat digunakan pada proses pembelajaran mata pelajaran Desain Busana. Selain dari ahli, juga terdapat penilaian respon siswa dengan total skor yang diperoleh yaitu 1671 dan di kategori sebagai media yang sangat layak.

DAFTAR PUSTAKA

1. Adam, S. (2015). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam. *Computer Based Information System Journal*, 3(2).Arsyad, A. 2016.
2. Arsyad, M. N. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 8(2), 188-198.
3. Azwar. (2016). *Reliabilitas dan Validitas*. Edisi 4. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
4. Busyaeri, A., T. Udin, dan A. Zaenuddin. (2016). *Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA Di MIN Kroya Cirebon*. *Jurnal Al Ibtida*. 3(1):116-136.
5. Bodle, R. (2011). Social learning with social media: Expanding and extending the communication studies classroom, 3(1): 107-126. Emerald Group Publishing Limited.
6. Fitriainingsih, R. dan Musdalifah. 2015. Efektivitas Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Pembuatan Strapless Siswa Kelas XII SMK Negeri Jambu. *Fashion and Fashion Education Journal*. 4(1):1-6.
7. Harwood, W. S. dan M. M. McMahon. (2019). Effects of Integrated Video Media on Student Achievement and Attitudes in High School Chemistry. *Journal Of Research In Science Teaching* 34(6):617-631
8. Mulyatiningsih, E. (2018). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*.
9. Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64-72.
10. Priantini, D. A. M. M. O. (2020). The development of teaching video media based on Tri Kaya Parisudha in educational psychology courses. *Journal of Education Technology*, 4(4), 448-455.
11. Saschia, D. (2014). Efektivitas Media Video Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pembuatan Smock Jepang Siswa SMK Negeri 03 Pati. *Fashion and Fashion Educational Journal*. 3(1):34-39.
12. Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Cetakan Ke-3. Bandung: Alfabeta.
13. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional. 8 Juli 2003. Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301. Jakarta.
14. Wahyuni, M., Hidayat, A., Zuhendri, Z., & Gistituati, N. (2021). Video Tutorials On Education Statistics Course Assisted With Screencastify: Validity and Feasibility. *Journal Of Education Technologi*, 5(1), 86-93.

15. Wahyuni, N. L. P. I., Sudatha, I G. W., & Jayanta, I N. L. (2021). The Use Of Tutorial Video In Learning Energy Sources. *International Journal Of Elementary Education*, 5(3), (pp. 479-487).
16. Wijaya, E. Y., D. A. Sudjimat, dan A. Nyoto. (2016). *Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di Era Global. Prosiding Semiran Nasional Pendidikan Matematika*, vol 1. Universitas Kanjuruhan Malang. 263-278.