

Pengembangan Media Video Pembuatan Pola Dasar Kelas X Jurusan Tata Busana SMKN 8 Padang

¹Dini Rahayu, ²Weni Nelmira

^{1,2}Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Negeri Padang

rahayu.dini987@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang dihadapi siswa dalam memahami pembuatan pola serta proses pembelajaran yang kurang efektif karena media pembelajaran yang kurang variatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media video, mendeskripsikan validitas serta praktikalitas media video sebagai media pembelajaran pembuatan pola dasar untuk kelas X Tata Busana di SMKN 8 Padang. Penelitian ini merupakan penelitian *research and development* yang menggunakan model pengembangan 4D. Prosedur pengembangan 4D terdiri dari 4 tahap, yaitu *define, design, develop, and disseminate*. Media video kemudian divalidasi oleh empat orang, yaitu dua ahli desain media beserta dua ahli materi dan bahasa. Hasil penelitian menunjukkan nilai validitas media sebesar 0,88 dengan kategori sangat valid, sementara nilai validitas materi dan bahasa yakni 0,9 dengan kategori sangat valid. Media video kemudian dilakukan uji praktikalitas oleh guru dan memperoleh skor persentase 88% dengan kategori sangat praktis. Sementara nilai praktikalitas yang diujikan pada siswa memperoleh skor persentase 82,3% dengan kategori sangat praktis sehingga media video ini sudah dapat digunakan dalam mata pembelajaran Pembuatan Pola di SMKN 8 Padang.

Kata Kunci: Pola, Video

Abstract: *This research is motivated by the problems faced by students in understanding pattern making and learning that is less effective because of the less varied learning media. The purpose of this study was to develop a video, describe the validity and practicality of video media as a learning medium for making archetypes for class X Dressmaking at SMKN 8 Padang. This research is a research and development using 4D development model. The 4D development procedure consists of 4 stages, namely define, design, develop, and disseminate. The video media was then validated by four people, namely two media design experts and two material and language experts. The results showed that the media design validity value was 0.88 with a very valid category, while the material and language validity value was 0.9 with a very valid category. The video media was then conducted a practicality test by the teacher and obtained a percentage score of 88% with a very practical category. Meanwhile, the practicality value tested on students obtained a percentage score of 82.3% with a very practical category.*

Keywords: *Pattern, Video*

1. Pendahuluan

Sekolah Menengah Kejuruan adalah sekolah yang berorientasi untuk menciptakan tenaga kerja terampil, seperti yang tertuang dalam Undang-Undang No. 2 Tahun 1989 pasal 2 yang berbunyi, "Pendidikan Kejuruan merupakan pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu." Salah satu sekolah kejuruan di kota Padang ialah SMKN 8 Padang. SMKN 8 Padang memiliki tujuh program keahlian, satu diantaranya adalah Tata Busana.

Salah satu mata pelajaran di kelas X Tata Busana ialah Pembuatan Pola. Kompetensi dasar mata pelajaran pembuatan pola terdiri dari: 1.1) menerapkan ukuran tubuh, 1.2) Menerapkan pembuatan pola dasar, 2.1) mengukur tubuh, 2.2) membuat pola dasar.

Mata pelajaran pembuatan pola merupakan bagian paling penting yang harus dipelajari siswa kelas X, karena pola adalah langkah awal dalam membuat sebuah busana Untuk itu, dibutuhkan pemahaman yang baik agar peserta didik dapat membuat pola dengan akurat melalui bantuan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah perantara yang mengantarkan materi pelajaran oleh pengajar (sumber pesan) kepada peserta didik (penerima pesan) dan menjadi alat bantu sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran dinyatakan efektif apabila menggunakan media pembelajaran, siswa lebih memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. (Fitria, 2019:20).

Ashyar (2012:44-45) mengelompokkan media ke dalam empat jenis, yang dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) Media visual adalah jenis media pembelajaran yang menggunakan indra penglihatan siswa. Proses belajar menggunakan media visual bergantung dengan kemampuan penglihatan siswa. (2) Media audio adalah jenis media pembelajaran yang menggunakan indra pendengaran siswa. Proses belajar menggunakan media visual bergantung dengan kemampuan penglihatan siswa (3) Media audio visual adalah media pembelajaran yang menggabungkan daya tangkap indra penglihatan dan pendengaran siswa secara bersamaan. Pesan dan informasi yang dapat disampaikan melalui media ini dapat berupa verbal maupun nonverbal. (4) Multimedia adalah media yang menggabungkan beberapa jenis media dan alat secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indra penglihatan dan pendengaran siswa untuk menangkap sajian media pembelajaran multimedia yang digunakan.

Media pembelajaran yang selama ini dipakai pada mata pelajaran Pembuatan Pola di kelas X Tata Busana di SMKN 8 Padang berupa *jobsheet* dan demonstrasi dari guru. Namun, dalam praktiknya, siswa mengalami kesulitan dalam membuat pola seperti memahami rumus pola yang cukup banyak. Untuk itu, diperlukan variasi media pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran serta meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.

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.

Media video sebagai media pembelajaran dapat ditambahkan animasi dan musik serta memiliki tampilan yang menarik. Penggunaan media pembelajaran

yang variatif berfungsi untuk meningkatkan minat siswa agar tercapainya kompetensi yang diharapkan.

Sadiman (2012:74-75) menjelaskan kelebihan media video, yakni, “1) dapat menarik perhatian untuk periode-periode singkat dan ransangan luar lainnya, 2) demonstrasi yang sulit dapat dipersiapkan dan 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.

Selain memiliki kelebihan di sisi akademis, media video mempunyai keuntungan sebagai bahan ajar non cetak karena video berupa *soft file* yang bisa disimpan dalam laptop, *flashdisk*, dan dalam penyimpanan internet yang bisa diakses melalui *link*, sehingga media video bisa diputar kapan pun dan dimana pun.

Tabel. 1 Penelitian yang Relevan

Penulis (Tahun)	Judul	Kesimpulan
Hadziraotun Nadawiyah dan Weni Nelmira, S.Pd, M.Pd T (2022)	Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Pola Busana Anak Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga FPP UNP	Didapatkan hasil berupa media video sangat valid dan sangat praktis dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.
Weni Nelmira, S.Pd, M.Pd T; Dra. Ernawati, M.Pd; Dra. Adriani, M.Pd	Pengembangan CD Interaktif Berbasis Video Tutorial Untuk Media Pembelajaran Grading Mahasiswa KK FT UNP	Didapatkan hasil berupa media video sangat valid (93%) dan sangat praktis (94.58%) dan efektif (terjadi peningkatan hasil belajar mahasiswa sebanyak 17.69%).

Dengan berbagai hasil dari penelitian sebelum-sebelumnya yang menunjukkan kemanfaatan dan kepraktisan media video sebagai media pembelajaran, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media video sebagai media pembelajaran kelas X Tata Busana di SMKN 8 Padang dan mendeskripsikan tingkat kevalidan dan kepraktisan media video yang dikembangkan.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan 4D. Dalam penelitian ini, produk yang dihasilkan adalah media video pembuatan pola yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Pembuatan Pola di kelas X program keahlian Tata Busana di SMKN 8 Padang.

Subjek pada penelitian ini adalah kelas X SMKN 8 Padang tahun ajaran 2021/2022 yang terdiri dari 2 kelas yang masing-masingnya berjumlah 25 siswa. Adapun lokasi penelitian ini adalah di SMKN 8 Padang yang beralamat di Jalan Raya Padang-Indarung, Kelurahan Cengkeh, Kecamatan Lubuk Begalung.

Media video yang dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D. Pemilihan ini didasari atas pertimbangan bahwa model pengembangan 4D dilakukan secara sederhana dari segi waktu dan prosedural. Model pengembangan ini terdiri dari empat tahap, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).

Tahap (1) *define* (pendefinisian) terdiri dari empat langkah, yaitu: a. *Front-end analysis* (analisis awal) berisi kegiatan menentukan dasar permasalahan pada mata pelajaran Pembuatan Pola sehingga ditemukan fakta permasalahannya serta alternatif penyelesaiannya yaitu pengembangan media video pembuatan pola dasar; b. *Leamer analysis* (analisis peserta didik) adalah melakukan pengamatan dan memahami karakter peserta didik yang mencakup kemampuan akademik, minat dan motivasi, perkembangan kognitif, keterampilan individu, media, format dan bahasa hingga dapat diambil kesimpulan kebutuhan peserta didik; c. *Task analysis* (analisis tugas) berupa analisis tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik agar mencapai tujuan pembelajaran; d. *Concept analysis* (analisis konsep) adalah analisis konsep pokok pembelajaran yang tertuang dalam silabus, RPP dan bahan ajar seperti *jobsheet* untuk dilakukan penyusunan media pembelajaran Pembuatan Pola berbasis video; e. *Specifying Instructional Objectives* (Perumusan Tujuan Pembelajaran) merupakan gabungan dari analisa konsep dan analisa tugas yang menjadi landasan dalam pengembangan media video pembuatan pola dasar.

Tahap (2) *design* (perancangan) adalah proses melakukan penyusunan media video yang akan dikembangkan dan menghasilkan storyboard video. Tahap (3) *develop* (pengembangan) adalah proses pembuatan produk setelah dilakukan perancangan, media video yang telah dikembangkan kemudian dilakukan uji validitas oleh para ahli, lalu direvisi sesuai penadapat para ahli. Produk yang telah direvisi selanjutnya akan dilakukan uji praktikalitas oleh guru dan peserta didik. Penelitian ini mengambil data primer yang didapat dari data hasil uji validitas dan pratikalitas. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa kuisisioner yang menggunakan skala Likert. Adapun rentang penilaiannya, skor 1 untuk nilai terendah dan skor 4 untuk nilai tertinggi.

Tahap (4) *disseminate* (penyebaran) adalah proses penyebaran untuk mempromosikan produk pengembangan agar diterima oleh pengguna, baik oleh individu maupun kelompok. Penyebaran bertujuan untuk mendapat saran, masukan, dan koreksi sebagai penyempurna akhir produk pengembangan dan siap digunakan para pengguna produk.

Data pada penelitian ini diambil melalui lembar validasi berupa angket, Data validasi diperoleh dari lembar validasi yang diisi oleh dua validator ahli di bidang desain media serta bidang materi dan bahasa. Teknik analisis data pada penelitian ini berupa analisis deskriptif yang terdiri dari analisis validasi dan praktikalitas produk yang dikembangkan. Nilai validitas menggunakan rumus:

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}}$$

Setelah didapatkan nilai validitas, kemudian dilakukan analisis kevalidan sesuai dengan kriteria yang telah dimodifikasi dari Riduwan (2010:89).

Tabel 2. Kriteria Validitas

Range	Kategori
0,81-1,00	Sangat Valid
0,61-0,80	Valid
0,41-0,60	Cukup Valid
0,21-0,40	Kurang Valid
0,00-0,20	Tidak Valid

Video yang telah divalidasi, kemudian direvisi sesuai dengan saran validator. Selanjutnya video kemudian diujicobakan pada guru dan peserta didik untuk mengetahui tingkat kepraktisannya. Data didapat dengan menyebarkan lembar praktikalitas dengan rentang penilaian skor 1 untuk nilai terendah dan skor 4 untuk nilai tertinggi. Perolehan nilai praktikalitas menggunakan rumus:

$$\frac{\text{Jumlah semua skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Setelah didapatkan nilai validitas, kemudian dilakukan analisis praktikalitas sesuai dengan kriteria yang telah dimodifikasi dari Riduwan (2010:89)

Tabel 3. Kriteria Praktikalitas

%	Kategori
81-100%	Sangat Praktis
61-80%	Praktis
41-60%	Cukup Praktis
21-40%	Kurang Praktis
0-20%	Tidak Praktis

3. Hasil Dan Pembahasan

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini berupa media video pembuatan pola dasar dengan panjang durasi 30:00 menit. Hal ini sesuai dengan pernyataan Riyana (2007) yang mengatakan, “Durasi waktu video memiliki durasi yang lebih singkat yaitu sekitar 20–40 menit, mengingat daya ingat dan kemampuan berkonsentrasi manusia antara 15–20 menit.” Media video yang dikembangkan dibuat menggunakan aplikasi Microsoft PowerPoint untuk membuat pembukaan video dan menampilkan materi, lalu video pembuatan pola yang telah direkam digabung dan dilakukan pengeditan di aplikasi KineMaster.

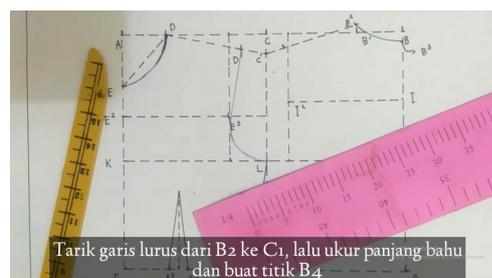
Purnama (2010:6) menjabarkan bahwa, “Unsur-unsur multimedia antara lain teks, gambar, latar belakang (*background*), dan simbol-simbol. Pewarnaan yang baik terhadap unsur-unsur tersebut dapat memberikan kesan yang kuat dan mempermudah mengingat bagi siswa terhadap materi-materi yang terkandung dalam multimedia pembelajaran.” Dalam media video yang dikembangkan pada penelitian ini, warna *background* yang dipakai adalah *lilac* kebiruan. Hal ini disesuaikan dengan perkembangan zaman yang saat ini dipenuhi warna-warna pastel yang lembut dan menenangkan seperti *Bright Skies*, *Pressed Petal* (*pink-rose* lembut), *Lilac Fancy* (warna lilac pucat) dan *Blood Orange* (warna oranye-

coral). Selain itu, warna lilac kebiruan dapat memberikan ketenangan, meredakan kegelisahan serta dapat meningkatkan fokus (Indonesia, 2021:3)

Kemudian sebagai elemen penambah daya tarik ditambahkan *shape* berwarna merah muda dan gambar-gambar ilustrasi yang berhubungan dengan tata busana. Jenis *font* berupa *sans serif* berwarna hitam agar terlihat kontras dan dapat terbaca dengan jelas. Pada *slide* transisi langkah kerja pembuatan pola ditampilkan warna *coral* dengan animasi bergerak. Media video dilengkapi dengan *voice over* saat penjelasan materi dan proses membuat pola, serta adanya penambahan teks *subtitle* untuk mempermudah siswa dalam mendengar dan membaca petunjuk langkah pembuatan pola.

Media video juga diberi musik latar belakang berupa instrumental seperti ketentuan tentang musik oleh Riyana (2007:102) yang menyebutkan, “(a) musik untuk pengiring suara sebaiknya dengan intensitas volume yang lemah (*soft*) sehingga tidak mengganggu sajian visual dan narator (b) musik yang digunakan sebagai *background* sebaiknya musik instrumental (c) hindari musik dengan lagu yang populer atau sudah akrab di telinga siswa (d) menggunakan *sound effect* untuk menambah suasana dan melengkapi sajian visual dan menambah kesan yang lebih baik.”

Berikut beberapa tampilan dari media video yang dikembangkan:



Gambar 1. Tampilan Isi Video

1) Data Hasil Validasi

Setelah media video selesai, media video kemudian divalidasi oleh validator ahli desain media beserta validator bahasa dan materi guna mendapatkan nilai validitas dan saran perbaikan. Penilaian video oleh validator ahli desain media dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Data Hasil Validasi Desain Media

Aspek Penilaian	Nilai	Kategori
Kualitas Video yang Ditampilkan	0,88	Sangat Valid
Layout Media	0,89	Sangat Valid
Rata-Rata	0,89	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4, penilaian dari dua validator ahli desain media pada media video yang dikembangkan dikategorikan sangat valid. Aspek kualitas video yang ditampilkan memperoleh nilai sebesar 0,88 dengan kategori sangat valid. Aspek layout media mendapatkan nilai sebesar 0,89 dan masuk dalam kategori sangat valid. Untuk rata-rata keseluruhan, media video dinyatakan sangat valid dengan nilai validitas 0,89 Hal ini menjelaskan desain media video pembelajaran pola sudah dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran pembuatan pola yang menarik dan sesuai.

Para validator juga memberikan saran untuk revisi dari media video ini, adapun saran-sarannya antara lain: 1) Judul diletakkan pada bagian atas *slide*, 2) Perpaduan warna background diperbaiki, 3) Perbaiki jenis tulisan, warna huruf, dan penggunaan huruf kapital, 4) Perbaiki durasi pada beberapa slide yang terlalu cepat.

Hasil penilaian validasi materi dan bahasa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Data Hasil Validasi Materi dan Bahasa

Aspek Penilaian	Nilai	Kategori
Kualitas Materi	0,89	Sangat Valid
Kemanfaatan Materi	0,90	Sangat Valid
Penggunaan Bahasa	0,93	Sangat Valid
Rata-Rata	0,90	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 5, penilaian dari dua validator materi dan bahasa dinyatakan sangat valid dengan perolehan nilai sebesar 0,90. Penilaian dari aspek kualitas materi memperoleh nilai sebesar 0,89 yang termasuk dalam kategori valid. Penilaian aspek kemanfaatan materi memperoleh nilai sebesar 0,90 yang termasuk dalam kategori sangat valid. Dan penilaian penggunaan bahasa memperoleh nilai sebesar 0,93 yang berkategori sangat valid. Untuk rata-rata

keseluruhan, nilai validitas dari validasi materi dan bahasa memperoleh nilai 0,9 dengan kategori sangat valid.

Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media video sudah sesuai dengan RPP dan silabus dan dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran pembuatan pola.

Para validator juga memberi saran sebagai bahan revisi, antara lain: 1) Pencahayaan pada video perlu diperbaiki agar tanda-tanda pola terlihat lebih jelas. 2) Masing-masing gambar pola sebaiknya dibuat dalam satu halaman terpisah, 3) Pada pembuatan pola buat garis bantu untuk menyamakan garis agar sejajar.

Berikut adalah tampilan video sebelum dan sesudah direvisi.



Gambar 2. Perbandingan Video Sebelum dan Setelah Direvisi

Nieveen (1999:212) menjelaskan bahwa, “Aspek kevalidan merujuk pada dua hal; (1) Apakah perangkat pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai teoritiknya, (2) apakah terdapat konsistensi internal pada setiap komponennya.” Dalam penelitian ini, perangkat pembelajaran dikatakan valid jika perangkat pembelajaran tersebut dinyatakan layak digunakan dengan revisi/tanpa revisi oleh validator/dosen ahli. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media video yang dikembangkan telah memenuhi nilai kelayakan sebagai media pembelajaran.

2) Data Hasil Praktikalitas

Setelah melakukan revisi, video kemudian diujicobakan kepada guru dan siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisannya. Di bawah ini adalah tabel nilai praktikalitas oleh guru:

Tabel 6. Data Hasil Uji Praktikalitas oleh Guru

Aspek Penilaian	%	Kategori
Kemudahan	95%	Sangat Praktis
Daya Tarik	83%	Sangat Praktis
Waktu	81%	Sangat Praktis
Ekuivalensi	93%	Sangat Praktis
Rata-Rata	88%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 6, dapat disimpulkan media video dinilai sangat praktis dengan perolehan persentase sebesar 88%. Penilaian dari aspek kemudahan mendapat persentase 95% yang berkategori sangat praktis. Penilaian dari aspek daya tarik mendapat persentase 83% yang berkategori sangat praktis. Penilaian dari aspek waktu mendapat persentase 93% yang berkategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media video sudah memenuhi nilai kepraktisan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mudah dan menarik.

Video juga dilakukan uji praktikalitas oleh peserta didik. Hasil penilaiannya dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 7. Data Hasil Uji Praktikalitas oleh Peserta Didik

Aspek Penilaian	%	Kategori
Kemudahan	83%	Sangat Praktis
Daya Tarik	83%	Sangat Praktis
Kemanfaatan	81%	Sangat Praktis
Rata-Rata	82,3%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 7, dapat disimpulkan media video yang dikembangkan sangat praktis dengan persentase sebesar 82.3%. Penilaian dari aspek kemudahan mendapat persentase sebesar 83% yang berkategori sangat praktis, aspek daya tarik mendapat persentase sebesar 83% yang berkategori sangat praktis dan aspek kemanfaatan mendapat persentase sebesar 81% yang berkategori sangat praktis.

Nieveen (1999:214) menjelaskan bahwa produk hasil pengembangan dikatakan praktis jika, "(1) Praktisi menyatakan bahwa produk yang telah dikembangkan dapat diterapkan di lapangan, dan (2) tingkat keterlaksanaan produk termasuk berada pada kategori 'baik'".

Berdasarkan pendapat di atas, bisa disimpulkan bahwa media video yang dikembangkan telah memenuhi nilai kepraktisan dan dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran pembuatan pola.

4. Kesimpulan Dan Saran

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini berupa media video pembuatan pola dasar dengan durasi 30:00 menit. Hasil uji validitas oleh para validator ahli yang terdiri dari dua validator desain media dan dua validator materi menunjukkan hasil sebagai berikut: untuk nilai validitas desain media memperoleh nilai sebesar 0,88 dengan kategori sangat valid. Nilai validitas materi dan bahasa memperoleh nilai 0,9 dengan kategori sangat valid.

Hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh guru mendapat nilai sebesar 88% dengan kategori sangat praktis dan hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh siswa mendapat perolehan nilai sebesar 82,3% dengan kategori sangat praktis.

Dari penjabaran hasil penelitian di atas dapat disimpulkan media video pembuatan pola dasar layak menjadi media pembelajaran.

Adapun saran-saran yang dapat diberikan ialah: untuk penelitian pengembangan selanjutnya, media video ini dapat dijadikan acuan untuk membuat media pembelajaran video yang lebih variatif, inovatif dan interaktif lagi.

Daftar Pustaka

- Ahsyar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gunung Persada.
- Fitria, Reni dkk. 2019. Pengembangan Video Pembelajaran Teknik Menjahit Busana Pada Mata Kuliah Busana Dasar Di IKK FPP UNP. *Gorga Jurnal Seni Rupa Volume 08 Nomor 01 Januari-Juni 2019 Halaman 20*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Haviz, M. 2013. Research and Development: Penelitian di Bidang Pendidikan yang Inovatif, Produktif, dan Bermakna. *Ta'dib Vol. 16 No. 1 Juni 2013*. Batusangkar: IAIN Batusangkar.
- Indonesia, Tim CNN. 2021. Tren Warna 2022. CNN Indonesia <https://www.cnnindonesia.com> [diakses pada 22 Agustus 2022]
- Nadawiyah, Hadzirotun dan Weni Nelmira. 2022. Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Pola Busana Anak Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga FPP UNP. *Humantech Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia Vol. 2 Special Issues 2 2022*. Sumedang: Institiut Manajemen Koperasi Indonesia.
- Nelmira, Weni dkk. 2012. *Pengembangan CD Interaktif Berbasis Video Tutorial Untuk Media Pembelajaran Grading Mahasiswa KK FT UNP*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Nieveen, Nienke. 1999. Prototype to Reach Product Quality. Dlm Van den Akker, J., Branch, R.M, Gustafson, K., Nieveen, N., & Plomp, T. (pnyt)'' *Design Approaches and Tools and Training*. Dordecht: Kluwer Academic Publisher.
- Purnama, Sigit. 2010. Elemen Warna dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam. *Al-Bidāyah, Vol. 2 No. 10, Juni 2010*.Depok: Universitas Sunan Kalijaga.
- Riduwan. 2010. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*.Bandung: Alfabeta.
- Riyana, Capi. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: Program
- Sadiman, Arif dkk. 1996. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raya Grafindo Persada.
- Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989.
- Widya, Tenny. 2015. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Pertempuran di Surabaya Untuk Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Kalitidu-Bojonegoro*. Malang: Universitas Negeri Malang