

**VALIDITAS VIDEO PEMBELAJARAN KONSEP DAN APLIKASI WARNA
DALAM DESAIN BUSANA UNTUK SISWA KELAS X BUSANA SMKN 3
PEKANBARU**

Tri Wahyuni¹, Yulia Aryati², Yusmerita³, Weni Nelmira⁴

^{1,2,3}PKK FPP Universitas Negeri Padang

triwahyuniunp@gmail.com¹, yuliaaryati@unp.ac.id², yusmerita@fpp.unp.ac.id³,
weninelmira@fpp.unp.ac.id⁴

ABSTRACT

Learning the concept and application of color in fashion design is still dominated by manual lecture and demonstration methods with limited media, so students have difficulty visualizing concepts and their application. This study aims to analyze the validity of video learning concepts and applications of color in fashion design for students of class X Fashion SMK Negeri 3 Pekanbaru. The research uses the Research and Development (R&D) method with a 4D development model which includes the define, design, develop, and disseminate stages. Validation was carried out by material experts, media experts, and linguists using the Likert scale questionnaire. The data was analyzed in a quantitative descriptive manner through the calculation of the eligibility percentage. The results of the study show that learning videos obtain a very valid category in terms of material, media, and language so that they are declared suitable for use as learning media. Thus, the developed learning videos meet the eligibility criteria and can be used to support the learning of concepts and the application of color in fashion design.

Keywords: *validity, learning videos, fashion design, color concepts and applications, vocational education.*

ABSTRAK

Pembelajaran konsep dan aplikasi warna dalam desain busana masih didominasi oleh metode ceramah dan demonstrasi manual dengan media yang terbatas, sehingga siswa mengalami kesulitan memvisualisasikan konsep dan penerapannya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis validitas video pembelajaran konsep dan aplikasi warna dalam desain busana bagi siswa kelas X Busana SMK Negeri 3 Pekanbaru. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menggunakan angket skala Likert. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif melalui perhitungan persentase kelayakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran memperoleh kategori **sangat valid** pada aspek materi, media, dan bahasa sehingga dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, video pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran konsep dan aplikasi warna dalam desain busana.

Kata Kunci: validitas, video pembelajaran, desain busana, konsep dan aplikasi warna, pendidikan vokasi.

A. Pendahuluan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh suatu fakta yang ditemukan dilapangan dan justru tidak sesuai dengan kondisi ideal yang diharapkan. Pada jurusan Busana kelas X di SMK Negeri 3 Pekanbaru proses pembelajaran masih belum mengoptimalkan media berbasis digital dalam pembelajaran dan penggunaan media yang terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memvisualisasikan konsep dan aplikasi warna secara konkret sehingga pemahaman terhadap materi belum optimal.

Sementara itu, penguasaan konsep dan aplikasi warna merupakan kompetensi dasar yang penting dalam pembelajaran vokasi bidang desain busana karena menjadi landasan dalam menghasilkan desain yang sesuai dengan prinsip estetika (Ivanovic, 2023).

Karakteristik pembelajaran pada pendidikan vokasi menuntut media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep secara konkret sekaligus mendukung penguasaan keterampilan praktik. Media yang menyajikan informasi

secara visual dapat membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak serta menghubungkannya dengan penerapan praktik secara lebih nyata (Suhanto et al., 2024). Selain itu, media pembelajaran perlu disusun secara sistematis, menarik, dan mudah diakses agar dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta mendukung pembelajaran mandiri sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan belajar masing-masing. (Sukmawati et al., 2024) menjelaskan bahwa *short video learning* yang dirancang secara ringkas, sistematis, dan menarik mampu mendukung *self-paced learning*, sehingga siswa dapat mengatur waktu belajar, mengulang materi, dan mempelajari materi sesuai dengan kecepatan belajarnya sendiri.

Salah satu media yang memiliki karakteristik tersebut adalah video pembelajaran. Video pembelajaran mampu mengintegrasikan unsur visual, audio, teks, dan animasi sehingga materi dapat disajikan secara lebih sistematis, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. (Susanti et al., 2024) menunjukkan bahwa video animasi interaktif mampu menyajikan materi secara menarik, meningkatkan minat belajar, serta

mempermudah pemahaman siswa melalui integrasi unsur visual dan audio. Karakteristik tersebut sejalan dengan kebutuhan pembelajaran vokasi yang berorientasi pada penguasaan kompetensi. (Wijaya et al., 2024) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi pemahaman konsep teknis dan keterampilan praktik berperan penting dalam mempersiapkan siswa menghadapi dunia kerja. Oleh karena itu, video pembelajaran menjadi salah satu media yang relevan untuk mendukung pencapaian kompetensi pada pendidikan vokasi.

Dalam pendidikan vokasi, penggunaan video pembelajaran juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati prosedur atau praktik secara berulang sesuai dengan kebutuhan belajarnya, sehingga mendukung pembelajaran mandiri sekaligus memperkuat pemahaman terhadap konsep dan keterampilan yang dipelajari (Sudirman et al., 2024). Oleh karena itu, video pembelajaran berpotensi menjadi alternatif media yang efektif untuk mendukung pembelajaran konsep dan aplikasi warna dalam desain busana.

Meskipun video pembelajaran memiliki potensi untuk mendukung proses belajar, media yang dikembangkan perlu melalui proses validasi sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Menurut (Prihatiningtyas et al., 2023) validasi bertujuan memastikan bahwa isi materi, tampilan media, dan penggunaan bahasa telah memenuhi standar kelayakan sehingga mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. (Marisa et al., 2024) mengatakan proses validasi juga memberikan masukan dari para ahli untuk menyempurnakan produk sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

Berbagai penelitian telah mengembangkan video pembelajaran pada berbagai bidang, namun sebagian besar berfokus pada pengaruh terhadap hasil belajar atau efektivitas media, hal ini didukung oleh penelitian (Zahrah et al., 2023) yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat sebesar 100% dan dinyatakan tuntas secara klasikal. Sejalan dengan hal tersebut penelitian oleh (Taufik & Nahari, 2022) menunjukkan hasil belajar siswa dari penerapan pewarnaan teknik kering di kelas X Tata Busana SMK Negeri 3

Kediri melalui penggunaan video pembelajaran mencapai 93,75%. Sedangkan penelitian yang secara khusus mengkaji validitas video pembelajaran pada materi konsep dan aplikasi warna dalam desain busana masih terbatas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang menitikberatkan pada penilaian kelayakan video pembelajaran sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas video pembelajaran konsep dan aplikasi warna dalam desain busana berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa sehingga diperoleh media yang layak digunakan dalam pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development / R&D) dengan model pengembangan 4D (Four-D Model) yang dikemukakan oleh Sivasailam Thiagarajan bersama Dorothy S. Semmel dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974. Model ini terdiri dari empat tahapan utama, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop*

(pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Pada penelitian ini tahap *disseminate* hanya dilakukan uji coba terbatas yaitu pada guru pengampu Mata Pelajaran DDB (Dasar-Dasar Busana) dan siswa kelas X Busana SMK Negeri 3 Pekanbaru. Model ini dipilih karena bersifat sistematis dan fleksibel dalam menghasilkan produk pembelajaran yang valid, efektif, serta sesuai kebutuhan pengguna.

Table 1 Tahapan Model 4D

Tahapan	Prosedur	Indikator
Define	Melakukan analisis awal untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran melalui observasi, wawancara guru, penyebaran angket kepada siswa, dan analisis dokumen pembelajaran.	Analisis Kurikulum, Analisis Kebutuhan Siswa, Analisis Konsep, Analisis Tugas, Analisis Tujuan Pembelajaran.
	Merancang produk video pembelajaran berdasarkan hasil tahap define,	Penyusunan Bagian Pendahuluan, Penyusunan Bagian

	menyusun naskah (<i>storyboard</i>), materi, evaluasi, serta desain tampilan video.	Isi, Penyusun Bagian Penutup, Penyusun Evaluasi.
Develop	Mengembangkan video pembelajaran menggunakan Capcut, melakukan validasi oleh ahli, kemudian merevisi produk berdasarkan saran validator.	Validasi Ahli Materi, Validasi Ahli Media, Validasi Ahli Bahasa.
Disemin ate	Melakukan uji coba terbatas terhadap produk yang telah direvisi untuk mengetahui kelayakan dan respon pengguna.	Uji Coba Terbatas.

Sumber: Hasil Penelitian

Pada penelitian ini validitas video pembelajaran diukur menggunakan lembar validasi yang disusun berdasarkan indikator penilaian media dan materi pembelajaran serta bahasa. Penilaian

dilakukan oleh ahli materi, media, dan ahli bahasa menggunakan skala Likert untuk menilai aspek materi, penyajian, tampilan, bahasa, dan kelayakan media.

Data hasil validasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai persentase kelayakan untuk menentukan tingkat validitas video pembelajaran (Azizah et al., 2023). Hasil analisis digunakan untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran konsep dan aplikasi warna dalam desain busana serta menjadi dasar dalam melakukan penyempurnaan produk sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 2 Aspek dan Indikator untuk Memvalidasi Video Pembelajaran Konsep dan Aplikasi Warna

Aspek yang Dievaluasi	Indikator
Materi	Kesesuaian Dengan ATP/KKTP
	Kebenaran Konsep
	Penyajian Materi
	Kesesuaian Dengan ATP/KKTP Video Praktik
	Kebenaran Konsep Video Praktik
Media	Penyajian Praktik
	Kualitas Tampilan
	Desain Visual
	Penggunaan Warna
	Kualitas Audio
	Keterbacaan Teks
	Kesesuaian Animasi
	Kejelasan Bahasa

Bahasa	Kesesuaian Kaidah Bahasa Indonesia	Kesulitan menerapkan warna dalam desain	23 siswa	62 %
	Ketepatan Penggunaan Istilah	Membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi	29 siswa	78%
	Keefektifan Kalimat	Lebih tertarik belajar dengan media visual/digital	31 siswa	84%
	Keterpaduan Bahasa			

Tabel ini menyajikan aspek dan indikator yang digunakan sebagai acuan dalam memvalidasi video pembelajaran konsep dan aplikasi warna dalam desain busana. Validasi dilakukan berdasarkan tiga aspek, yaitu Materi, Media, dan Bahasa untuk memastikan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria validitas dan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada siswa kelas X Busana.

C.Hasil dan Pembahasan

1. Tahap Define

Tahap *define* dilakukan melalui observasi pembelajaran, analisis kebutuhan siswa, dan wawancara dengan guru untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran serta kebutuhan media. Berdasarkan hasil pengolahan angket kebutuhan siswa diperoleh data sebagai berikut:

Table 3 Analisis Kebutuhan siswa		
Pernyataan	Setuju& Sangat Setuju	Persentase
Mengalami kesulitan memahami konsep warna	25 siswa	68%

Sumber: Hasil Penelitian

Analisis kebutuhan siswa menunjukkan sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep warna 68% dan penerapannya dalam desain busana 62%. Selain itu, 78% siswa menyatakan membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi, dan 84% menyatakan lebih tertarik belajar menggunakan media visual atau digital.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Dasar-Desain Busana, proses pembelajaran konsep dan aplikasi warna masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kesulitan memvisualisasikan konsep dan penerapan warna dalam desain busana.

Guru juga menyampaikan perlunya media pembelajaran yang lebih visual, menarik, dan sistematis

untuk membantu siswa memahami materi. Temuan tersebut menjadi dasar pengembangan video pembelajaran pada penelitian ini.

2. Tahap Design

Tahap design dilakukan dengan merancang video pembelajaran konsep dan aplikasi warna dalam desain busana berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Video disusun menjadi 4 bagian, yaitu pendahuluan, isi, penutup, dan evaluasi.

**Tabel 4 Penyusunan Bagian
Pendahuluan**

Indikator	Hasil Perancangan
Pembukaan video	Menampilkan judul video pembelajaran
	"Konsep dan Aplikasi Warna dalam Desain Busana" sebagai pengantar materi.
Tujuan pembelajaran	Menampilkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa setelah mengikuti pembelajaran.
Apersepsi	Mengaitkan materi dengan pengetahuan awal atau pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari.
Motivasi	Memberikan motivasi mengenai

pentingnya memahami konsep dan aplikasi warna dalam desain busana.

Sumber: Hasil Penelitian

Tabel 5 Penyusunan Bagian Isi

Indikator	Hasil Perancangan
Penyajian Materi	Menyajikan materi konsep warna dan aplikasi warna dalam desain busana secara sistematis sesuai alur
Penjelasan Teori Warna	Menjelaskan teori-teori warna yang digunakan sebagai dasar dalam desain busana.
Aplikasi Warna dalam Busana	Menampilkan contoh penerapan konsep warna pada desain busana sehingga siswa memperoleh gambaran
Visualisasi Materi	Menampilkan gambar, ilustrasi, animasi, dan kombinasi warna untuk memperjelas penyampaian materi.
Narasi Pembelajaran	Menyampaikan materi melalui narasi yang jelas, komunikatif, dan

	mudah dipahami siswa.
Sumber: Hasil Penelitian	
Tabel 6 Penyusunan Bagian Penutup	
Indikator	Hasil Perancangan
Rangkuman Materi	Menyajikan ringkasan mengenai konsep warna dan penerapannya berdasarkan KKTP
Penegasan Materi	Menekankan kembali poin-poin penting yang telah dipelajari untuk memperkuat pemahaman siswa.
Penutup Video	Menampilkan ucapan penutup serta pesan akhir kepada siswa.

Sumber: Hasil Penelitian	
Tabel 7 Penyusunan Evaluasi	
Indikator	Hasil Perancangan
Penyusunan Soal Evaluasi	Menyusun soal yang sesuai dengan materi konsep dan aplikasi warna untuk mengukur pemahaman siswa.
Penyajian Soal	Menampilkan soal dalam bentuk teks dan visual pada video pembelajaran.
Petunjuk Pengerjaan	Memberikan petunjuk yang jelas mengenai cara mengerjakan soal evaluasi.

Umpan Balik	Menyediakan pembahasan atau jawaban sebagai bahan refleksi dan evaluasi hasil belajar siswa.
--------------------	--

Sumber: Hasil Penelitian

Berdasarkan Tabel diatas, hasil tahap *design* berupa rancangan video pembelajaran yang disusun ke dalam empat tahapan, yaitu pendahuluan, isi, penutup, dan evaluasi. Pada tahap pendahuluan, video memuat pembukaan, tujuan pembelajaran, apersepsi, dan motivasi sebagai pengantar pembelajaran. Tahap isi menyajikan materi konsep dan aplikasi warna dalam desain busana melalui penyampaian teori, contoh penerapan, visualisasi materi, serta narasi yang sistematis. Selanjutnya, tahap penutup memuat rangkuman, penegasan materi, dan penutup video, sedangkan tahap evaluasi berisi soal, petunjuk pengerjaan, serta umpan balik untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

3. Tahap Develop

Video pembelajaran yang telah dirancang selanjutnya divalidasi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi dilakukan oleh

ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menggunakan instrumen penilaian yang telah disusun berdasarkan aspek penilaian masing-masing.

Data hasil validasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase kelayakan untuk menentukan tingkat validitas video pembelajaran.

Tabel 8 Aspek Validasi Ahli Materi	
Indikator	Hasil Pengembangan
Kesesuaian dengan ATP/KKTP	Materi divalidasi agar sesuai dengan ATP/KKTP mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Busana.
Kebenaran konsep penyajian materi	Konsep warna dan aplikasi warna telah disajikan sesuai dengan teori yang relevan.
Kesesuaian dengan ATP/KKTP video praktik	Materi video disesuaikan dengan kompetensi yang harus dicapai pada kegiatan praktik.
Kebenaran konsep video praktik	Contoh praktik yang ditampilkan telah sesuai dengan konsep warna dalam desain busana.
Penyajian praktik	Penyajian praktik disusun secara

sistematis sehingga mudah diikuti oleh siswa.

Berdasarkan hasil penilaian validator, diperoleh tingkat validitas video pembelajaran dari aspek materi yang disajikan pada Tabel 9 dibawah ini:

Tabel 9 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Skor	Skor Maksimum	Persentase %	Kategori
Kesesuaian dengan ATP/KKTP	19	20	95	Sangat valid
Kebenaran Konsep Penyajian Materi	24	25	96	Sangat valid
Kesesuaian dengan ATP/KKTP Video Praktik	23	25	92	Sangat valid
Kebenaran Konsep Video Praktik	14	15	93.33	Sangat valid
Penyajian Praktik	15	15	100	Sangat valid
	14	15	93.33	Sangat valid

Sumber: Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil validasi ahli materi pada Tabel 9, seluruh aspek memperoleh kategori sangat valid dengan persentase 92,00%–100,00%. Persentase tertinggi diperoleh pada aspek kebenaran

konsep video praktik (100,00%), sedangkan persentase terendah terdapat pada aspek penyajian materi (92,00%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran layak digunakan setelah dilakukan penyempurnaan sesuai masukan validator.

Setelah dilakukan validasi terhadap aspek materi, tahap selanjutnya adalah validasi aspek media. Validasi ini bertujuan untuk menilai kualitas video pembelajaran dari segi tampilan, penyajian, kemudahan penggunaan, dan aspek teknis lainnya sehingga diperoleh media pembelajaran yang layak digunakan.

Tabel 10 Aspek Validasi Ahli Media

Indikator	Hasil
	Pengembangan
Kualitas tampilan desain visual	Tampilan video dirancang menarik dengan tata letak yang proporsional dan mudah dipahami.
Penggunaan warna	Kombinasi warna disesuaikan dengan karakteristik materi sehingga meningkatkan keterbacaan.
Kualitas audio	Narasi memiliki suara yang jelas

	dan sinkron dengan tampilan video.
Keterbacaan teks	Jenis huruf, ukuran, dan penempatan teks mudah dibaca oleh siswa.
Kesesuaian animasi	Animasi digunakan untuk memperjelas materi tanpa mengganggu fokus pembelajaran.

Sumber: Hasil Penelitian

Hasil validasi ahli media disajikan pada Tabel 11, dibawah ini:

Table 11 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Skor	Skor Maksimum	Persentase %	Kategori
Kualitas Tampilan	24	25	96	Sangat valid
Desain Visual	23	25	92	Sangat valid
Penggunaan Warna	19	20	95	Sangat valid
Kualitas Audio	18	20	90	Sangat valid
Keterbacaan teks	24	25	96	Sangat valid
Kesesuaian Animasi	19	20	95	Sangat valid

Sumber: Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil validasi ahli media pada Tabel 11, seluruh aspek memperoleh kategori sangat valid dengan persentase kelayakan antara 90,00% hingga 96,00%. Persentase tertinggi diperoleh pada aspek kualitas tampilan dan keterbacaan teks,

sedangkan persentase terendah terdapat pada aspek kualitas audio. Meskipun demikian, seluruh aspek telah memenuhi kriteria kelayakan sehingga video pembelajaran dinilai layak digunakan dengan melakukan penyempurnaan sesuai saran validator.

Setelah dilakukan validasi terhadap aspek materi dan media, tahap selanjutnya adalah validasi oleh ahli bahasa. Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan video pembelajaran dari aspek kejelasan bahasa, kesesuaian kaidah Bahasa Indonesia, ketepatan penggunaan istilah, keefektifan kalimat, dan keterpaduan bahasa.

Tabel 12 Aspek Validasi Ahli Bahasa

Indikator	Hasil Pengembangan
Kejelasan bahasa	Bahasa yang digunakan
	komunikatif dan mudah dipahami oleh siswa.
Kesesuaian kaidah bahasa Indonesia	Penulisan telah disesuaikan dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.
Ketepatan penggunaan istilah	Istilah yang digunakan sesuai

Keefektifan kalimat	dengan bidang desain busana.
	Kalimat disusun secara efektif sehingga memudahkan pemahaman materi.
Keterpaduan bahasa	Penyampaian materi menggunakan bahasa yang runtut dan konsisten.

Sumber: Hasil Penelitian

Hasil validasi ahli bahasa disajikan pada Tabel 13, dibawah ini:

Table 13 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Skor	Skor Maksimum	Persentase %	Kategori
Kejelasan Bahasa	19	20	95	Sangat valid
Kesesuaian Kaidah Bahasa Indonesia	24	25	96	Sangat valid
Ketepatan Penggunaan Istilah	18	20	90	Sangat valid
Keefektifan Kalimat	19	20	95	Sangat valid
Keterpaduan Bahasa	24	25	96	Sangat valid

Sumber: Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa pada Tabel 13, seluruh aspek memperoleh kategori sangat valid dengan persentase berkisar antara 90,00% hingga 96,00%. Persentase tertinggi diperoleh pada aspek

kesesuaian kaidah Bahasa Indonesia dan keterpaduan bahasa, sedangkan persentase terendah terdapat pada aspek ketepatan penggunaan istilah. Secara keseluruhan, penggunaan bahasa dalam video pembelajaran dinilai layak digunakan setelah dilakukan penyempurnaan sesuai masukan validator.

Hasil validasi dari ketiga aspek tersebut sejalan dengan temuan pada tahap *define* yang menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan media yang terbatas sehingga siswa mengalami kesulitan memvisualisasikan konsep warna. Oleh karena itu, video pembelajaran yang telah dinyatakan valid diharapkan dapat menjadi alternatif media yang mendukung penyampaian materi secara lebih visual, sistematis, dan menarik.

Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa video pembelajaran telah memenuhi aspek materi, media, dan bahasa sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi konsep dan aplikasi warna dalam desain busana. Meskipun demikian, penelitian ini hanya berfokus pada validitas produk sehingga diperlukan penelitian

lanjutan untuk menguji kepraktisan dan efektivitas penggunaan video pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan video pembelajaran konsep dan aplikasi warna dalam desain busana yang telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa video pembelajaran memperoleh kategori sangat valid pada seluruh aspek penilaian, meliputi kesesuaian materi, kualitas media, dan penggunaan bahasa. Temuan tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi konsep dan aplikasi warna bagi siswa kelas X Busana SMK Negeri 3 Pekanbaru. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji kepraktisan dan efektivitas video pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga manfaatnya terhadap hasil belajar siswa dapat diketahui secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Azizah, H., Handajani, S.,
Romadhoni, I. F., & Miranti, M.

- G. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Rempah Program Keahlian Tata Boga Untuk Siswa Smk. *Jurnal Tata Boga*, 12(2), 15–24.
- Ivanovic, I. C. (2023). *Rethinking colour in design education through the human and social perspectives*. 30–42.
- Marisa, A., Dumeva Putri, A., Agustiani, R., & Zahra, A. (2024). Proses Validasi Pengembangan Media Pembelajaran dengan iSpring 11. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 17(2), 45–55.
<https://doi.org/10.23887/wms.v17i2.75130>
- Prihatiningtyas, S., Husna, A., & Faizah, M. (2023). Uji Kevalidan Media Digital Berbasis Mobile learning dalam Memperkuat Literasi Mahasiswa Calon Guru di Universitas KH. A. Wahab Hasbullah. *EDUSCOPE: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran, Dan Teknologi*, 9(1), 45–58.
<https://doi.org/10.32764/eduscope.v9i1.3835>
- Sudirman, Burhanuddin, & Fitriani. (2024). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*.
- Suhanto, Rifai, M., Suprpto, Y., Harianto, B. B., & Rossydi, A. (2024). YouTube as Alternatif Media Learning in Vocational Education: A Systematic Literature Review. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 7(2), 442–454.
<https://doi.org/10.23887/ijerr.v7i2.78099>
- Sukmawati, S., Sufyadi, S., Utama, A. H., & Mastur, M. (2024). Pemanfaatan Media Short Video Learning untuk Mendukung Pembelajaran Metode Self-Paced Learning. *Journal of Education Research*, 5(4), 6255–6265.
<https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1935>
- Susanti, I. T., Sari, E. N., Merkuri, A., & Wahyudi, A. (2024). Penggunaan Media Video Animasi Interaktif Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 7(2), 121–128.
- Taufik, D., & Nahari, I. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Pewarnaan Teknik Kering di Kelas X Tata Busana SMK Negeri 3 Kediri. *Jurnal Online Tata Busana*, 11, 79–85.
- Wijaya, A. 'Alimah R. H., Qudus, N., & Sukamta, S. (2024). The Implementation of Learning Media in the Teaching Process of Productive Subjects in the Building Engineering Department at SMK Negeri 7 Semarang. *Journal of Vocational and Career Education*, 9(2), 50233.
<https://doi.org/10.15294/jyce.v9i2.29411>
- Zahrah, B. A., Rahayu, I. A. T.,

Nahari, I., & Yuniati, M. (2023).
Pengembangan Media Video
Pembelajaran Teknik Pewarnaan
Kering Desain Busana Pesta
Kelas X Tata Busana di SMKN 2
Jombang. *Jurnal Pendidikan ...*,
7(3), 21700–21709.

Zamsiswaya. (2024). Model
Pengembangan 4D (Define,
Design, Develop, dan
Disseminate) dalam
Pembelajaran Pendidikan Islam.
*Journal of Islamic EducationEl
Madani*, 4, 11–19.