

Pengembangan Video Pembuatan Teknik Hias *SMOCK* Pada Mata Kuliah Cipta Busana

Nova Aprilia^{1*}, Puspaneli², Weni Nelmira³, Puji Hujria Suci⁴, Rafikah Husni⁵

^{1*,2,3,4,5}Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pariwisata Perhotelan, Universitas Negeri Padang, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Jun 10, 2025

Accepted Jul 28, 2025

Published Online Aug 14, 2025

Keywords:

Cipta Busana

Media

Video Pembelajaran

SMOCK

Teknik Hias

ABSTRACT

Pembelajaran teknik hias *SMOCK* pada mata kuliah Cipta Busana di Program Studi Tata Busana Universitas Negeri Padang masih terbatas pada jobsheet dan presentasi sehingga kurang efektif untuk keterampilan yang memerlukan ketelitian tinggi. Waktu pembelajaran yang singkat dan keterbatasan media membuat mahasiswa kesulitan mengulang praktik secara mandiri, sehingga diperlukan media pembelajaran inovatif yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Penelitian ini bertujuan mengembangkan video pembelajaran teknik hias *smock* yang valid dan praktis untuk mendukung pembelajaran mandiri mahasiswa. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) model 4D (*Define, Design, Develop*), tanpa tahap disseminate. Subjek terdiri dari 1 ahli media, 2 ahli materi, 1 dosen pengampu, serta mahasiswa pada uji kelompok kecil (n=10) dan besar (n=30). Instrumen berupa angket skala Likert digunakan untuk mengukur validitas dan praktikalitas. Hasil uji validitas menunjukkan rata-rata 90,2% (sangat valid), sedangkan praktikalitas memperoleh rata-rata 92,4% (sangat praktis). Video dinilai memudahkan mahasiswa memahami teknik *smock*, meningkatkan kemandirian belajar, serta menjadi referensi tambahan bagi dosen. Penelitian hanya melibatkan satu program studi dan belum melaksanakan tahap disseminate, sehingga generalisasi temuan memerlukan uji lanjutan. Video pembelajaran memungkinkan akses fleksibel, mengurangi ketergantungan pada dosen, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran praktik. Penelitian ini mengisi celah kajian media pembelajaran teknik *smock* di pendidikan tinggi dengan menghasilkan video yang terbukti valid dan praktis, serta memperkuat literatur mengenai pengembangan media berbasis video untuk keterampilan busana.

This is an open access under the [CC-BY-SA](#) licence



Corresponding Author:

Nova Aprilia,

Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga,

Fakultas Pariwisata Perhotelan,

Universitas Negeri Padang,

Jln. Prof. Dr. Hamka Kompleks UNP, Air Tawar Padang – 25131, Indonesia

Email: novaaprilia9900@gmail.com

How to cite: Aprilia, N., Puspaneli, P., Nelmira, W., Suci, P. H., & Husni, R. (2025). Pengembangan Video Pembuatan Teknik Hias *SMOCK* Pada Mata Kuliah Cipta Busana. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 5(2) 866-883. <https://doi.org/10.51574/jrip.v5i2.3608>

Pengembangan Video Pembuatan Teknik Hias SMOCK Pada Mata Kuliah Cipta Busana

1. Pendahuluan

Pemanfaatan media pembelajaran telah terbukti sebagai metode yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses belajar, menjadikannya lebih efisien dan optimal. Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran dan sebagai alat bantu seorang pendidik dalam menyampaikan sub pokok materi (An, 2020; Hasan et al., 2021; Prasojo & Yuliana, 2021). Media pembelajaran juga merupakan alat yang bisa memberikan pengaruh pikiran dan minat peserta didik (Pujilestari & Susila, 2020). Sejalan dengan pandangan Fitria et al., (2019) media pembelajaran berperan sebagai sarana yang menyampaikan materi dari pendidik (sebagai sumber pesan) kepada peserta didik (sebagai penerima pesan), yang juga berfungsi sebagai penghubung pesan guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Berbagai jenis media pembelajaran tersedia, salah satunya adalah media video. Dalam hal ini, Sujono, (2022) menyatakan bahwa media audio visual adalah sumber daya pembelajaran modern yang telah disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, memungkinkan informasi disampaikan melalui indera penglihatan dan pendengaran. Penggunaan media video pembelajaran kini semakin populer di berbagai jenjang pendidikan dan kejuruan. Selain itu, media video juga memiliki berbagai keunggulan, seperti mampu meningkatkan motivasi peserta didik, memfasilitasi pemahaman materi pembelajaran tanpa terikat pada sumber ajar lainnya, serta dapat digunakan dalam kelompok besar, kecil, atau secara individu (Bahar & Soegiarto, 2020; Syahril et al., 2020).

Pada Program Studi PKK Konsentrasi Tata Busana FPP UNP, mahasiswa diajarkan berbagai pengetahuan kejuruan di bidang tata busana. Pengetahuan ini mencakup keterampilan dalam mendesain busana, membuat pola, menjahit, mencipta busana, hingga menghias busana. Salah satu mata kuliah yang diajarkan adalah Cipta Busana. Dalam mata kuliah ini, mahasiswa mempelajari berbagai teknik dalam menciptakan busana, seperti teknik hias *makrame*, kaitan, anyaman, *patchwork*, *smock*, serta tahapan-tahapan dalam membuat busana yang unik hingga menghasilkan produk jadi. Mata kuliah ini juga membahas konsep dasar menciptakan busana yang meliputi pemahaman pengertian, tujuan, manfaat, serta syarat-syarat pembuatan busana, yakni pemilihan *design/mode*, bahan utama dan penunjang, pecah pola, teknik *cutting*, jahitan, hiasan, dan *finishing*, serta mengaplikasikan konsep-konsep tersebut untuk menciptakan busana yang siap diperagakan.

Mata kuliah Cipta Busana diajarkan pada semester 6 dengan bobot 2 SKS. Dalam

mata kuliah ini, selain menciptakan busana, mahasiswa juga diharapkan menguasai teknik menghias busana. Teknik-teknik hias yang dipelajari dalam mata kuliah ini antara lain teknik *makrame*, kaitan, anyaman, *patchwork*, dan *smock*. Berdasarkan hasil analisis terhadap Rencana Pembelajaran Semester (RPS) mata kuliah Cipta Busana, diketahui bahwa proses pembuatan teknik hias busana, termasuk teknik *smock*, hanya dijadwalkan dalam dua kali pertemuan. Hal ini menunjukkan terbatasnya waktu untuk mengajarkan dan melatih keterampilan yang bersifat teknis dan memerlukan ketelitian. Selain itu, berdasarkan wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Cipta Busana pada tanggal 14 Januari 2025, dijelaskan bahwa mahasiswa cenderung lebih memilih untuk menanyakan langsung kepada dosen untuk memahami materi. Ketergantungan ini kerap menyebabkan kesulitan saat mahasiswa mengerjakan tugas secara mandiri di rumah. Mahasiswa juga menghadapi hambatan dalam memahami proses pembuatan teknik hiasan busana, meskipun telah mengikuti langkah-langkah yang diberikan melalui media pembelajaran yang disediakan dosen seperti *jobsheet* atau *PowerPoint*.

Selain itu, analisis kebutuhan juga dilakukan melalui survei terhadap mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah Cipta Busana. Hasil survei menunjukkan bahwa 63,3% dari 80 mahasiswa menyatakan perlunya tambahan media pembelajaran, terutama dalam memahami teknik hias *smock* yang dianggap cukup kompleks (Amissah, 2017; Essel & Amissah, 2015). Mahasiswa menilai media pembelajaran yang selama ini digunakan masih terbatas dan belum cukup mendukung pembelajaran mandiri secara maksimal. Lebih lanjut, hasil kajian literatur menunjukkan bahwa teknik hias *smock* memiliki variasi pola yang sangat beragam dan membutuhkan ketelitian yang tinggi dalam pengerjaannya. Utami & Puspitasari, (2018) dalam penelitiannya mengeksplorasi teknik *smock flower* pada desain busana, menunjukkan bahwa variasi bentuk dan pola *smock* memerlukan pemahaman khusus dalam pengaplikasiannya. Penelitian oleh (Rohmah, 2015) juga menekankan pentingnya pemilihan pola dan teknik *smock* yang tepat dalam proses *draping*, karena berdampak pada estetika dan struktur busana. Hal ini menunjukkan bahwa teknik *smock* bukan hanya sekadar hiasan, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter visual dari sebuah produk busana.

Namun demikian, masih terbatasnya penelitian yang secara spesifik yang menyajikan pembelajaran teknik *smock* dalam konteks pembelajaran di pendidikan tinggi, terutama pada mata kuliah Cipta Busana. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran baru diperlukan untuk menjembatani kesenjangan antara kebutuhan praktik mahasiswa dan ketersediaan bahan ajar yang memadai, serta untuk mengisi celah dalam literatur yang belum banyak mengangkat pembelajaran mengenai teknik *smock* secara mendalam pada tingkat

universitas. Untuk itu, diperlukan penggunaan media video pembelajaran yang dapat mempermudah mahasiswa dalam memahami teknik pembuatan hiasan *smock* pada mata kuliah Cipta Busana. Media video dirancang agar mahasiswa dapat mengaksesnya kapan saja dan di mana saja.

Hal ini sejalan dengan pendapat Nadawiyah & Nelmira, (2022) yang menyatakan bahwa media berbasis video memungkinkan peserta didik untuk mengaksesnya dengan mudah kapanpun dan dimanapun mereka berada. Pendapat serupa juga disampaikan oleh Aliyyah et al., (2021) yang menyatakan salah satu media pembelajaran yang tepat dan efektif adalah video pembelajaran. Penyampaian materi menggunakan media berupa video akan memberikan panduan yang bisa diputar ulang sendiri oleh siswa (Mukaromah et al., 2021). Sejalan dengan pendapat Ardiansah, (2018) yang menyatakan penggunaan media berpotensi dapat memikat siswa, membuat mereka lebih bersemangat untuk belajar dan meningkatkan hasil belajar.

Media pembelajaran yang akan dihasilkan pada penelitian ini yaitu video pembelajaran pembuatan teknik hias *smock* yang mana pada video ini akan dijelaskan konsep dasar pembuatan *smock* serta langkah-langkah dan jenis-jenis *smock*. Karena materi pembuatan *smock* berisikan tentang langkah-langkah pembuatan teknik *smock* maka media yang cocok digunakan yaitu media video.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D). Metode R&D adalah jenis penelitian yang dirancang untuk mengembangkan dan memperdalam teori dalam suatu bidang keilmuan tertentu. Sugiyono, (2019) juga menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan metode yang bertujuan untuk menghasilkan produk serta menguji efektivitas produk tersebut. Penelitian ini dilaksanakan pada Program Studi S1 Tata Busana Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang, dengan model pengembangan yang digunakan adalah model 4D (*four-D*).

Model ini terdiri dari empat tahapan, yaitu *Define*, *Design*, *Development*, dan *Disseminate*, (Triantoro, 2017). Namun, pada penelitian ini, tahap *Disseminate* (penyebaran) tidak dapat dilakukan karena keterbatasan waktu dan sumber daya. Tahap pertama, yaitu *Define*, mencakup analisis kebutuhan melalui kajian dokumen Rencana Pembelajaran Semester (RPS), wawancara dosen pengampu mata kuliah Cipta Busana, survei mahasiswa, dan studi literatur. Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan, karakteristik mahasiswa, tujuan pembelajaran, serta konten materi yang dibutuhkan dalam pengembangan

video pembelajaran teknik hias *smock*. Tahap kedua, *Design*, berfokus pada perencanaan desain video pembelajaran, meliputi penyusunan skenario, *storyboard*, serta pemilihan format visual dan audio. Video dirancang berdurasi 10-20 menit per segmen, dengan menggunakan resolusi HD (720p/1080p), narasi suara yang jelas, *subtitle*, serta pengambilan gambar dari berbagai sudut untuk menampilkan proses pembuatan *smock* secara rinci.

Tahap ketiga, *Develop*, yaitu pengembangan produk video serta uji validitas oleh ahli media dan ahli materi. Satu ahli media dari bidang multimedia pendidikan menilai aspek teknis video, dan dua ahli materi dari bidang Tata Busana menilai isi konten. Instrumen validasi mencakup aspek isi, penyajian visual, kualitas audio, dan keterpaduan antara media dan materi.

Setelah revisi terhadap media video dilakukan berdasarkan saran dari validator dan dinyatakan valid, penelitian ini akan melanjutkan ke tahap uji praktikalitas. Uji coba praktikalitas akan dilakukan bersama dosen pengampu mata kuliah Cipta Busana serta mahasiswa Tata Busana angkatan 2021, melalui dua tahapan: uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Dick et al., (2001) menjelaskan bahwa uji coba pada kelompok kecil melibatkan 10-15 siswa. Sebaliknya, (Sugiyono, 2015) menyebutkan bahwa uji coba kelompok kecil terdiri dari 6-12 subjek. Dalam penelitian ini, uji coba kelompok kecil melibatkan 10 mahasiswa.

Pendapat serupa juga dikemukakan oleh (Sugiyono, 2017) , yang menyatakan bahwa uji coba kelompok besar sebaiknya melibatkan 30-100 subjek untuk melihat pengembangan produk. Dalam penelitian ini, uji coba kelompok besar akan melibatkan 30 mahasiswa. Pemilihan jumlah subjek pada kedua tahap uji coba dilakukan secara *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu yang ditetapkan oleh peneliti sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik ini dipilih karena tidak semua mahasiswa memenuhi syarat untuk menjadi subjek dalam uji coba media video yang dikembangkan. Adapun kriteria yang digunakan dalam penentuan sampel adalah mahasiswa Program Studi S1 PKK Tata Busana Fakultas Pariwisata dan Perhotelan UNP yang telah menyelesaikan mata kuliah Cipta Busana, khususnya yang telah mendapatkan materi teknik hias *smock*. Menurut Sugiyono, (2017), "*Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, misalnya orang tersebut dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau karena orang tersebut adalah orang yang paling memahami dan memiliki pengalaman terhadap objek yang diteliti". Oleh karena itu, dalam penelitian ini subjek dipilih karena dianggap memiliki pengalaman langsung terhadap proses pembelajaran teknik hias *smock*, serta pernah mengalami kendala dalam memahami materi tersebut. Teknik

pengumpulan data yang digunakan adalah angket penilaian dengan *skala Likert*.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil pengembangan media video pembelajaran untuk pembuatan teknik hias *smock* menunjukkan bahwa media ini tidak hanya valid, tetapi juga praktis untuk diterapkan. Proses pembuatan video pembelajaran ini disusun mengikuti tahapan model pengembangan 4-D, yang terdiri dari tahap *Define*, *Design*, dan *Develop*. Tahap *Define* melibatkan analisis kebutuhan mahasiswa, analisis materi dan tugas pembelajaran, serta perumusan tujuan pembelajaran berdasarkan dokumen RPS dan hasil wawancara dengan dosen serta mahasiswa. Pada tahap *Design*, dilakukan penyusunan skenario, *storyboard*, dan desain awal media video. Selanjutnya, tahap *Development* mencakup pembuatan produk awal, uji validitas, revisi produk, serta uji praktikalitas terhadap pengguna.

Sebelum digunakan untuk mengumpulkan data, instrumen penilaian validitas dan praktikalitas terlebih dahulu divalidasi oleh tiga orang ahli, yaitu satu ahli media dan dua ahli materi dari Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga UNP. Proses validasi dilakukan untuk memastikan bahwa butir-butir dalam instrumen relevan, jelas, dan sesuai dengan aspek yang ingin diukur, seperti kesesuaian isi, kualitas penyajian, kemudahan penggunaan, dan daya tarik media. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, para validator menyatakan bahwa instrumen layak digunakan tanpa perlu revisi. Peneliti hanya melakukan perbaikan minor pada redaksi bahasa agar lebih mudah dipahami oleh responden mahasiswa.

Setelah instrumen dinyatakan valid, proses penilaian terhadap media video dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Kemudian, dilakukan uji praktikalitas bersama dosen pengampu mata kuliah serta mahasiswa dari angkatan 2021 yang telah menempuh mata kuliah Cipta Busana. Hasil dari penilaian menunjukkan bahwa media video pembelajaran teknik *smock* ini memiliki kategori sangat praktis, baik dari segi kemudahan penggunaan, tampilan visual, kejelasan isi, maupun kebermanfaatannya dalam membantu mahasiswa memahami proses pembuatan teknik hias *smock* secara mandiri. Berikut penjelasan tahapan pengembangan media video pembuatan teknik hias *smock*.

a. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahapan pendefinisian terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:

1) Tahapan analisis ujung depan

Dalam pembelajaran Cipta Busana, metode yang digunakan masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan demonstrasi langsung oleh dosen dengan bantuan media pembelajaran berupa *jobsheet* dan *powerpoint*. Keterbatasan media yang ada

menyebabkan mahasiswa mengalami kesulitan saat mencoba mengulang kembali proses pengerjaan di rumah. Hal ini berimbas pada hasil akhir hiasan yang dibuat oleh setiap mahasiswa, yang cenderung kurang optimal, serta memerlukan waktu yang lebih lama dalam proses pembuatannya. Oleh karena itu, sangat diperlukan pengembangan media pembelajaran yang bisa diakses oleh mahasiswa, baik saat di kelas maupun di rumah. Salah satu media yang dikembangkan adalah video pembelajaran yang berisi langkah-langkah pembuatan teknik hias *smock*. Video ini dirancang untuk membantu kelancaran proses belajar, serta mempermudah mahasiswa dalam memahami materi sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka.

2) Analisis mahasiswa

Analisis mahasiswa disini merupakan analisis yang dilakukan untuk mengetahui karakteristik mahasiswa yang meliputi kemampuan, latar belakang pengetahuan dan tingkat pengembangan kognitif. Proses ini dapat dilakukan dengan cara mewawancarai mahasiswa untuk mengetahui karakter, latar belakang pendidikan, gaya belajar yang diminati, media pembelajaran yang dibutuhkan dari segi tampilan, warna dll sebagai bentuk motivasi, serta tingkat perkembangan pada kognitif mahasiswa.

Pada dasarnya mahasiswa memiliki kemampuan belajar secara latar belakang pendidikan yang berbeda-beda, karena tidak semua mahasiswa berasal dari Pendidikan Sekolah Kejuruan Sehingga dalam perkuliahan masih terdapat mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan praktek serta memahami materi pembelajaran. Untuk membantu mahasiswa dalam proses perkuliahan dibutuhkan media pembelajaran berupa video dan materi yang dipilih yaitu langkah kerja pembuatan teknik hiasan *smock* berdasarkan jenis-jenis *smock*, pembuatan pola *smock*, penerapan *smock* pada busana

3) Analisis konsep

Analisis konsep dibuat berdasarkan RPS mata kuliah yang ingin dicapai pada mata kuliah Cipta Busana tentang praktek pembuatan teknik hias *smock* agar materi yang disajikan sama sejalan dengan kebutuhan mahasiswa dalam pembelajaran.

4) Analisis tujuan pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran didasarkan pada Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator yang tercantum dalam silabus perkuliahan. Tujuan pembelajaran disusun dengan mengacu pada Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator pembelajaran. Dengan adanya perumusan tersebut, materi yang akan disampaikan melalui video pembelajaran dapat disusun secara sistematis dan sesuai

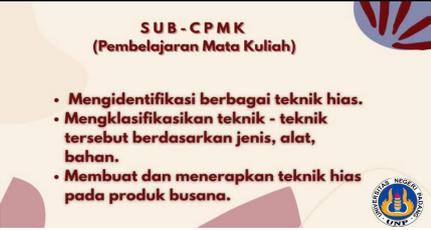
dengan tujuan yang hendak dicapai.

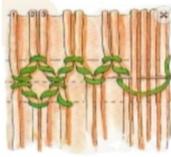
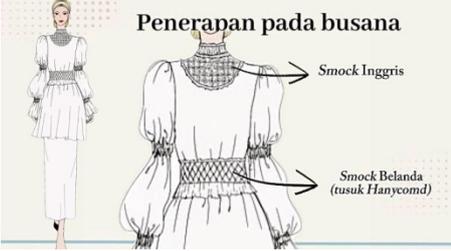
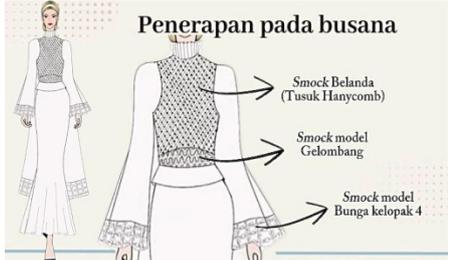
b. Tahap Perancangan

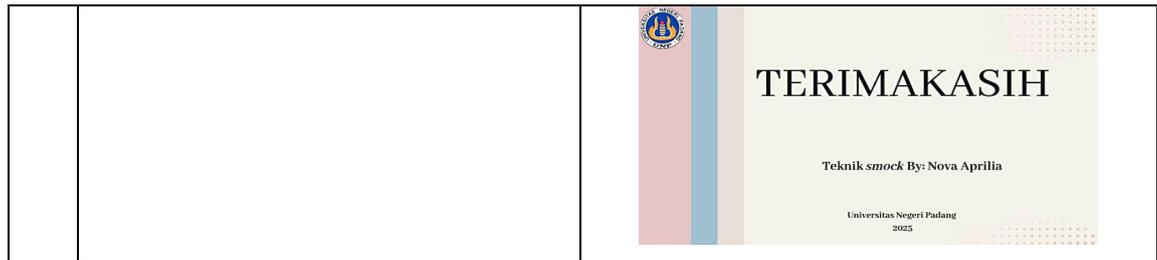
Pada tahap perancangan media video pembelajaran studi pustaka dengan mengumpulkan berbagai referensi buku, modul, jurnal yang berkaitan dengan teknik hias *smock* serta bahan-bahan lain yang mendukung proses pembuatannya. Informasi yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam menyusun isi dan struktur video pembelajaran. Perancangan isi media video mencakup penentuan judul, tujuan pembelajaran, pengantar materi, teknik pembuatan *smock*, jenis-jenis *smock*, alat dan bahan pembuatan *smock*, penerapan *smock* pada busana. Berdasarkan hasil perancangan tersebut, peneliti menyusun perancangan awal dalam bentuk *storyboard* yang memuat isi dan alur konten video pembelajaran yang akan dibuat. Berikut ini merupakan tampilan dari hasil video pembelajaran teknik hias *smock*.

Gambar 1. Hasil Jadi Produk Media Video Pembelajaran Pembuatan Teknik Hias *Smock*

No	Keterangan	Hasil Jadi						
1.	Scene 1 Menampilkan title untuk pembuatan video.							
	<table border="1"> <tr> <th>Frame</th> <th>Judul Video</th> </tr> <tr> <td>Teks</td> <td>Pengembangan media video pembuatan teknik <i>smock</i> di mata kuliah cipta busana mahasiswa S1 tata busana FPP UNP.</td> </tr> <tr> <td>Teks</td> <td>Menampilkan nama dosen.</td> </tr> </table>		Frame	Judul Video	Teks	Pengembangan media video pembuatan teknik <i>smock</i> di mata kuliah cipta busana mahasiswa S1 tata busana FPP UNP.	Teks	Menampilkan nama dosen.
	Frame		Judul Video					
Teks	Pengembangan media video pembuatan teknik <i>smock</i> di mata kuliah cipta busana mahasiswa S1 tata busana FPP UNP.							
Teks	Menampilkan nama dosen.							
2.	Scene 2 Menampilkan capaian pembelajaran dan SUB-CPMK Cipta Busana.							
	<table border="1"> <tr> <th>Frame</th> <th>Pembukaan isi video</th> </tr> <tr> <td>Teks</td> <td>Capaian pembelajaran dan SUB-CPMK</td> </tr> </table>		Frame	Pembukaan isi video	Teks	Capaian pembelajaran dan SUB-CPMK		
	Frame		Pembukaan isi video					
Teks	Capaian pembelajaran dan SUB-CPMK							

								
<p>3.</p>	<p>Scene 3</p> <p>Menampilkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan <i>smock</i>.</p>							
<p>4.</p>	<p>Scene 4</p> <p>Menampilkan cara pembuatan <i>smock</i>.</p> <table border="1" data-bbox="392 1099 844 1346"> <tr> <td>Teks</td> <td>Cara pembuatan <i>smock</i>.</td> </tr> <tr> <td>Audio</td> <td>Musik Instrumen</td> </tr> <tr> <td>Tampilan</td> <td>Hasil <i>smock</i> tampak depan dan belakang</td> </tr> </table>	Teks	Cara pembuatan <i>smock</i> .	Audio	Musik Instrumen	Tampilan	Hasil <i>smock</i> tampak depan dan belakang	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Smock</i> Jepang  <p>Keterangan Pola</p> <ul style="list-style-type: none"> - Buatlah garis segi empat/kotak-kotak pada kain dengan ukuran 1-1,5 cm. - Buatlah garis serong dan horizontal pada pola kotak dan tandai dengan angka 1, 2, 3, di setiap titik pada garis. - Lakukan terus menerus sehingga berbentuk pola seperti pada gambar, maka jadilah pola <i>smock</i> model sirip kelopak 4. - Buatlah pola <i>smock</i> sesuai dengan panjang yang diinginkan.  <ul style="list-style-type: none"> • <i>Smock</i> Belanda 
Teks	Cara pembuatan <i>smock</i> .							
Audio	Musik Instrumen							
Tampilan	Hasil <i>smock</i> tampak depan dan belakang							

		<p>Keterangan Pola</p>  <ul style="list-style-type: none"> - Pertama buatlah jahitan jelujur dengan jarak 1 cm pada bahan. - Setelah itu tarik masing - masing benang hingga berbentuk lipatan - lipatan kecil. - Selanjutnya masukkan jarum jahit pada lipatan pertama dan kunci jahitan agar tidak terlepas. - Lalu tusukkan jahitan pada lipatan kedua dengan arah yang sejajar. - Kemudian tusuk pada jahitan kedua bagian atas dengan arah yang sama, kanan ke kiri - Buatlah jahitan sesuai panjang yang diinginkan mengikuti langkah sebelumnya. <p>• <i>Smock Inggris</i></p>  <p>Keterangan Pola</p>  <ul style="list-style-type: none"> - Siapkan bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan smock Inggris. - Kemudian benang elastis di gunakan di bagian bawah hawa pada mesin jahit. - Setelah itu benang atas menggunakan benang biasa yang sesuai dengan warna bahan yang digunakan. - Jahitlah seperti menjahit biasa pada umumnya, dan lakukan penjahitan sebanyak yang kalian inginkan. - Maka jadilah smock Inggris seperti yang diinginkan.
<p>5. Scene 5</p> <p>Menampilkan desain contoh penerapan <i>smock</i> pada busana casual.</p>		<p>Penerapan pada busana</p>  <p>Penerapan pada busana</p> 
<p>6. Scene 6</p> <p>Menampilkan penutup video berupa kesimpulan dan ucapan terimakasih.</p>		<p>KESIMPULAN</p> <p><i>Smock</i> merupakan teknik hias kain yang dibuat dengan cara mengikuti garis titik-titik dan pola kemudian dijahit, ditarik dan mengikat bahan atau kain sesuai pola tertentu. Sehingga terbentuknya gelombang-gelombang yang teratur pada bahan. Dan <i>smock</i> terbagi menjadi 3 yaitu <i>smock</i> Jepang, Inggris dan Belanda. <i>Smock</i> Jepang sendiri merupakan <i>smock</i> yang berbentuk gelembung-gelembung dan cekungan-cekungan, <i>smock</i> Jepang ini memiliki banyak jenisnya diantaranya yaitu: <i>smock</i> sirip, daun, belah ketupat, kelopak 4, anyaman, dan gelombang.</p>



c. Tahap *Development*

Tahap *development* terdiri dari tahap validasi dan praktikalitas.

1) Tahap validasi

Tahap validasi dilakukan untuk mengevaluasi kelayakan video pembelajaran pembuatan teknik hias *smock* dalam mata kuliah Cipta Busana. Proses penilaian ini melibatkan 3 orang validator, yaitu 1 validator media dan 2 validator materi. Validator media menilai aspek kegrafikan dan kebahasaan, sementara 2 ahli materi menilai kelayakan isi, penyajian bahan, serta penilaian bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran.

a. Hasil uji validitas ahli media

Hasil validitas yang dinilai berdasarkan aspek kelayakan kegrafikan, kelayakan isi dan kebahasaan dapat dilihat di tabel berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi hasil uji validitas ahli media

No	Aspek Penilaian	Hasil Validasi	Kategori
1.	Kelayakan Kegrafikan	90,9%	Sangat Valid
2.	Aspek Penyajian	100%	Sangat Valid
3.	Aspek Kebahasaan	100%	Sangat Valid
	Mean	96,6%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel sebelumnya, bisa disimpulkan bahwasannya aspek kelayakan kegrafikan memperoleh nilai 90,9% dengan kategori sangat valid, aspek penyajian memperoleh nilai 100% dengan kategori sangat valid, serta uji aspek kebahasaan mendapatkan nilai 100% dengan ketegori sangat valid. Dengan rata-rata keseluruhan sebesar 96,6% media video ini dikategorikan **sangat valid** untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri & Ernawati (2022), yang mengembangkan media video tutorial pembuatan pola lengan menggunakan RP-DGS dalam mata kuliah CAD *pattern making*. Hasil uji validitas oleh ahli media menunjukkan persentase nilai sebesar 94%, yang termasuk dalam kategori **sangat valid**. Temuan serupa juga ditemukan dalam

penelitian Lafi & Kurniawan, (2025) yang mengembangkan aplikasi simakna (*Simulasi Manajemen Keuangan Sederhana*) pada materi Literasi Keuangan IPS SMP. Hasil uji validator ahli media pertama sebesar 87% dan dari validator ahli media kedua sebesar 90%. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran SIMAKNA memiliki kategori “**sangat valid**”

b. Hasil uji validitas ahli materi

Hasil validitas materi dinilai berdasarkan aspek kelayakan isi, penyajian bahan, dan penilaian bahasa dapat dilihat pada tabel berikut;

Tabel 2. Rekapitulasi hasil uji ahli materi

No	Aspek Penilaian	Hasil Validasi	Kategori
1.	Kelayakan Isi	87,5%	Sangat Valid
2.	Penyajian Bahasa	80%	Valid
3.	Penilaian Bahasa	83%	Sangat Valid
	Mean	83,5%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga aspek yang dinilai dengan hasil sebagai berikut: 1) Aspek kelayakan isi memperoleh nilai 87,5% dengan kategori sangat valid, 2) Aspek penyajian bahan memperoleh nilai 80% dengan kategori valid, dan 3) Aspek penilaian bahasa memperoleh nilai 83% dengan kategori sangat valid. Secara keseluruhan, rata-rata nilai dari ketiga aspek tersebut adalah 83,5%, yang termasuk dalam kategori **sangat valid**.

Temuan ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Yunita & Ernawati, (2022), yang mengembangkan bahan ajar *e-modul* pembuatan jas dalam mata kuliah *tailoring*, yang memperoleh nilai 84% dan dikategorikan **sangat valid**. Hal serupa juga ditemukan dalam penelitian (Puspaneli et al., 2024), yang mengembangkan media video tutorial pembuatan kamsol dalam mata kuliah adi busana, yang memperoleh nilai 90% dengan kategori **sangat valid**.

2) Tahap praktikalitas

Setelah produk dinyatakan valid oleh validator dan dilakuka revisi, selanjutnya produk yang dihasilkan akan diuji cobakan. Tujuannya adalah untuk menentukan sejauh mana kemudahan dan manfaat dalam penggunaan media video pembuatan teknik hias *smock*. Uji praktikalitas dilakukan kepada 1 orang dosen pengampu mata kuliah Cipta Busana serta mahasiswa S1 tata busana angkatan 2021.

Menurut Sumardi, (2020) praktikalitas adalah pernyataan yang mudah digunakan dan dipelihara sebagai alat ukur kepraktisan. Dengan kata lain, produk

praktis dan mudah digunakan. Sejalan dengan pendapat Andromeda et al., (2018) tanda kepraktisan dari suatu bahan ajar non cetak yaitu dapat dengan mudah digunakan dalam proses belajar mengajar oleh guru dan siswa.

a. Uji Praktikalitas Dosen Pengampu Mata Kuliah Cipta Busana

Hasil uji praktikalitas dosen pengampu mata kuliah Cipta Busana dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi uji praktikalitas dosen pengampu

No	Aspek Penilaian	Hasil Praktikalitas	Kategori
1.	Waktu	80%	Praktis
2.	Kemudahan	80%	Praktis
3.	Manfaat	80%	Praktis
	Mean	80%	Praktis

Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh dosen pengampu mata kuliah Cipta Busana, diperoleh data sebagai berikut: aspek waktu memperoleh nilai 80% dengan kategori praktis, aspek kemudahan memperoleh nilai 80% dengan kategori praktis, dan aspek manfaat memperoleh nilai 80% dengan **kategori praktis**. Dengan demikian, rata-rata keseluruhan untuk ketiga aspek tersebut adalah 80%, yang termasuk dalam kategori praktis.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitri & Adriani, (2019), yang mengembangkan modul pembuatan kantong untuk mata kuliah teknologi busana, yang juga memperoleh penilaian 80% dan **dikategorikan praktis**.

b. Hasil uji Praktikalitas Kelompok Kecil

Uji coba praktikalitas kelompok kecil dilakukan terhadap 10 orang mahasiswa S1 Tata Busana angkatan 2021 yang telah mengikuti mata kuliah Cipta Busana. Hasil dari uji coba tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Hasil Praktikalitas	Kategori
1.	Waktu	90,5%	Sangat Praktis
2.	Kemudahan	85,6%	Sangat Praktis
3.	Manfaat	94,2%	Sangat Praktis
	Mean	90,1%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga aspek yang dinilai, yaitu: 1) Aspek waktu memperoleh nilai 90,5% dengan kategori

sangat praktis, 2) Aspek kemudahan memperoleh nilai 85,6% dengan kategori sangat praktis, dan 3) Aspek manfaat memperoleh nilai 94,2% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, rata-rata keseluruhan hasil praktikalitas dari uji coba kelompok kecil adalah 90,1%, yang termasuk dalam kategori **sangat praktis**.

c. Hasil Uji Praktikalitas Kelompok Besar

Uji praktikalitas pada kelompok besar dilakukan pada 30 orang mahasiswa S1 tata busana angkatan 2021 yang telah mengikuti mata kuliah Cipta Busana. Hasil dari uji coba tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Uji Pratikalitas Kelompok Besar

No	Aspek Penilaian	Hasil Praktikalitas	Kategori
1.	Waktu	95%	Sangat Praktis
2.	Kemudahan	94,3%	Sangat Praktis
3.	Manfaat	95,1%	Sangat Praktis
	Mean	94,8%	Sangat Praktis

Berdasarkan data pada tabel diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat ada 3 aspek yang dinilai dengan masing-masing memperoleh skor sebagai berikut: 1). Aspek waktu memperoleh nilai 95% dengan kategori sangat praktis, 2) aspek kemudahan memperoleh nilai 94,3% dengan kategori sangat praktis, 3). Aspek manfaat memperoleh nilai 95,1% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, secara keseluruhan rata-rata hasil praktikalitas memperoleh 94,8% dengan kategori **sangat praktis**.

Secara keseluruhan, hasil uji praktikalitas menunjukkan hasil persentase sebesar 94,8% dikategori sangat praktis. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media video pembuatan teknik hias *smock* sangat praktis dan layak digunakan dalam perkuliahan Cipta Busana. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Mindarta, (2025), yang berjudul “Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Roblox Studio Pada Mata Kuliah Pelajaran Chassis Otomotif Pada Siswa SMKN dikota Malang” dimana pada penelitian ini menggunakan rentang nilai: sangat layak (3,25-4,00), layak (2,50-3,24), cukup layak (1,72-2,49), dan tidak layak (<1,75). Dimana hasil penilaian guru mata pelajaran memberikan skor rata-rata 3,61 dikategorikan “**sangat baik**”.

Temuan dalam penelitian ini memperkuat bukti bahwa penggunaan media berbasis video sangat mendukung proses pembelajaran keterampilan

praktik. Jika dibandingkan dengan penelitian Mindarta, (2025), nilai praktikalitas dalam penelitian ini sama sama mendapat perolehan persentase nilai yang sangat baik, yang mengindikasikan bahwa teknik penyajian, isi materi, atau kedekatan konteks video dengan kebutuhan siswa turut mempengaruhi penilaian praktikalitas. Hal ini dapat membuktikan bahwasannya pengembangan media video yang melalui tahap uji validitas, praktikalitas dan memperoleh nilai tinggi (sangat baik) dinilai layak digunakan dalam pembelajaran sebagai media tambahan yang lebih bervariasi.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media video pembelajaran teknik hias smock pada mata kuliah Cipta Busana terbukti memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari segi validitas maupun praktikalitas. Hasil uji validitas menunjukkan persentase rata-rata 90,2% dengan kategori sangat valid, yang mengindikasikan bahwa konten, penyajian, dan aspek teknis video telah memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran. Uji praktikalitas oleh dosen pengampu, kelompok kecil, dan kelompok besar menunjukkan rata-rata 92,4% dengan kategori sangat praktis, yang berarti media ini mudah digunakan, bermanfaat, dan dapat membantu mahasiswa memahami materi teknik smock secara lebih efektif. Dengan demikian, media ini layak digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran baik di kelas maupun secara mandiri.

Penggunaan media video pembelajaran ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, khususnya pada keterampilan praktik yang membutuhkan ketelitian tinggi. Fleksibilitas akses memungkinkan mahasiswa mempelajari materi kapan saja dan di mana saja, sehingga mengurangi ketergantungan pada penjelasan langsung dari dosen dan meningkatkan kemandirian belajar. Penelitian ini juga mengisi kekosongan kajian terkait penggunaan media video untuk pembelajaran teknik hias smock di tingkat pendidikan tinggi. Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan agar materi diperluas pada teknik hias lainnya dan tahap disseminasi dilakukan guna menguji efektivitas media dalam konteks dan populasi yang lebih beragam.

5. Konflik Kepentingan

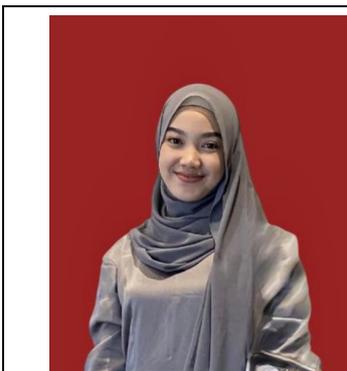
Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Herawati, E. S. B., & Febiantina, S. (2021). Upaya meningkatkan hasil belajar IPA melalui penggunaan media video pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12(1), 54–72. <https://doi.org/10.30997/jsh.v12i1.4034>
- Amissah, E. R. K. (2017). Dress Aesthetics of Smock in Northern Ghana: Form, Function, and Context. *Journal of Textile Engineering & Fashion Technology*, 1(2). <https://doi.org/10.15406/jteft.2017.01.00013>
- An, Y. (2020). A History of Instructional Media, Instructional Design, and Theories. *International Journal of Technology in Education*, 4(1). <https://doi.org/10.46328/ijte.35>
- Andromeda, A., Ellizar, E., Iryani, I., Bayharti, B., & Yulmasari, Y. (2018). Validitas dan Praktikalitas Modul Laju Reaksi Terintegrasi Eksperimen dan Keterampilan Proses Sains untuk Pembelajaran Kimia di SMA. *JURNAL EKSAKTA PENDIDIKAN (JEP)*, 2(2 SE-Articles). <https://doi.org/10.24036/jep/vol2-iss2/250>
- Ardiansah, F. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Pelajaran PAI di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang. *Tarbawy : Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1 SE-Articles). <https://doi.org/10.32923/tarbawy.v5i1.833>
- Bahar, & Soegiarto. (2020). Development of instructional media based on mobile technology to enriching teaching material for primary school students in Indonesia post-learning in the classrooms. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 9(1). <http://dx.doi.org/10.4108/eai.23-11-2019.2298387>
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2001). *The Systematic Design of Instruction* (6th ed.). HarperCollins Publishers.
- Essel, O. Q., & Amissah, E. R. K. (2015). Smock Fashion Culture in Ghana's Dress Identity-Making. *Historical Research Letter*, 18.
- Fitri, F., & Adriani, A. (2019). Pengembangan Modul Pembuatan Kantong Pada Mata Kuliah Teknologi Busana Jurusan IKK FPP UNP. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 8(1 SE-Gorga : Jurnal Seni Rupa), 86–91. <https://doi.org/10.24114/gr.v8i1.12799>
- Fitria, R., Nazar, E., Nelmira, W., & Sahara, N. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Teknik Menjahit Busana pada Mata Kuliah Busana Dasar di IKK FPP UNP. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 19–29.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). *Media Pembelajaran* (F. Sukmawati, Ed.). Tahta Media Group.
- Lafi, A., & Kurniawan, B. (2025). Pengembangan Aplikasi SIMAKNA (Simulasi Manajemen Keuangan Sederhana) Pada Materi Literasi Keuangan IPS SMP. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 547–565. <https://doi.org/10.51574/jrip.v5i2.2941>
- Mindarta, E. (2025). Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Roblox Studio Pada Mata Pelajaran Chassis Otomotif Pada Siswa SMKN di Kota Malang. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 5 (1 SE-Articles), 264–280. <https://doi.org/10.51574/jrip.v5i1.3046>
- Mukaromah, W., Sudadio, S., & Sholih, S. (2021). Pengembangan media video interaktif pada layanan informasi karir siswa SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, 6(2). <http://dx.doi.org/10.30870/jpbk.v6i2.13923>
- Nadawiyah, H., & Nelmira, W. (2022). Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Pola Busana Sekolah Mata Kuliah Busana Anak Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga FPP UNP. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(Special Issue 2), 481–487. <https://doi.org/10.32670/ht.v2iSpecial%20Issue%202.1352>
- Nurhazizah, N., & Puspaneli, P. (2024). Pengembangan Modul Mata Pelajaran Dasar Program Keahlian Tata Busana Kelas X Jurusan Desain & Produksi Busana di SMKN 1 Sijunjung. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4 SE-Articles), 3010–3017.

- <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2701>
- Prasojo, L. D., & Yuliana, L. (2021). How is social media used by Indonesian school principals for instructional leadership? *Cakrawala Pendidikan*, 40(1). <https://doi.org/10.21831/cp.v40i1.32925>
- Pujilestari, Y., & Susila, A. (2020). Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 19(02 SE-Original Research Articles), 40–47. <https://doi.org/10.21009/jimd.v19i02.14334>
- Puspaneli, P., Yusmerita, Y., & Zamil, I. (2024). Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Kamisol Pada Mata Kuliah Adi Busana. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 50311–50319. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i3.23824>
- Rohmah, C. (2015). Perbedaan Ukuran Pola Smock terhadap Stabilitas Lipatan dan Estetika Gaun. *Jurnal Tata Busana*, 4(1). <https://doi.org/10.26740/jurnal-online-tata-busana.v4i1.10389>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sujono, H. (2022). Mengembangkan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial*, 20(1), 25–42. <https://doi.org/10.37216/tadib.v20i1.538>
- Sumardi, M. (2020). *Teknik pengukuran dan penilaian hasil belajar*. Deepublish.
- Syahril, Nabawi, R. A., & Prasetya, F. (2020). The instructional media development of mechanical drawing course based on project-based learning. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 4.
- Triantoro, A. (2017). *Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)*. Prenada Media.
- Utami, N. R., & Puspitasari, C. (2018). Eksplorasi Teknik Smock Flower Sebagai Aplikasi Pada Produk Fashion. *EProceedings of Art & Design*, 5(3).
- Yunita, D., & Ernawati. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Pembuatan Jas Mata Kuliah Tailoring. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), 281–288.

Biografi Penulis



Nova Aprilia. Merupakan mahasiswa Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga, Universitas Negeri Padang. Lahir di Siak Sri Indrapura 09 April 2003. Saat ini melakukan riset yang berkaitan erat dengan pengembangan media pembelajaran dalam pendidikan. Email: novaaprilias9900@gmail.com

	<p>Puspaneli, S. Pd, M. Pd. T. Merupakan dosen Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga, Universitas Negeri Padang. Lahir di kab. Kerinci, 23 Mei 1988. Saat ini melakukan riset yang berkaitan erat dengan pengembangan media pembelajaran dalam pendidikan. Email: puspaneli@fpp.unp.ac.id</p>
	<p>Dr. Weni Nelmira, S.Pd, M.Pd. T. Merupakan dosen Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga, Universitas Negeri Padang. Lahir di Baso, 27 Juli 1979. Saat ini melakukan riset yang berkaitan erat dengan pengembangan media pembelajaran dalam pendidikan. Email: weninelmira@fpp.unp.ac.id</p>
	<p>Puji Hujria Suci, M.Pd. Merupakan dosen Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga, Universitas Negeri Padang. Lahir di Padang, 14 Juni 1988. Saat ini melakukan riset yang berkaitan erat dengan pengembangan media pembelajaran dalam pendidikan. Email: puji.hujria@fpp.unp.ac.id</p>
	<p>Rafikah Husni, M.Pd. Merupakan dosen Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga, Universitas Negeri Padang. Lahir di Kayu Tanam, 24 November 1989. Saat ini melakukan riset yang berkaitan erat dengan pengembangan media pembelajaran dalam pendidikan. Email: rafikahhusni@unp.ac.id</p>