

Peran Media Pembelajaran Youtube Dalam Mendesain Busana Menggunakan Aplikasi Photoshop Pada Mata Kuliah Komputer Desain Mahasiswa D3 Tata Busana Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga

^{1*}Ratih Fitria Ananda, ¹Puji Hujria Suci, ¹Ernawati, ¹Melda Mahniza

¹Fakultas Pariwisata dan perhotelan Universitas Negeri Padang, Jalan Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang, Sumatera Barat

*Corresponding Author e-mail: ratihfitriaananda48@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi digital membawa perubahan besar pada pendidikan, termasuk desain busana. Mahasiswa D3 Tata Busana perlu menguasai keterampilan desain digital menggunakan Adobe Photoshop, namun pembelajaran konvensional sering kurang efektif. *YouTube* sebagai media pembelajaran visual menawarkan materi fleksibel, menarik, dan mudah diakses, sehingga berpotensi meningkatkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa. Penelitian ini bertujuan menganalisis peran *YouTube* dalam mendesain busana menggunakan *Photoshop* pada mata kuliah Komputer Desain, dengan metode kualitatif deskriptif melalui wawancara dan dokumentasi selama dua minggu pada semester genap 2025. Hasil menunjukkan *YouTube* berperan signifikan dalam memahami teknik desain busana digital; 100% dari 15 responden mengatakan adanya peningkatan keterampilan desain setelah memanfaatkan video tutorial, dengan mayoritas menyatakan materi mempermudah pemahaman *Photoshop* dan meningkatkan kepercayaan diri dalam mengerjakan proyek digital. Video tutorial memberi kemudahan akses, fleksibilitas waktu, dan memungkinkan pengulangan materi sesuai kebutuhan, sekaligus mengatasi keterbatasan waktu tatap muka dan mendorong kemandirian belajar. Meskipun terdapat keterbatasan interaksi langsung dan kualitas video yang bervariasi, mahasiswa secara umum merespons positif penggunaan *YouTube*, sehingga media ini direkomendasikan sebagai alternatif efektif dalam pembelajaran desain busana berbasis komputer.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *YouTube*, Desain Busana, *Photoshop*, Komputer Desain.

The Role of YouTube Learning Media in Fashion Design Using Adobe Photoshop in the Computer Design Course for D3 Fashion Design Students, Department of Family Welfare, Faculty of Tourism and Hospitality

Abstract

The development of digital technology has brought significant changes to education, including the field of fashion design. Diploma-level Fashion Design students must master digital design skills using Adobe Photoshop; however, conventional learning methods are often less effective in delivering technical content. *YouTube*, as a visual learning medium, offers flexible, engaging, and easily accessible content, thus potentially enhancing students' understanding and skills. This study aims to analyze the role of *YouTube* in fashion design using *Photoshop* in the Computer Design course, employing a descriptive qualitative method through interviews and documentation conducted over two weeks in the even semester of 2025. The findings indicate that *YouTube* plays a significant role in understanding digital fashion design techniques; 100% of the 15 respondents reported improved design skills after utilizing tutorial videos, with the majority stating that the materials facilitated their understanding of *Photoshop* and increased their confidence in completing digital design projects. Tutorial videos provide easy access, time flexibility, and the ability to review material as needed, while also overcoming the limitations of face-to-face teaching time and fostering independent learning. Despite limitations such as reduced direct interaction and varying video quality, students generally responded positively to *YouTube*, making it a recommended alternative for computer-based fashion design education.

Keywords: learning media, *YouTube*, fashion design, *Photoshop*, Computer Design.

How to Cite: Ananda, R. F., Suci, P. H., Ernawati., & Mahniza, M. (2025). Peran Media Pembelajaran Youtube Dalam Mendesain Busana Menggunakan Aplikasi Photoshop Pada Mata Kuliah Komputer Desain Mahasiswa D3 Tata Busana Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga. *Journal of Authentic Research*, 4(Special Issue, 576-591. <https://doi.org/10.36312/jar.v4iSpecial%20Issue.3301>



<https://doi.org/10.36312/jar.v4iSpecial%20Issue.3301>

Copyright© 2025, Ananda et al.

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan terus berkembang seiring waktu dan mendorong terciptanya berbagai teknologi baru yang menandakan kemajuan zaman. Saat ini, teknologi telah memasuki era digital dan dimanfaatkan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan (Manongga, 2021). Perubahan ini terlihat dari metode pengajaran, cara belajar mahasiswa, hingga materi pembelajaran yang terus diperbarui. Pembelajaran kini dapat dilakukan dari rumah melalui platform seperti Zoom, Google Classroom, dan media digital lainnya.

Selain berbagai manfaat, teknologi juga memiliki dampak negatif, seperti ketergantungan pada media sosial, penyebaran informasi palsu (*hoax*), serta gangguan konsentrasi dalam proses belajar. Penggunaan teknologi yang tidak terkendali juga dapat menurunkan keterampilan sosial, memicu kecemasan, dan memperburuk kesehatan mental mahasiswa (Prasanti et al., 2025).

Teknologi merupakan hasil perkembangan ilmu pengetahuan dan berlangsung dalam bidang pendidikan (Manongga, 2021). Oleh karena itu Pendidikan juga harus menggunakan teknologi untuk membantu pelaksanaan pembelajaran. Termasuk dunia Pendidikan, sebagai lahirnya teknologi, sudah sewajarnya bila Pendidikan juga memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pelaksanaan pembelajaran (Manongga, 2021).

Anggraeny (2020) menyatakan pembelajaran menggunakan teknologi berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi mahasiswa dalam memahami dan mendalami konsep pembelajaran serta dapat menambah semangat belajar, karena materi yang disampaikan menarik perhatian mahasiswa. Pembelajaran yang diberikan kepada mahasiswa harus menimbulkan ketertarikan mahasiswa agar mahasiswa memiliki partisipasi yang antusias dalam kegiatan belajar mengajar seperti menggunakan media pembelajaran.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat sekarang ini menyebabkan semakin berkembangnya dunia pendidikan dan salah satunya adalah perkembangan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah faktor terpenting yang mendukung keberhasilan dalam suatu pembelajaran. Teknologi pembelajaran merupakan aplikasi atau media yang telah dirancang secara modern dan dimanfaatkan sebagai teori dan praktik dalam pembelajaran, sebagai sumber belajar (Arridho et al., 2022).

Rasagama (2020) mengemukakan bahwa manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar antara lain motivasi belajar akan lebih menyenangkan dan tidak bosan dalam pembelajaran. Selain itu peserta didik dapat memahami makna, lebih cepat menguasai materi pembelajaran, serta mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang bervariasi, pengajar tidak kehabisan tenaga saat melakukan pembelajaran.

Zaman sekarang ini, teknologi berbasis internet sangat dibutuhkan dalam proses belajar-mengajar. Perkembangan teknologi berbasis internet telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam hal penyampaian materi dan pemanfaatan media pembelajaran. Salah satu bentuk kemajuan teknologi yang banyak dimanfaatkan di dunia pendidikan adalah media pembelajaran berbasis video, seperti *youtube*. *Youtube* merupakan sebuah *platform* untuk berbagi video. Melalui *youtube*, pelajar dapat belajar secara mandiri dan berbagi informasi berupa pengetahuan maupun praktik melalui video (Mujiyanto, 2019).

Menurut Tutiasri *et al.*, (2020) *Youtube* merupakan *platform* media sosial video *sharing* yang dapat memungkinkan penggunaannya dalam mengunggah dan menonton video secara gratis, didalam *youtube* video yang dimuat dapat memiliki durasi waktu yang panjang maupun pendek sehingga bebas dan bersifat pilihan, tergantung dari keinginan pembuat konten itu sendiri. *Youtube* dapat diakses dimanapun dan kapanpun asalkan terdapat sebuah akses internet. Tutiasri *et al.*, (2020) Mengatakan kelebihan media pembelajaran *Youtube* adalah orang yang menyimak materi pembelajaran tidak ada kata ketinggalan materi, karena bisa diakses lagi dan diputar ulang, berbeda dengan pembelajaran konvensional, pembelajaran dengan konvensional ketika mahasiswa ketinggalan materi tidak akan dapat mengulang kembali materi yang disampaikan oleh dosennya.

Terdapat beberapa alasan yang dapat mendukung penggunaan *youtube* sebagai media pembelajaran salah satunya adalah pemanfaatan *youtube* yang nyata, *youtube* juga digunakan sebagai media branding lembaga atau organisasi, situs *website* media *sharing* video *online* terbesar dan paling populer di dunia internet saat ini, mudah dan gratis, sumber yang memadai dengan tersedianya berbagai macam video, serta bentuk *audiovisual* sehingga menimbulkan motivasi untuk belajar bagi mahasiswa (Yudha & Sundari, 2021).

Perkembangan informasi dan teknologi merupakan salah satu pendukung untuk mengembangkan inovasi pembelajaran khususnya pada media pembelajaran. Pemanfaatan informasi dan teknologi tersebut bisa diupayakan untuk membuat sebuah media pembelajaran yang dapat membuat mahasiswa secara aktif melakukan proses pembelajaran. Pada kompetensi keahlian komputer desain, terdapat program mata kuliah untuk mendukung tercapainya lulusan yang bermutu, salah satu diantaranya adalah pada mata kuliah komputer desain dalam mendesain busana.

Desain busana yaitu rancangan model busana yang berupa gambar dengan mempergunakan unsur garis, bentuk, siluet (*silhouette*), ukuran, dan tekstur yang dapat diwujudkan menjadi sebuah busana, Salah satu yang dipelajari adalah membuat desain busana dengan proporsi ilustrasi secara digital (Hanif *et al.*, 2024).

Pada mahasiswa D3 Tata Busana Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga, mahasiswa dituntut untuk menguasai keterampilan dalam mendesain busana secara digital, salah satunya melalui mata kuliah Komputer Desain. Aplikasi *adobe photoshop* menjadi salah satu perangkat lunak penting dalam proses mendesain busana modern, yang membutuhkan pemahaman teknis dan keterampilan praktik yang cukup kompleks. Namun, tidak semua mahasiswa mampu memahami materi secara optimal hanya melalui metode pembelajaran konvensional atau tatap muka. Dengan adanya video tutorial, pengajar dapat memutar video tutorial berulang-ulang sehingga memudahkan mahasiswa memahami proses pembuatan desain busana secara digital dengan baik, pembuatan desain busana secara digital bisa menggunakan aplikasi *photoshop*. Menurut Ginting *et al.*, (2023) *Photoshop* adalah perangkat lunak yang telah mengubah cara untuk seseorang memandang dan memanipulasi gambar. Dengan alat ini, dapat menggabungkan foto, membuat ilustrasi, dan mengedit gambar dengan cara yang sepenuhnya kreatif.

Dengan mendesain busana menggunakan aplikasi *photoshop* terdapat beberapa kesulitan, terutama bagi mahasiswa pemula. Salah satu tantangannya adalah kompleksitas penggunaan alat dan fitur *photoshop* yang beragam, seperti *layer* (lapisan terpisah untuk mengatur elemen desain secara independen), *pen tool* (alat untuk

membuat garis dan bentuk presisi pada pola busana atau lainnya), dan *path selection* (alat untuk memilih dan memodifikasi jalur yang telah dibuat), yang membutuhkan pemahaman mendalam agar bisa menghasilkan desain yang baik. Selain itu, penyesuaian warna dan tekstur seringkali menjadi masalah, karena menciptakan tampilan yang natural dan realistis dalam format digital memerlukan keterampilan khusus. Kesulitan lain muncul ketika mencoba merealisasikan detail-detail rumit seperti lipatan kain atau jahitan, yang tidak selalu mudah untuk dihadirkan secara digital.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan mahasiswa tentang bagaimana peran media pembelajaran *youtube* ini dalam mendesain busana menggunakan aplikasi *photoshop* sangat membantu mahasiswa dalam membuat sebuah desain, karena bisa diulang kapan saja yang bisa langsung diterapkan sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami, apalagi untuk mendesain busana yang mengandalkan keterampilan praktis. Sebelumnya mahasiswa sangat kesulitan mendesain menggunakan aplikasi *photoshop* dikarenakan penjelasan dari dosen terkadang cenderung lupa jika mengerjakan tugas di rumah, ada juga beberapa mahasiswa yang kurang cepat memahami penjelasan materi dari dosen, sehingga bisa ketinggalan materi, hal ini dikarenakan keterbatasan jam untuk menjelaskan semua materi yang ada oleh dosen, dan juga kekurangan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang disampaikan. Media tutorial ini juga memiliki kekurangan seperti kurang interaktif, karena tidak ada umpan balik langsung, dan juga ada beberapa peserta didik yang merasa kesulitan mengikuti jika video yang dibuat terlalu cepat penjelasannya dan tidak cukup jelas.

YouTube dianggap sebagai media pembelajaran yang efektif untuk desain busana (Sabrina et al 2022:15). Terutama karena memberikan fleksibilitas dan akses mudah ke berbagai tutorial yang membantu meningkatkan keterampilan, terutama dalam penggunaan aplikasi seperti *photoshop*. Banyak mahasiswa, terutama di departemen Tata Busana, lebih memilih *youtube* karena dapat belajar secara mandiri, meski ada beberapa tantangan dalam memahami tutorial bagi pemula. Meskipun belajar melalui *youtube* memberikan kebebasan dan mendukung kreativitas, interaksi dengan dosen tetap penting untuk pemahaman yang lebih mendalam. Pengguna merasa kualitas desain mereka meningkat setelah mengikuti tutorial dan berencana terus menggunakan *youtube* sebagai sumber belajar setelah lulus. Media pembelajaran *youtube* hadir sebagai solusi inovatif dalam menjembatani kesenjangan pemahaman tersebut. Video tutorial yang bersifat visual dan repetitif memungkinkan mahasiswa untuk belajar secara mandiri, mengulang materi yang belum dipahami, serta menyesuaikan kecepatan belajar dengan kemampuan masing-masing.

Pada penelitian terdahulu (Hendrawan et al., 2022:26) Hasil akhir yang dicapai dari penelitiannya adalah meningkatnya pemahaman mitra tentang *platform youtube* sebagai media sarana pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas dalam pembuatan bahan ajar audio visual serta meningkatnya kemahiran mitra dalam penggunaan *platform youtube*. Manfaat yang didapatkan peserta pelatihan terhadap pengenalan *platform youtube* adalah bisa menjadikan *platform Youtube* sebagai media edukasi. Tanggapan positif diberikan oleh hampir seluruh peserta pelatihan dan menginginkan untuk diadakan pelatihan yang lainnya.

Sementara itu, penelitian ini berbeda fokus karena meneliti dampak langsung *YouTube* pada mahasiswa D3 Tata Busana dalam konteks pembelajaran komputer

desain dalam mendesain busana berbasis *Adobe Photoshop*. Penelitian ini mengevaluasi bagaimana konten yang sudah tersedia di *YouTube* dimanfaatkan mahasiswa untuk meningkatkan keterampilan mereka, termasuk pemahaman fitur-fitur *Photoshop*, kemampuan mendesain, dan kreativitas dalam menghasilkan karya.

Dengan demikian, penelitian ini melengkapi temuan (Hendrawan et al., 2022:26) dengan memberikan bukti empiris pada tingkat pengguna akhir (mahasiswa), sekaligus menunjukkan bahwa *YouTube* tidak hanya bermanfaat bagi pengajar untuk membuat bahan ajar, tetapi juga efektif sebagai media pembelajaran mandiri yang dapat meningkatkan keterampilan praktis mahasiswa dalam pendidikan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memahami secara mendalam peran media pembelajaran *YouTube* dalam proses mendesain busana menggunakan aplikasi *Photoshop* pada mahasiswa D3 Tata Busana, Universitas Negeri Padang. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggali makna, persepsi, dan konteks pengalaman mahasiswa dalam pembelajaran berbasis digital (Safrudin et al., 2023).

Penelitian dilakukan di lingkungan alami sesuai konteks aktivitas mahasiswa, dengan peneliti sebagai instrumen kunci yang secara aktif terlibat dalam pengumpulan dan analisis data. Proses analisis dilakukan secara induktif, dengan kesimpulan yang dibangun dari data yang diperoleh di lapangan (Ardiansyah et al., 2023).

Informan Penelitian

informan penelitian ini merupakan orang yang mengetahui tentang permasalahan yang diangkat oleh peneliti sehingga orang tersebut akan diwawancarai untuk menjawab pertanyaan tentang bagaimana peran media pembelajaran *youtube* dalam mendesain busana. Adapun informan dalam penelitian ini adalah informan utama yaitu Mahasiswa D3 Tata busana Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang.

Tabel 1. Profil Informan Penelitian

NO	Jenis Kelamin	Semester	Pengalaman Sebelumnya dengan Photoshop
1.	Laki laki	2	Mahir
2.	Perempuan	2	Menengah
3.	Perempuan	2	Mahir
4.	Perempuan	2	Pemula
5.	Perempuan	2	Menengah
6.	Perempuan	2	Menengah
7.	Perempuan	2	Menengah
8.	Perempuan	2	Menengah
9.	Perempuan	2	Menengah
10.	Perempuan	2	Mahir
11.	Perempuan	2	Pemula
12.	Perempuan	2	Mahir

13.	Perempuan	2	Pemula
14.	Perempuan	2	Pemula
15.	Perempuan	2	Mahir

Keterangan:

- Pemula: Hanya mengenal fitur dasar (membuka file, crop, mengubah warna).
- Menengah: Sudah pernah membuat desain atau menggunakan beberapa tools seperti layer dan pen tool.
- Mahir: Pernah mengerjakan proyek desain busana digital secara lengkap.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, yaitu melalui wawancara dan dokumentasi untuk memperoleh data yang valid dan mendalam (Nasrullah *et al.*, 2023).

1. Wawancara

Peneliti menggunakan wawancara semi-terstruktur, yang memungkinkan fleksibilitas dalam menggali informasi dari mahasiswa terkait penggunaan *YouTube* sebagai media pembelajaran. Teknik ini memfasilitasi interaksi langsung dengan responden dan memungkinkan peneliti memperdalam jawaban sesuai kebutuhan (Rudiyanti *et al.*, 2025).

2. Dokumentasi

Teknik ini dilakukan dengan mengumpulkan dokumen dan foto kegiatan, seperti proses wawancara. Dokumentasi memberikan informasi faktual, historis, dan kontekstual untuk memperkuat data hasil wawancara (Ardiansyah *et al.*, 2023).

Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen (alat) penelitian merupakan peneliti itu sendiri. Peneliti sebagai *human instrument*, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya (Sugiyono, 2020).

Sebagai instrumen utama, peneliti berperan aktif sejak perencanaan hingga penarikan kesimpulan. Fokus penelitian adalah mengkaji peran media pembelajaran *YouTube* dalam mendesain busana menggunakan *Photoshop* pada mahasiswa D3 Tata Busana Universitas Negeri Padang. Peneliti memilih informan yang relevan, mengumpulkan data melalui wawancara mendalam dan dokumentasi, serta menilai kualitas dan keabsahan data secara langsung. Analisis dilakukan melalui reduksi, penyajian, verifikasi, dan penarikan kesimpulan secara interaktif di lapangan. Seluruh proses dilaksanakan dengan kesadaran, refleksi, dan tanggung jawab penuh, mengingat dalam penelitian kualitatif peneliti merupakan instrumen utama.

Tabel 2. Pedoman Wawancara

NO	Fokus wawancara	Pertanyaan umum	Pertanyaan Probing (Lanjutan)
1.	Peran media pembelajaran youtube	Bagaimana pengalaman anda dalam menggunakan youtube untuk belajar mendesain busana menggunakan photoshop?	1.Apa yang membuat youtube membantu anda dalam memahami materi? 2. Apakah video tersebut menggantikan atau hanya melengkapi penjelasan dari dosen? 3. Contoh video seperti apa yang paling membantu menurut anda?
2.	Pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan	Menurut anda, apakah pembelajaran melalui youtube meningkatkan kemampuan anda dalam menggunakan photoshop?	1.Bagaimana perbandingan hasil desain anda sebelum dan sesudah belajar menggunakan media pembelajaran youtube? 2. apakah anda bisa mengikuti tutorial dengan mudah?
3.	Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran youtube	Apa saja kelebihan pembelajaran desain menggunakan youtube atau media digital lainnya?	1.Menurut anda apakah media ini fleksibel? 2. Adakah kekurangan yang anda rasakan? (misalnya sinyal, durasi video, bahasa) 3.bagaimana anda mengatasi kendala tersebut?
4.	Tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan media youtube	Bagaimana pendapat anda secara umum terhadap penggunaan youtube sebagai media pembelajaran dalam mata kuliah komputer desain?	1.apakah metode ini membuat anda lebih semangat belajar? 2. Apakah anda ingin metode ini dilanjutkan? 3. Menurut anda apa yang perlu ditingkatkan dari media ini?

Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian ini bertujuan untuk memastikan kebenaran informasi yang diperoleh, bukan sekadar jumlah responden (Husnullail *et al.*, 2024). Peneliti mengacu pada uji kredibilitas menurut Lincoln dan Guba dalam (Syahrani, 2020), yang meliputi:

1. Perpanjangan pengamatan
Peneliti kembali ke lapangan untuk mengecek ulang data melalui wawancara tambahan dengan narasumber yang sama maupun baru, guna memastikan kebenaran dan konsistensi data.
2. Ketekunan Pengamatan
Peneliti melakukan pengamatan secara cermat dan berkelanjutan serta membaca referensi dan dokumentasi terkait untuk memperkuat akurasi deskripsi data.
3. Triangulasi
Validasi data dilakukan dengan membandingkan hasil dari berbagai sumber, metode (wawancara dan dokumentasi), dan teori, guna menguji konsistensi temuan dan meningkatkan kepercayaan data. Dengan cara ini, kedua sumber data saling melengkapi: wawancara menyajikan makna dan konteks, sedangkan dokumentasi menyediakan fakta dan bukti visual.

Teknik Sampling

Penelitian ini menggunakan *non-probability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap individu dalam populasi (Sugiyono, 2023). Teknik yang dipilih adalah *snowball sampling*, yaitu pengambilan sampel yang dimulai dari satu atau beberapa informan kunci, kemudian berkembang berdasarkan rekomendasi informan sebelumnya (Sugiyono, 2023). Informan awal dipilih berdasarkan relevansi pengalaman terhadap topik penelitian, yaitu peran media *YouTube* dalam pembelajaran desain busana menggunakan *Photoshop*. Informan dipilih berdasarkan rekomendasi dosen yang mengidentifikasi mahasiswa aktif menggunakan *Youtube*. Jika data dari informan awal belum mencukupi, peneliti meminta referensi informan berikutnya. Proses ini berlangsung secara bertahap hingga data yang dibutuhkan dinilai memadai dan mendalam.

Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini mengacu pada model Miles dan Huberman (1984) yang dilakukan secara interaktif dan berkelanjutan hingga data dianggap jenuh. Terdapat tiga tahap utama:

1. Reduksi Data
Merupakan proses menyaring, menyederhanakan, dan mengorganisasi data dari wawancara agar fokus pada informasi relevan. Peneliti menyusun ringkasan naratif dan berdiskusi dengan pihak berpengalaman untuk menjaga validitas (Martin *et al.*, 2022).
2. Penyajian Data
Data disusun secara sistematis dalam bentuk narasi deskriptif agar mudah dipahami dan dianalisis. Penyajian ini menampilkan pola penggunaan media *YouTube* oleh mahasiswa dalam mendesain busana menggunakan *Photoshop* (Sugiyono, 2023).
3. Verifikasi dan Kesimpulan
Kesimpulan awal bersifat sementara dan terus diuji berdasarkan data tambahan. Verifikasi dilakukan melalui pengecekan konsistensi temuan dan konfirmasi kepada informan (*member checking*) untuk memastikan kredibilitas hasil (Sugiyono, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan 15 mahasiswa D3 Tata Busana Universitas Negeri Padang yang telah mengikuti mata kuliah Komputer Desain menggunakan media pembelajaran *YouTube*. Data dikumpulkan melalui wawancara yang menggali peran, media pembelajaran youtube dalam mendesain busana menggunakan aplikasi photoshop. Berikut diagram alur penggunaan youtube oleh mahasiswa:



Gambar 1. Penggunaan youtube

1. Peran YouTube dalam Pembelajaran Mendesain Busana

YouTube berperan penting dalam pembelajaran desain busana menggunakan aplikasi *Photoshop* dengan menyediakan berbagai tutorial video yang mudah diakses. Melalui *YouTube*, pemula maupun yang sudah berpengalaman dapat belajar langkah demi langkah cara mendesain baju, mulai dari membuka lembar kerja di *Photoshop*, membuat *mockup* kaos, mengaplikasikan warna dan bentuk, *shading*, hingga menempatkan logo atau motif pada desain busana.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa media pembelajaran youtube pada mata kuliah komputer desain Universitas Negeri Padang berperan sangat signifikan dan positif. *YouTube* sebagai media pembelajaran video tutorial memberikan kemudahan akses sumber belajar yang multimedia dan interaktif, sehingga mahasiswa dapat mempelajari teknik-teknik mendesain busana secara visual dan praktis. Selain itu, penelitian ini menunjukkan pengaruh video pembelajaran dalam pembelajaran desain busana sangat efektif dalam meningkatkan kreativitas, motivasi, dan hasil belajar siswa atau mahasiswa. Rata-rata nilai hasil belajar meningkat secara signifikan setelah menggunakan media video pembelajaran, yang memberikan pengajaran yang lebih efektif dan efisien dibandingkan metode konvensional. Singkatnya, peran *YouTube* dalam pembelajaran mendesain busana dengan *Photoshop* meliputi:

- Menyediakan tutorial langkah-demi-langkah yang mudah diikuti.
- Memberikan akses gratis untuk belajar teknik *Photoshop* khusus fashion.
- Membantu pemula memahami konsep desain busana digital.
- Mempercepat proses belajar melalui contoh praktik visual. Mendukung kreativitas dan pengembangan skill desain dengan alat digital populer seperti *Photoshop*.

Dari hasil penelitian yang dilakukan, maka peneliti telah mendapat data yang diharapkan dari peran media youtube dalam pembelajaran *youtube* dalam mendesain Busana Menggunakan Aplikasi *Photoshop*. Data yang diperoleh melalui pengamatan melalui wawancara dengan beberapa narasumber yang ikut terlibat untuk mendukung data penelitian. Dibuktikan dengan hasil wawancara dengan mahasiswa. Mahasiswa tersebut mengatakan :

“Sebelum belajar melalui *youtube* desain narasumber masih kurang bagus atau bisa dikatakan masih berantakan dan belum memahami *tools* dengan benar tetapi setelah menonton beberapa tutorial walaupun hasilnya tidak sempurna setidaknya narasumber mulai mengerti alur nya, sekarang narasumber sudah mulai bisa desain secara mandiri walaupun sederhana yang penting ada perkembangan. Ada banyak

kreator dengan cara mengajar yang berbeda-beda ada yang detail, ada yang cepat, ada yang menggunakan animasi. Sehingga narasumber dapat memilih gaya penjelasan yang paling sesuai dengan gaya belajar masing-masing”.

Kemudian mengenai video tersebut hanya melengkapi penjelasan dari dosen. Dibuktikan dengan hasil wawancara dengan mahasiswa. Mahasiswa tersebut mengatakan :

“Menurut saya video *youtube* lebih melengkapi penjelasan dari dosen karena di jam kuliah saya kurang memahami dikarenakan beberapa faktor seperti waktu yg terbatas atau pembawaan materi *youtube* begitu cepat. video penjelasan dari dosen ini nya cukup jelas biasanya menjelaskan cara dasar desain busana di *photoshop* kayak bikin pola pake pentul, kadang penjelasannya disesuaikan dengan materi kuliah jadi lebih gampang dipahami sesuai dengan konteks yang diajarkan atau saya menonton dari beberapa *channel youtube* salah satu yang paling membantu seperti *photoshop training* atau *ptc*, karena penjelasan runtun dan jelas, mereka juga sering membahas tools dasar *photoshop* yg aku butuhin waktu belajar desain busana”

Banyak sekali video di *youtube* yang sangat membantu mahasiswa dalam mendesain. Salah satunya pembuatan pola dan pewarnaan di *photoshop*. Sesuai dengan yang disampaikan oleh salah satu mahasiswa:

“Memudahkan saya mengikuti step by step atau langkah-langkah nya sebagai pemula melalui video tutorial di *youtube*. contoh video yang sangat membantu, seperti video tutor pembuatan pola, pewarnaan, serta desain ke dalam pola, sebagai desain busana seperti *pen tool layer*, dan lain-lain”

Adapun hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa *YouTube* berperan penting dalam pembelajaran desain busana menggunakan aplikasi *Photoshop*. Selain itu, media video seperti *YouTube* memungkinkan mahasiswa mengamati karya desainer lain dan tren desain terkini sehingga memperkaya ide dan inovasi dalam mendesain busana mereka sendiri, yang sulit diperoleh melalui metode pembelajaran konvensional.

2. Efektivitas Media *YouTube* dalam Meningkatkan Pemahaman dan Keterampilan.

Efektivitas pembelajaran mendesain busana menggunakan aplikasi *Photoshop*, terutama melalui media tutorial seperti *YouTube*, cukup tinggi dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan pengguna. *YouTube* menyediakan video tutorial yang rinci dan praktis, memungkinkan pengguna mempelajari teknik desain busana digital secara bertahap, mulai dari pembuatan *mockup*, *shading*, hingga aplikasi motif dan logo pada baju. Keunggulan tutorial di *YouTube* adalah penyajian visual yang membantu pengguna memahami konsep dan langkah kerja *Photoshop* dengan lebih jelas dibandingkan materi belajar teks saja. Video yang interaktif dan dapat diulang-ulang sesuai kebutuhan memungkinkan proses belajar menjadi lebih fleksibel dan efektif dalam mengasah keterampilan praktis. Selain itu, tutorial praktis tersebut memfasilitasi pengembangan kreativitas melalui demonstrasi langsung cara menggunakan tools dan fitur *Photoshop* yang relevan dengan desain *fashion*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa efektivitas dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan mendesain busana menggunakan aplikasi *photoshop* pada mahasiswa terbukti sangat signifikan. Hasil wawancara dengan beberapa narasumber mengatakan: “*YouTube* membantu memahami materi karena penjelasannya langsung visual jadi narasumber bisa lihat langsung bagaimana langkah-langkah mendesain, kemudian saya bisa *pause* atau mempercepat video

sesuai kebutuhan semisal nya belum paham bisa mencari video lain yang hampir serupa tetapi dengan penyampaian yang lebih mudah dipahami”.

Data yang diperoleh melalui pengamatan melalui wawancara dengan beberapa narasumber yang ikut terlibat untuk mendukung data penelitian. Dibuktikan dengan *youtube* lebih mempermudah. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara dengan mahasiswa. Mahasiswa tersebut mengatakan : “Belajar lewat *youtube* mempermudah saya dalam meningkatkan kemampuan saya dalam mendesain busana menggunakan aplikasi *photoshop* soalnya saya bisa lihat langsung dan bisa memutar kembali video sampai paham saya juga percaya diri untuk berlatih karena sudah ada gambaran dari video sebelumnya”.

Pembelajaran mendesain busana berbasis *Adobe Photoshop* mampu memberikan peningkatan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa dalam merancang busana secara kreatif dan inovatif. Selama pembelajaran, mahasiswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan kemampuan praktis yang terus meningkat. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa media pembelajaran melalui *youtube* untuk mendesain busana menggunakan *Adobe Photoshop CS3* sangat layak dan efektif, dengan respon positif dari siswa yang merasa media tersebut menarik, jelas, dan mudah diikuti. Hal ini meningkatkan minat dan keterampilan siswa dalam membuat desain busana.

Pembelajaran mendesain busana berbasis *Adobe Photoshop* mampu memberikan peningkatan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa dalam merancang busana secara kreatif dan inovatif. Selama pembelajaran, mahasiswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan kemampuan praktis yang terus meningkat. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa media pembelajaran melalui *youtube* untuk mendesain busana menggunakan *Adobe Photoshop CS3* sangat layak dan efektif, dengan respon positif dari siswa yang merasa media tersebut menarik, jelas, dan mudah diikuti. Hal ini meningkatkan minat dan keterampilan siswa dalam membuat desain busana.

3. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan *YouTube*

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa ada beberapa kelebihan dan kekurangan dalam menggunakan *youtube* sebagai media pembelajaran untuk desain. Hasil wawancara dengan beberapa narasumber mengatakan "Media pembelajaran lewat *youtube* lebih fleksibel karena dosen lebih mudah menjelaskan tanpa harus menjelaskan secara detail ke mahasiswa. Sedangkan untuk kekurangannya video nya hanya menampilkan cara kerja tanpa penjelasan rinci lainnya, ada yang suaranya tidak jelas kadang tulisannya penjelasannya ada salah tulis dan jaringan yang kurang memadai”.

Dengan adanya *youtube* lebih fleksibel tetapi ada beberapa kekurangan dan kelebihan, hal ini dipaparkan oleh mahasiswa: “Lebih fleksibel karena bisa dipelajari kapan dan dimana saja. kekurangan terkadang video nya terlalu cepat atau lambat, kadang penjelasan tidak ada suaranya dan tidak dapat dipahami, apabila sinyal jelek. Media *YouTube* sangat fleksibel dalam pembelajaran karena memungkinkan peserta didik untuk belajar kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan belajar masing-masing. Video pembelajaran di *YouTube* tersedia dalam berbagai tingkat kesulitan, format, dan gaya, sehingga cocok untuk semua tahap dan gaya belajar. Fleksibilitas ini juga memungkinkan pembelajaran mandiri yang disesuaikan dengan kecepatan pemahaman mahasiswa, serta akses ke materi pembelajaran visual dan

audio yang membantu pemahaman konsep lebih efektif. Selain itu, *YouTube* mendukung interaksi melalui komentar dan komunitas belajar yang memotivasi peserta didik untuk berdiskusi dan bertukar pengetahuan. Semua ini memberikan keuntungan fleksibilitas waktu, tempat, dan cara belajar yang tidak terbatas seperti pada media pembelajaran konvensional”.

Walaupun fleksibel, tetapi pembelajaran youtube juga akan menimbulkan kendala. Misalnya durasi, sinyal, dan bahasa yg ditampilkan. Mahasiswa memaparkan: “Kualitas konten tidak selalu terjamin, ada video dengan informasi kurang akurat atau tidak lengkap yang dapat menyesatkan pembelajar, Durasi video yang terkadang terlalu panjang atau terlalu pendek sehingga kurang sesuai dengan kebutuhan belajar tertentu dan bisa membuat pembelajar bosan atau kurang fokus, Bahasa dalam video tidak selalu cocok dengan pengguna, terutama bagi yang membutuhkan materi dalam bahasa daerah atau bahasa yang lebih mudah dipahami”.

Dengan kendala apabila video tersebut susah untuk dipahami bisa dengan mencari video lain yang lebih dimengerti. Hal tersebut dipaparkan oleh mahasiswa: “Cara mengatasi nya saya pause video nya terus saya ulang dibagian yang tidak paham atau mencari video lain yg lebih jelas, apabila jaringan jelek saya mendownload video nya untuk ditonton offline”

Secara keseluruhan, media pembelajaran digital menggunakan Photoshop sangat membantu dalam mendukung proses belajar desain busana yang lebih kreatif, mandiri, dan efektif, tetapi memerlukan dukungan tambahan seperti pelatihan awal dan akses perangkat agar dapat dimanfaatkan maksimal.

Tabel 3. Perbandingan Kelebihan/kekurangan Media Pembelajaran *youtube* dalam mendesain busana menggunakan aplikasi *photoshop* berdasarkan perspektif mahasiswa.

No	Kelebihan	Kekurangan
1.	Memungkinkan pembelajaran mandiri dan fleksibel karena materi dapat diakses kapan saja dan diulang sesuai kebutuhan	Tampilan dan menu <i>Photoshop</i> yang susah dipahami bikin butuh waktu lumayan lama buat dipelajari, apalagi kalau masih pemula
2.	Meningkatkan minat dan konsentrasi belajar melalui konten yang interaktif dan menarik	Fasilitas perangkat komputer terkadang kurang memadai
3.	Mendukung kreativitas dengan berbagai fitur <i>Photoshop</i> seperti tekstur, warna, efek <i>shading</i>	Kurangnya interaksi langsung dengan pengajar jika pembelajaran hanya melalui media digital,
4.	Memudahkan visualisasi desain busana dengan tampilan digital yang realistis dari berbagai sudut	Video nya hanya menampilkan cara kerja tanpa penjelasan rinci lainnya, ada beberapa yang subtitle penerjemahan yg tidak ditampilkan.

Dengan demikian, media digital berbasis Photoshop sangat efektif untuk pembelajaran desain busana asalkan didukung pembelajaran yang tepat dan sarana pendukung yang cukup.

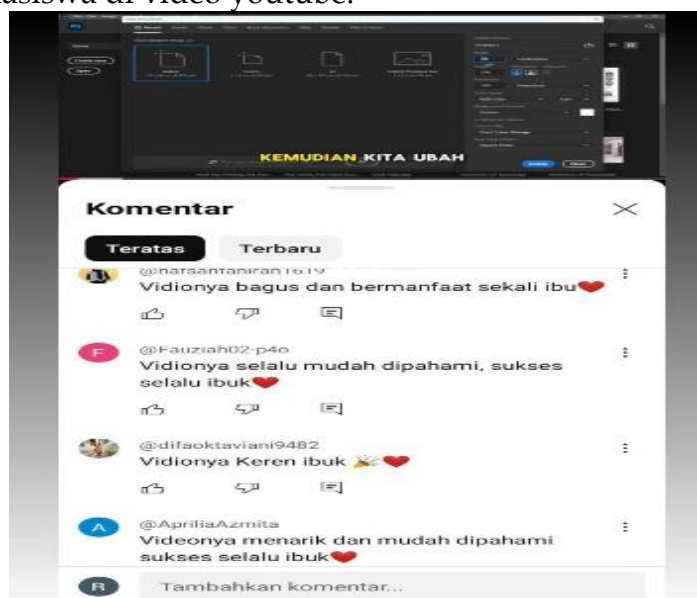
4. Tanggapan Mahasiswa

Tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran *YouTube* dalam mendesain busana menggunakan aplikasi *Photoshop* sangat positif. Berdasarkan penelitian terhadap Mahasiswa D3 Tata Busana di Universitas Negeri Padang yang menggunakan video tutorial berbasis *YouTube* untuk pembelajaran pembuatan motif batik flora di *Photoshop*, Hasil wawancara dengan beberapa narasumber mengatakan: "Narasumber ingin metode ini dilanjutkan karena membantu proses belajar terutama di mata kuliah computer desain menggunakan aplikasi *photoshop*. Serta perlu ditingkatkan di media ini adalah kualitas penjelasannya lebih baik, suara videonya lebih dijelaskan step by step dengan durasi yang tidak terlalu cepat atau lambat".

Metode youtube ini membuat mahasiswa lebih semangat belajar. Seperti yang dipaparkan oleh mahasiswa: "metode pembelajaran ini lebih bikin semangat belajar karena lebih praktis dan menarik saat menonton dan saya berharap ingin metode ini dilanjutkan karena membantu proses belajar terutama di mata kuliah komputer desain dalam mendesain menggunakan aplikasi *photoshop*. Konten yang menarik dan bervariasi. *YouTube* menyediakan video pembelajaran dengan berbagai format seperti animasi, tutorial langkah demi langkah, eksperimen praktis, dan penjelasan visual yang lebih mudah dipahami. Hal ini membuat proses belajar terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan".

Dapat disimpulkan bahwa mahasiswa merasa bahwa media video tutorial di *YouTube* memudahkan mereka memahami materi secara visual dan praktis karena langkah-langkah dijelaskan secara rinci dan dapat diputar ulang sesuai kebutuhan. Mereka juga menghargai kemudahan akses dan fleksibilitas belajar mandiri yang ditawarkan oleh media ini. Video tutorial dianggap sangat membantu dalam menjelaskan aplikasi *Adobe Photoshop* untuk desain busana yang sebelumnya dianggap kompleks jika hanya melalui materi tertulis atau tatap muka biasa.

Dengan demikian, tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan *YouTube* dalam pembelajaran mendesain busana dengan *Photoshop* adalah positif dan mendukung penggunaan media tersebut sebagai sumber belajar yang efisien. Berikut Bukti komentar mahasiswa di video youtube:



Gambar 2. Komentar di youtube

Meskipun mayoritas mahasiswa menyatakan menyukai fleksibilitas pembelajaran melalui YouTube karena dapat mengakses materi kapan saja dan mengulang langkah-langkah sesuai kebutuhan, namun beberapa responden juga mengungkapkan keluhan terkait kurangnya interaksi langsung dengan pengajar. Hal ini menunjukkan adanya kontradiksi dalam persepsi mahasiswa: di satu sisi, fleksibilitas dianggap sebagai kelebihan utama, tetapi di sisi lain, sifat pembelajaran yang mandiri dan minim komunikasi dua arah justru dirasakan sebagai kekurangan.

KESIMPULAN

YouTube memiliki peran penting dalam mata kuliah komputer desain dalam mendesain busana menggunakan *Photoshop* karena memberikan akses pada tutorial mendesain busana, membuat motif pada busana dan lainnya. Media ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa secara signifikan, mendukung proses belajar yang lebih kreatif dan inovatif. Kelebihan *YouTube* terletak pada fleksibilitas waktu belajar dan kemudahan akses, sementara kekurangannya adalah kualitas video yang bervariasi, seperti suara tidak jelas atau penjelasan yang kurang rinci. Secara keseluruhan, mahasiswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan *YouTube*, karena dinilai mampu memperluas wawasan teknis dan mendukung proses belajar yang efisien dan menarik. Implikasi praktis dari temuan ini adalah perlunya model pembelajaran hybrid yang memadukan penggunaan *YouTube* sebagai sumber belajar mandiri dengan sesi tanya jawab (Q&A) bersama dosen. Model ini dapat mengatasi keterbatasan interaksi langsung pada pembelajaran berbasis video, sekaligus memastikan pemahaman materi yang lebih mendalam melalui klarifikasi dan diskusi terarah. Penelitian ini hanya melibatkan 15 mahasiswa, sehingga generalisasi terbatas.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan. Bagi mahasiswa, diharapkan dapat lebih aktif memanfaatkan media pembelajaran *YouTube* sebagai sumber belajar mandiri yang fleksibel dan mudah diakses. Mahasiswa perlu selektif dalam memilih konten yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mendesain busana menggunakan *Photoshop*, serta secara konsisten melatih keterampilan agar semakin terampil dan kreatif. Bagi dosen, disarankan untuk mengintegrasikan media *YouTube* ke dalam proses pembelajaran secara sistematis, serta dapat membuat atau memilih video yang sesuai dengan kurikulum agar pembelajaran lebih efektif. Dan juga pihak kampus diharapkan mendukung penggunaan media pembelajaran digital ini dengan menyediakan fasilitas yang memadai seperti akses internet dan pelatihan penggunaan perangkat lunak untuk mendesain dan lainnya. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan melakukan penelitian lanjutan dengan ruang lingkup yang lebih luas atau membandingkan efektivitas *YouTube* dengan media pembelajaran lainnya, sehingga hasil yang diperoleh lebih komprehensif dan dapat memperkaya kajian di bidang pendidikan mendesain busana dengan media digital.

REFERENSI

- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-9.
- Bahiyah, U., & Gumindari, S. (2024). Metode Penelitian. In *General and Specific Research* (Vol. 4, Issue 2).
- Batubara, H. H., & Batubara, D. S. (2015). *Penggunaan Video Tutorial Untuk Mendukung Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Virus Corona*. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*. Vol 5, No 29, 74-84.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1-17
- Ginting, E., Andriani, S., Pasaribu, M. A., & Nst, N. F. A. (2023). Penerapan Manfaat Aplikasiphotoshop Desain Spanduk Dalam Media Promosi. *UNES Journal of Scienteck Research*, 8(1), 10-21.
- Hendrawan, A., Pinem, A. P. ristadi, & Huizen, L. M. (2022). Pemanfaatan Platform Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru Kelompok Kerja Madrasah (Kkm) Ma Ma Arif Kabupaten Demak. *Tematik*, 2(2), 21-27.
- Husna, K. (2023). *peranan manajemen media Pembelajaran.pdf*. 4(1), 981-990.
- Husnullail. M, Risnita, Jailani, M. S., & Asbui. (2024). Tehnik Pemeriksaan Keabsahan Data dalam Riset Ilmiah. *Jurnal Genta Mulia*, 15(2), 70.
- Kurniawan, E. (2020). Aplikasi Multimedia Sebagai Media Informasi Interaktif Pada Program Fisioterapi Di Pedesaan. *Jurnal Teknologi Terapan and Sains 4.0*, 1(1).
- Manongga, A. (2021). Pentingnya teknologi informasi dalam mendukung proses belajar mengajar di sekolah dasar. *Pascasarjana Univearsitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 978-623-98(November), 1-7.
- Martin, Y., Montessori, M., & Nora, D. (2022). Pemanfaatan Internet sebagai Sumber Belajar. *Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 4(3), 242-246.
- Mujianto, H. (2019). PEMANFAATAN YOUTUBE SEBAGAI MEDIA AJAR DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR Haryadi Mujianto Program Studi Ilmu Komunikasi , Peminatan Public Relations , Universitas Garut email : haryadimujianto@uniga.ac.id Pendahuluan Youtube adalah media sosia. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 5(1), 135-159.
- Mulyani F, & Haliza N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 3(1), 101-109.
- Nashrullah, M., Fahyuni, E. F., Nurdyansyah, N., & Untari, R. S. (2023). Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data). In *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*. <https://doi.org/10.21070/2023/978-623-464-071-7>
- Rahmadi, Hardinata, R., Ahwan, M. T. R., Rubiyatno, & Suryadi, D. (2023). Enhancing 21st century collaboration skills in physical education through the problem-based learning model. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 4(3), 270-282.

- Naimar, M. (2022). Penggunaan Aplikasi Berbasis Smartphone (Ibis Paint X) Untuk Pengembangan Desain Busana. *Unsyiah*, 7. No. 4(November), 1–20.
- Rudiyanti, N., Aprillia, M., Fitri, F. R., & Purnamasari, P. (2025). Pengaruh Strategi Pemasaran Terhadap Penambahan Segmen Pasar Baru Di Restoran Kopi Express. *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3(1), 132–138.
- Safrudin, R., Zulfamanna, Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Kualitatif. *Journal Of Social Science Research*, 3(2), 1–15.
- Syahrar, M. (2020). Membangun Kepercayaan Data dalam Penelitian Kualitatif. *Primary Education Journal (Pej)*, 4(2), 19–23.
- Tutiasri, R. P., Laminto, N. K., & Nazri, K., (2020). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bagi Mahasiswa di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi, Masyarakat Dan Keamanan*, 2(2), 1–15.
- Taufik, T., & Wardatul jannah, S. (2024). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Istima'. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 2(1), 31–39.
- Widiastuti, F. D. & Fauziya, D. S. (2024). Pemanfaatan Media Audio Visual Youtube Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Berita Pada Pembelajaran Indonesia. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(3), 27–43.
- Yudha, J. R. P. A., & Sundari, S. (2021). 2021, Manfaat Media Pembelajaran YouTube terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa, Yogyakarta, Volume 3, Nomor 2, Desember. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 3(2), 538–545.