

**PENGARUH MEDIA VIDEO DESAIN BUSANA MENGGUNAKAN *IBIS
PAINT X* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN DASAR-DASAR BUSANA KELAS X
BUSANA SMK NEGERI 2 BUKITTINGGI**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S1) Universitas Negeri Padang*



Oleh:

ZHAFIRA SUCI ABIDAH

NIM 19075231/2019

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
DEPARTEMEN ILMU KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS PARIWISATA DAN PERHOTELAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2024

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judul : Pengaruh Media Video Desain Busana Menggunakan *Ibis Paint X*
Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar
Busana Kelas X Busana SMK Negeri 2 Bukittinggi

Nama : Zhafira Suci Abidah

NIM/ BP : 19075231/ 2019

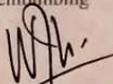
Program Studi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga

Departemen : Ilmu Kesejahteraan Keluarga

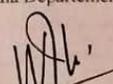
Fakultas : Pariwisata dan Perhotelan

Padang, Februari 2024

Disetujui oleh
Pembimbing


Dr. Weni Nelmira, S.Pd, M.Pd.T
NIP. 19790727 200312 2002

Kepala Departemen


Dr. Weni Nelmira, S.Pd, M.Pd.T
NIP. 19790727 200312 2002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Zhafira Suci Abidah

NIM : 19075231

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan Skripsi di depan tim penguji
Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga
Fakultas Pariwisata dan Perhotelan
Universitas Negeri Padang

dengan judul

**Pengaruh Media Video Desain Busana Menggunakan *Ibis Paint X*
Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar
Busana Kelas X Busana SMK Negeri 2 Bukittinggi**

Padang, Februari 2024

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. Weni Nelmira, S.Pd.,M.Pd.T

1.

2. Anggota : Dr. Yuliarma, M.Ds

2.

3. Anggota : Puji Hujria Suci, M.Pd

3.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS PARIWISATA DAN PERHOTELAN
DEPARTEMEN ILMU KESEJAHTERAAN KELUARGA
Jl. Prof Dr. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang 25131
Telp. (0751)7051186
e-mail : ikkfpunp@gmail.com

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zhafira Suci Abidah
NIM/ BP : 19075231/ 2019
Program Studi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Departemen : Ilmu Kesejahteraan Keluarga
Fakultas : Pariwisata dan Perhotelan

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi saya dengan judul:

Pengaruh Media Video Desain Busana Menggunakan *Ibis Paint X* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Busana Kelas X Busana SMK Negeri 2 Bukittinggi

Adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila sesuatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat Negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Februari 2024

Diketahui,
Kepala Departemen IKK FPP-UNP,


Dr. Weni Nelmira, S.Pd, M.Pd.T
NIP.19790727 200312 2002

Saya yang menyatakan,



Zhafira Suci Abidah
NIM. 19075231

ABSTRAK

Zhafira Suci Abidah, 2024. Pengaruh Media Video Desain Busana Menggunakan *Ibis Paint X* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Busana Kelas X Busana SMK Negeri 2. Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga. Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga. FPP-UNP. Skripsi.

Pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana siswa masih banyak mengalami kesulitan dalam membuat desain busana, sehingga lebih dari 50 % nilai siswa belum tuntas atau tidak mencapai KKM. Hal ini perlu adanya perbaikan dan perubahan pada media pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang menggunakan metode konvensional. Media video diasumsikan dapat mengatasi kesulitan belajar siswa dalam pembuatan desain busana secara digital. Penelitian ini bertujuan untuk : 1) Mendeskripsikan hasil belajar siswa pada elemen menggambar mode dengan aplikasi *Ibis Paint X* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana Kelas X Busana SMK Negeri 2 Bukittinggi. 2) Mendeskripsikan pengaruh penggunaan media video pembuatan desain busana terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana Kelas X Busana SMK Negeri 2 Bukittinggi.

Jenis penelitian kuantitatif dengan bentuk *Quasi Eksperimen*. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design* yang menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Subjek dalam penelitian adalah seluruh siswa Kelas X Busana SMK Negeri 2 Bukittinggi Tahun Ajaran 2023/2024 yang berjumlah 72 orang.

Berdasarkan hasil penelitian 1) Hasil belajar pembuatan desain busana sudah di atas KKM, dengan persentase nilai pada kelas kontrol sebesar 80,7, sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 85,7. 2) Perbedaan hasil belajar didapatkan dari hasil analisis data yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} 3,302 > t_{tabel} 1,994$ atau *sig.(2-tailed)* $0,002 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya ada perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media video dan metode *konvensional*. Hal ini dapat dimaknai bahwa penggunaan media video pada pembuatan desain busana menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* sangat berpengaruh dan efektif digunakan daripada metode *konvensional*.

Kata Kunci : Media Video, Hasil Belajar, Ibis Paint X

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji syukur penulis ucapkan atas berkat rahmat dan hidayah dari Allah SWT penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul **“Pengaruh Media Video Desain Busana Menggunakan *Ibis Paint X* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Busana Kelas X Busana SMK Negeri 2 Bukittinggi”**. Tak lupa shalawat beserta salam penulis haturkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW. Yang telah membawa umatnya dari alam tanpa ilmu pengetahuan sampai kepada alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan guna untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang.

Dalam penyusunan tugas akhir skripsi ini hingga selesai, penulis mendapatkan banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang tak terhingga terhadap semua pihak yang terlibat. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Ibu Dr. Weni Nelmira, S.Pd, M.Pd.T selaku dosen pembimbing dan kepala Departemen IKK yang telah membantu penulis dalam memberikan arahan, sumbangan pikiran dan bimbingan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

2. Ibu Prof.Dra.Asmar Yulastri, M.Pd, Ph.D selaku Dekan Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Dr.Yuliarma, M.Ds selaku dosen penguji 1 yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Ibu Puji Hujria Suci, M.Pd selaku dosen penguji 2 yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang.
6. Teristimewa buat kedua orang tua serta keluarga dan sahabat yang selalu memberikan do'a, nasehat, dukungan, semangat, dan motivasi kepada penulis.

Semoga semua bantuan yang telah diberikan mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT. Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini sesuai dengan aturan dan ketentuan yang berlaku, namun apabila terdapat kekurangan penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca demi kemajuan ilmu pengetahuan dan penyempurnaan skripsi ini. Akhir kata penulis berharap skripsi ini dapat berguna bagi semua pihak, khususnya bagi penulis sendiri.

Padang, Februari 2024

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Deskripsi Teori	9
B. Penelitian Relevan.....	34
C. Kerangka Berfikir.....	36
D. Hipotesis	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	39
A. Jenis Penelitian	39
B. Desain Penelitian	39
C. Rancangan Penelitian	41
D. Tempat dan Waktu Penelitian.....	42
E. Populasi dan Sampel	42
F. Definisi Operasional Variabel.....	44
G. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data.....	45
H. Instrumen Penelitian.....	47
I. Teknik Analisis Data.....	55
J. Prosedur Penelitian.....	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	60
A. Hasil Penelitian.....	60

B. Pembahasan Hasil Penelitian	77
BAB V PENUTUP	83
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN.....	89

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil belajar praktik pembuatan desain busana	3
2. Desain penelitian	40
3. Data populasi siswa Kelas X Busana SMKN 2 Bukittinggi.....	43
4. Data sampel.....	44
5. Rubrik penilaian keterampilan.....	48
6. Komponen penilaian keterampilan.....	51
7. Hasil validasi media	53
8. Hasil validasi materi.....	54
9. Distribusi frekuensi nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen.....	63
10. Ketuntasan hasil belajar <i>pretest</i> kelas eksperimen.....	63
11. Distribusi frekuensi nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen.....	64
12. Ketuntasan hasil belajar <i>posttest</i> kelas eksperimen.....	65
13. Distribusi frekuensi nilai <i>pretest</i> kelas kontrol	68
14. Ketuntasan hasil belajar <i>pretest</i> kelas kontrol.....	68
15. Distribusi frekuensi nilai <i>posttest</i> kelas kontrol.....	69
16. Ketuntasan hasil belajar <i>posttest</i> kelas kontrol.....	70
17. Perbandingan nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	71
18. Hasil uji normalitas data <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen	72
19. Hasil uji Homogenitas <i>posttest</i> hasil belajar siswa.....	74
20. Tabel uji independent sample T-test.....	76
21. Hasil rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Logo Aplikasi <i>Ibis Paint X</i>	25
2. Tampilan Awal Aplikasi <i>Ibis Paint X</i>	27
3. Tampilan New Canvas.....	27
4. Tampilan Layar Utama.....	28
5. Tampilan Jendela Pilih Alat.....	29
6. Kerangka Berfikir.....	38
7. Histogram deskripsi data hasil belajar <i>pretest</i> eksperimen.....	64
8. Histogram deskripsi data hasil belajar <i>posttest</i> eksperimen.....	66
9. Histogram deskripsi data hasil belajar <i>pretest</i> kontrol.....	69
10. Histogram deskripsi data hasil belajar <i>posttest</i> kontrol.....	71

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah setara dengan SMA/MA. SMK sebagai salah satu lembaga pendidikan kejuruan yang memiliki tugas mempersiapkan peserta didiknya untuk dapat bekerja pada bidang-bidang tertentu. Pada saat sekarang ini perkembangan SMK dituntut harus mampu menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang dapat *berakselerasi* dengan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (*IPTEK*). SMK sebagai pencetak tenaga kerja yang siap pakai harus membekali siswanya dengan pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan kompetensi program keahlian mereka masing-masing, maka dari itu, diperlukan suatu upaya nyata dan berkelanjutan dalam memajukan kompetensi yang sesuai dengan program keahlian siswa SMK.

SMK Negeri 2 Bukittinggi merupakan sekolah kejuruan yang menerapkan kurikulum Merdeka Belajar. Berdasarkan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) kurikulum merdeka belajar yang telah disusun oleh guru SMK Negeri 2 Bukittinggi terdapat Mata pelajaran Dasar-Dasar Busana

Pada mata pembelajaran Dasar-Dasar Busana terdapat elemen menggambar mode. Menggambar mode merupakan kegiatan menggambar

yang dilakukan secara manual di atas kertas dan menggambar secara digital melalui aplikasi. Pada materi Menggambar Mode siswa dituntut untuk mampu membuat desain busana secara digital yang bisa dilakukan menggunakan handphone, laptop, komputer dan teknologi digital lainnya. Dalam mendesain busana secara digital, berbagai macam aplikasi yang bisa digunakan untuk mendesain busana secara digital salah satunya yaitu aplikasi *Corel Draw, AI, Ibis Paint X*, dan lainnya, karena siswa keterbatasan sarana seperti laptop dan komputer sehingga dalam mendesain secara digital, guru menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* dalam pembelajaran desain digital.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti di SMK Negeri 2 Bukittinggi pada tanggal 3 maret 2023 dengan salah satu guru pengampu mata pelajaran Dasar-Dasar Busana, permasalahan yang dihadapi guru dan siswa ketika proses pembelajaran berlangsung yaitu: 1). Siswa belum memahami langkah –langkah dalam pembuatan desain busana menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* sehingga berdampak pada ketidak mampuan siswa dalam mengumpul tugas tepat waktu, 2). Siswa belum mampu menyelesaikan pembuatan desain busana menggunakan *Ibis Paint X* secara mandiri tanpa bimbingan dari guru, 3). Keterbatasannya media pembelajaran, karena belum adanya dilakukan pelatihan khusus mengenai pengembangan keterampilan teknologi yang relevan sebagai sarana pembelajaran.

Selanjutnya dilihat dari hasil belajar yang diperoleh pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana menunjukkan siswa masih kesulitan dalam proses pembelajaran pembuatan desain busana menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*

dan hal ini ditunjukkan bahwa 58,3% siswa kelas x busana 1 dan 66,6% siswa Kelas X Busana 2 belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini bisa dilihat dari nilai praktik siswa Kelas X Busana pada tahun ajaran 2023/2024 yang tergambar pada tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Belajar Praktik Pembuatan Desain Busana Siswa Kelas X Busana SMK Negeri 2 Bukittinggi

No	Kelas	Rentang nilai siswa	Banyak siswa	Presentase ketuntasan	keterangan
1	Kelas X Busana 1	75- 100	15	41,6%	Tuntas
		0 – 74	21	58,3%	Tidak Tuntas
	Jumlah		36	100%	
2	Kelas X Busana 2	75 – 100	12	33,3%	Tuntas
		0 – 74	24	66,62%	Tidak Tuntas
	Jumlah		36	100%	

(Sumber : Dokumen Guru Mata Pelajaran Dasar-Dasar Busana Semester Juli-Desember 2023)

Menurut data yang di paparkan dalam tabel 1, terlihat bahwa persentase ketuntasan belajar siswa mata pelajaran Dasar-Dasar Busana masih dalam kategori rendah. Pada siswa Kelas X Busana 1 di tahun ajaran 2023/2024 hanya mencapai tingkat ketuntasan sebanyak 41,6 % sedangkan Kelas X Busana 2 mencapai nilai ketuntasan sebanyak 33,3%, sesuai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh SMK Negeri 2 Bukittinggi yaitu 75 untuk setiap kompetensi di dalam pembelajaran.

Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan beberapa siswa Kelas X Busana SMK Negeri 2 Bukittinggi yang memiliki nilai di atas KKM dan di bawah KKM pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana yang berlangsung dalam seminggu 12 jam pertemuan yaitu dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki nilai di atas KKM karena siswa tersebut belajar secara mandiri dari rumah, ada keluarga yang bisa mengajari, dan selalu mencoba *tools-tools* yang ada pada aplikasi *Ibis Paint X* Sedangkan siswa yang nilainya dibawah KKM memiliki permasalahan sebagai berikut : (1) Siswa kesulitan memahami *tools-tools* yang terdapat pada aplikasi *Ibis Paint X*, karena sumber belajar kurang memadai sehingga siswa masih bergantung pada penjelasan yang disampaikan guru secara konvensional.

Menurut Nugroho (2015) media video dapat memudahkan siswa untuk memahami materi sehingga ketertarikan siswa menjadi meningkat dan hasil belajar akan meningkat seiring bertumbuhnya ketertarikan siswa terhadap adanya penggunaan media video. (2) Siswa kesulitan menyelesaikan tugas rumah yang diberikan guru, karena saat di sekolah siswa dibimbing secara individual, dan saat dirumah siswa kesulitan membuat tugas karena tidak ada yang membimbing sehingga saat pertemuan selanjutnya siswa selalu mengulang pertanyaan dan guru selalu mengulang menjelaskan materi pembelajaran sehingga menghabiskan banyak waktu. Menurut Arsyat (2011) media video memiliki banyak manfaat dan keuntungan dalam proses pembelajaran, media video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat

dan dapat dilihat secara berulang-ulang, video juga mendorong siswa untuk tetap melihatnya dimanapun dan kapanpun.

Banyak hal yang sudah dilakukan oleh guru salah satunya adalah melakukan bimbingan secara individual, dan mengajarkan secara langsung menggunakan jobseet, hal ini akan memakan waktu lama. Karena belum adanya media video yang digunakan sebagai media pembelajaran salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana adalah dengan menggunakan media video. Penggunaan media video dalam proses pembelajaran merupakan langkah yang tepat, karena kemampuan video dapat memvisualisasikan materi dengan sangat efektif dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang bersifat dinamis. Video dapat mempermudah siswa dalam pemahaman materi yang disampaikan dan memperlihatkan langkah-langkah proses pembuatan desain busana dengan aplikasi *Ibis Paint X* sehingga siswa dapat memutar kembali video saat ingin belajar dan memahami materi dengan teliti secara mandiri. Sesuai dengan Nadawiyah, H. & Nelmira, W. (2022) bahwa untuk memudahkan memahami materi dalam bentuk gambar bergerak yang didalamnya terdapat teks dan suara sehingga lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan media video tutorial.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas yang dialami guru dan siswa maka penulis tertarik untuk meneliti tentang “**Pengaruh Media Vidio**

Desain Busana Menggunakan *Ibis Paint X* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Busana Kelas X Busana SMK Negeri 2 Bukittinggi”

B. Identifikasi Masalah

1. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembuatan desain busana menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*.
2. Siswa kesulitan menyelesaikan tugas rumah yang di berikan guru, sehingga keterlambatan siswa dalam mengumpul tugas tepat waktu.
3. Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan, sehingga siswa sulit memahami materi pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas ada banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa di SMK Negeri 2 Bukittinggi, jadi penggunaan media video diduga memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar, sehingga peneliti dalam penelitian ini membatasi masalah pada Pengaruh Media Video Desain Busana menggunakan *Ibis Paint X* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Busana Kelas X Busana SMK Negeri 2 Bukittinggi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah di tetapkan, maka dapat di temukan rumusan masalah yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa pada elemen menggambar mode menggunakan *Ibis Paint X* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana Kelas X Busana SMK Negeri 2 Bukittinggi?
2. Apakah terdapat pengaruh media video desain busana menggunakan *Ibis Paint X* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana Kelas X Busana SMK Negeri 2 Bukittinggi ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka diperoleh tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan hasil belajar siswa pada elemen menggambar mode dengan aplikasi *Ibis Paint X* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana Kelas X Tata Busana SMK Negeri 2 Bukittinggi.
2. Mendeskripsikan pengaruh media video desain busana menggunakan *Ibis Paint X* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana Kelas X Tata Busana SMK Negeri 2 Bukittinggi.

F. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan dari penelitian ini, diharapkan hasil dari penelitian ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi peneliti dalam menambah wawasan dan pengetahuan penulis mengenai pembelajaran desain busana menggunakan *Ibis Paint X*.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Mengatasi kesulitan siswa dalam membuat desain busana menggunakan *Ibis Paint X* dan meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi guru

Mempermudah guru dalam menyiapkan materi pembelajaran dan sebagai tambahan media pembelajaran serta meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar.

3. Manfaat bagi sekolah

Bagi sekolah penelitian ini bisa sebagai masukan bagi sekolah untuk mempertimbangkan dalam mengambil keputusan yang berkaitan dengan proses pembelajaran, dan juga untuk meningkatkan mutu pembelajaran.