

**PERAN MEDIA PEMBELAJARAN YOUTUBE DALAM MENDESAIN
BUSANA MENGGUNAKAN APLIKASI *PHOTOSHOP* PADA MATA
KULIAH KOMPUTER DESAIN MAHASISWA D3 TATA BUSANA
DEPARTEMEN ILMU KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS PARIWISATA DAN PERHOTELAN**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga
Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Universitas Negeri Padang*



RATIH FITRIA ANANDA

NIM 20075164/2020

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

2025

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

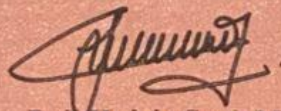
**PERAN MEDIA PEMBELAJARAN *YOUTUBE* DALAM MENDESAIN
BUSANA MENGGUNAKAN APLIKASI *PHOTOSHOP* PADA MATA
KULIAH KOMPUTER DESAIN MAHASISWA D3 TATA BUSANA
DEPARTEMEN ILMU KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS PARIWISATA DAN PERHOTELAN**

Nama : Ratih Fitria Ananda
NIM/BP : 20075164/2020
Program Studi : S1 PKK
Departemen : Ilmu Kesejahteraan Keluarga
Fakultas : Pariwisata dan Perhotelan

Padang, 26 Agustus 2025

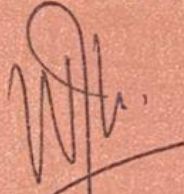
Disetujui Oleh:

Pembimbing



Puji Hujria Suci, M. Pd.
NIP. 19880614 201803 2001

Kepala Departemen IKK FPP UNP



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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Ratih Fitria Ananda
NIM : 2020/20075164
Judul : Peran Media Pembelajaran *Youtube* Dalam
Mendesain Busana Menggunakan Aplikasi
Photoshop Pada Mata Kuliah Komputer Desain
Mahasiswa D3 Tata Busana Departemen Ilmu
Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata Dan
Perhotelan
Program Studi : S1 PKK
Departemen : Ilmu Kesejahteraan Keluarga
Fakultas : Pariwisata dan Perhotelan

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi
di depan Tim Penguji Program Studi S1 Pariwisata Departemen Pariwisata
Fakultas Pariwisata Dan Perhotelan
Universitas Negeri Padang Padang,

Agustus 2025

Tim Penguji

Ketua : Puji Hujria Suci, M.Pd

Anggota : Prof. Dra. Ernawati, M.Pd., Ph.D

Anggota : Melda Mahniza, M.A

Tanda Tangan

1. 

2. 

3. 



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
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 : fppunp@gmail.com
e-mail : fppunp@gmail.com

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ratih Fitria Ananda
NIM/ BP : 20075164/ 2020
Program Studi : S1-Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Departemen : Ilmu Kesejahteraan Keluarga
Fakultas : Pariwisata dan Perhotelan

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi saya dengan judul:

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

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, Agustus 2025

Diketahui,

Kepala Departemen IKK FPP-UNP,

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

Saya yang menyatakan,



Ratih Fitria Ananda
NIM. 20075164

ABSTRAK

Ratih Fitria Ananda, 2025 : Peran Media Pembelajaran Youtube Dalam Mendesain Busana Menggunakan Aplikasi Photoshop Pada Mata Kuliah Komputer Desain Mahasiswa D3 Tata Busana Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata Dan Perhotelan

Perkembangan teknologi digital menghadirkan tantangan dan peluang baru dalam pendidikan, termasuk pada bidang mendesain busana. Mahasiswa D3 Tata Busana dituntut untuk menguasai keterampilan desain digital menggunakan *Adobe Photoshop*, namun metode konvensional sering dianggap kurang efektif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran media pembelajaran *YouTube* dalam menunjang proses pembelajaran mendesain busana menggunakan *Photoshop* pada mata kuliah Komputer Desain.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara dan dokumentasi. Informan penelitian adalah mahasiswa D3 Tata Busana Universitas Negeri Padang yang dipilih menggunakan teknik *snowball sampling*. Data dianalisis dengan tahapan reduksi data, penyajian data, serta verifikasi untuk memperoleh temuan yang valid.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *YouTube* berperan signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan desain digital mahasiswa. Seluruh responden menyatakan adanya peningkatan kemampuan setelah memanfaatkan video tutorial, dengan keunggulan berupa fleksibilitas waktu, akses mudah, serta pengulangan materi sesuai kebutuhan. Dengan demikian, keterbatasan interaksi langsung dan kualitas video yang bervariasi menjadi tantangan tersendiri. Secara umum, mahasiswa memberikan tanggapan positif sehingga *YouTube* direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang membantu meningkatkan pemahaman pada mata kuliah Komputer Desain.

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan Rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *“Peran Media Pembelajaran YouTube dalam Mendesain Busana Menggunakan Aplikasi Photoshop pada Mata Kuliah Komputer Desain Mahasiswa D3 Tata Busana Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan”*.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, Universitas Negeri Padang . Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Puji Hujria Suci, M.Pd selaku pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis yang sangat berarti dalam penulisan skripsi ini.
2. Ibu Prof. Dra. Ernawati, M.Pd.,Ph.D dan Ibu Meda Mahniza, M.A selaku dosen penguji yang telah banyak memberikan kritik dan saran yang membangun kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
3. Ibu Dr. Yusmerita, M.Pd selaku dosen pembimbing akademik penulis.
4. Ibu Dr. Weni Nelmira, S.Pd., M.Pd.T, selaku kepala Departemen Ilmu

Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, Universitas Negeri Padang

5. Ibu Prof. Dra. Asmar Yulastri, M.Pd., Ph.D, selaku Dekan Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang
6. Seluruh dosen, tenaga administrasi, dan teknisi Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang.
7. Mahasiswa D3 Tata Busana Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang
8. Semua teman teman seperjuangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Angkatan 2020, Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, Universitas Negeri Padang.
9. Kakak kandung Perempuan penulis Eva Daniarti, S.E, Alvira Safitri, S.Tr. Keb, dan Sri Ayummi, S.T serta abang ipar penulis Heri Kurnia Budi, A.Md. Kom, Oki Narto dan Reki Kardo, S.M terimakasih banyak atas dukungannya baik secara moril maupun materil, terimakasih juga atas segala motivasi dan dukungannya yang diberikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studi sampai sarjana.
10. Keponakan penulis, Muhammad Rafly Kurnia, Raisya Aurora Kurnia, Raflessia Nusantara Kurnia, Nafis Hamizan Alfiki, Gewa Khalid Alfiki, Nuwaira Azalea Kardo, Nauzan Alzayyir Kardo yang selalu memberikan semangat dan dukungannya kepada penulis sehingga penulis menjadi semangat dalam menyelesaikan studi hingga sarjana.

11. Ferdi Irawan, seseorang yang selalu ada untuk penulis, terimakasih sudah selalu sabar menemani dalam setiap proses yang penulis lalui selama ini, yang memberikan dukungan tanpa henti, memberikan semangat dan selalu meyakinkan penulis bisa mencapai Impian-impian penulis.
12. Nikmah Hayati, Putri Yani dan Fitrah Qalbina, S.Pd selaku sahabat penulis yang senantiasa menemani penulis dalam keadaan sulit dan senang, memberikan dukungan serta motivasi kepada penulis.
13. Sahabat penulis dalam grup Ancik Astika Rinda Yani, Aisyah Widya Sarri, Ely Cantika, Glory Agnestasya Debora, Mesa Putri dan Inda Patry Sella, S.ST yang selalu memberikan dukungan, semangat dan motivasi serta memberikan doa dalam setiap langkah yang penulis lalui sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Teristimewa penulis ucapkan terima kasih kepada yang paling berjasa dalam hidup penulis, cinta pertama penulis bapak Dartoni dan pintu surga penulis ibu Samsinar yang sangat berperan penting dalam penyelesaian studi penulis, terima kasih atas doa, cinta dan kepercayaan kepada penulis, serta tanpa lelah mendengar keluh kesah penulis hingga di titik ini, Semoga Allah SWT memberikan keberkahan di dunia dan akhirat kelak, kerana telah menjadi orang tua terbaik bagi penulis.

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih atas perhatian yang telah diberikan.

Padang, 19 Agustus 2025

Ratih Fitria Ananda

Nim. 20075164

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	10
C. Rumusan Masalah	11
D. Tujuan Penelitian	11
E. Manfaat Penelitian	12
1. Manfaat Teoritis	12
2. Manfaat Praktis	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	14
A. Landasan Teori.....	14
1. Media Pembelajaran.....	14
2. <i>Youtube</i>	22
3. Desain Busana.....	28
4. <i>Photoshop</i>	29
B. Kerangka Konseptual.....	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
A. Jenis Penelitian.....	36
B. Lokasi Penelitian.....	37
C. Informan Penelitian.....	38
D. Teknik Pengumpulan Data.....	38

1. Wawancara.....	39
2. Dokumentasi	40
E. Instrumen Penelitian.....	40
F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	42
1. Perpanjangan pengamatan.....	42
2. Ketekunan Pengamatan.....	43
3. Triangulasi	43
G. Teknik <i>Sampling</i>	44
H. Teknik Analisis Data	45
1. Reduksi Data	46
2. Penyajian Data	47
3. Verifikasi dan Kesimpulan.....	47
BAB IV	49
A. Deskripsi Universitas	49
1. Profil Universitas.....	49
2. Sejarah Singkat.....	49
3. Visi Misi dan Fungsi Universitas	50
4. Fakultas Pariwisata dan Perhotelan.....	52
5. Struktur Organisasi Fakultas Pariwisata dan Perhotelan.....	55
B. Analisis Data	65
C. Pembahasan.....	69
BAB V.....	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar :

1. Universitas Negeri Padang	37
2. Fakultas Pariwisata Dan Perhotelan	52
3. Struktur Organisasi Fakultas Parawisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang	55

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 Panduan Wawancara.....	84
2. Lampiran 2 Data Informan.....	85
3. Lampiran 3 Catatan Laporan Lapangan Wawancara	86
4. Lampiran 4 Dokumentasi Wawancara	89
5. Lampiran 5 Surat Izin Penelitian.....	92

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan berkembang dari waktu ke waktu. Perkembangan ilmu ini mendukung terciptanya teknologi-teknologi baru yang menandai kemajuan zaman. Selama ini teknologi yang dikembangkan sudah memasuki tahap digital. Termasuk di Indonesia, setiap bidang sudah mulai memanfaatkan teknologi untuk memajukan pekerjaan, termasuk pendidikan (Manongga, 2021:2). Banyak yang berubah dari waktu ke waktu karena adanya teknologi. Perubahan yaitu seperti; cara mengajar, cara mahasiswa belajar dan materi pembelajaran yang selalu diperbarui. Sekarang pembelajaran dapat dilakukan dengan cara dari rumah masing-masing. Selain banyak memberikan manfaat, penyalahgunaan teknologi juga memiliki dampak negatif, seperti penyalahgunaan teknologi terhadap proses pendidikan yaitu seperti ketergantungan pada media sosial, serta penyebaran informasi palsu (*hoax*), dapat mengganggu konsentrasi dalam proses pendidikan. Selain itu, penggunaan teknologi yang tidak terkendali juga berpotensi menurunkan keterampilan sosial, memicu kecemasan, dan memperburuk kesehatan mental mahasiswa (Prasanti *et al.*, 2025:335).

Teknologi merupakan hasil perkembangan ilmu pengetahuan, dan

berlangsung dalam bidang pendidikan (Manongga, 2021:2). Oleh karena itu, pendidikan juga harus menggunakan teknologi untuk membantu pelaksanaan pembelajaran. Pendidikan sebagai tempat lahirnya teknologi, sudah sewajarnya bila pendidikan juga memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pelaksanaan pembelajaran (Manongga, 2021:2).

Anggraeny (2020:2) 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.*, 2022:1). Rasagama (2020:4) 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* tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga telah berkembang menjadi media edukatif yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja, termasuk untuk pembelajaran keterampilan desain busana berbasis komputer. *Youtube* merupakan sebuah *platform* untuk berbagi video. Melalui *youtube*, pelajar dapat belajar secara mandiri dan berbagi informasi berupa pengetahuan maupun praktik melalui video (Mujiyanto, 2019:137). Mahasiswa lebih mudah memahami informasi maupun pembelajaran melalui media seperti *youtube*. Hal ini dikarenakan keterbatasan jam untuk menjelaskan semua materi yang ada oleh dosen, dan juga kekurangan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang disampaikan.

Oleh karena itu, pembelajaran melalui media *youtube* dapat dijadikan sebagai salah satu sarana belajar-mengajar untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar mahasiswa. Menurut Tutiasri *et al.*, (2020:9) *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. Semua orang dapat dengan mudah mengakses *youtube*, apalagi jika berkaitan dengan generasi saat ini atau generasi muda yang dapat dipastikan melek teknologi. Sehingga *youtube* seringkali dapat digunakan oleh seseorang sebagai media belajar, media mencari informasi, dan hiburan, *youtube* juga sering dijadikan sebagai *alternative platform* dalam media pembelajaran, dimana para pengajar baik dosen, maupun guru memanfaatkan media sosial *youtube* dalam proses pembelajaran mereka kepada mahasiswa atau peserta didiknya.

Tutiasri *et al.*, (2020:4) 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, 2021:543).

Banyak manfaat yang didapatkan dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, seperti membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan semangat dalam kegiatan belajar, dan membawa pengaruh psikologi terhadap mahasiswa. Media pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran harus lengkap, jelas dan menarik untuk menghindari rasa bosan dari mahasiswa. 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 aplikasi komputer, terdapat program mata kuliah untuk mendukung tercapainya lulusan yang bermutu, salah satu diantaranya adalah pada mata kuliah komputer desain dalam mendesain busana (Yudha & Sundari, 2021:549).

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.*, 2024:257). Penyampaian materi praktek tidak cukup hanya menjelaskan secara langsung, namun penyampaian materi harus didukung dengan media pembelajaran yang memotivasi mahasiswa dalam mata kuliah komputer desain. Untuk mengatasi hal tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang bisa menunjang proses belajar mengajar.

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.*, (2023:11) *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. Dari kesederhanaan perbaikan warna hingga manipulasi gambar

yang rumit, *photoshop* memberi kebebasan dan fleksibilitas untuk menghasilkan karya yang menakjubkan. 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*, *pen tool*, dan *path selection*, 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. Tak hanya itu, masalah resolusi gambar juga sering menjadi hambatan, karena jika resolusi terlalu rendah, desain bisa terlihat kabur, sementara jika terlalu tinggi, ukuran file menjadi besar dan sulit dikelola. Selain itu, menggambarkan dimensi dan perspektif dalam mendesain busana juga menjadi tantangan, mengingat busana seringkali melibatkan elemen tiga dimensi yang sulit diterjemahkan ke dalam dua dimensi di layar komputer. Terakhir, meskipun *photoshop* menyediakan berbagai teknik seperti *layer* dan *masking*, penggunaan teknik ini yang tidak tepat bisa merusak desain atau membuatnya sulit dimodifikasi. Menciptakan tampilan kain yang dinamis, seperti gerakan atau tekstur yang menggambarkan sifat kain yang berbeda, juga memerlukan keterampilan lanjutan yang tidak selalu mudah dicapai. Dengan berbagai kesulitan ini,

desainer perlu waktu dan latihan untuk menguasai aplikasi ini secara efektif, serta pemahaman yang kuat mengenai prinsip desain visual.

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. Dengan demikian, penggunaan *youtube* sebagai media pembelajaran dinilai memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, khususnya dalam penguasaan teknik desain busana menggunakan *photoshop*.

Menurut penelitian terdahulu Hendrawan *et al.*, (2022:26) Hasil akhir yang dicapai dari penelitian ini 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.

Dari penelitian Batubara *et al.*, (2020:82) yang menunjukkan bahwa video tutorial cocok digunakan untuk mengilustrasikan suatu peristiwa yang bergerak, prosedur, ataupun konsep yang abstrak dan bergerak. Disamping itu, hasil penelitian Sutrisno dan Pratama juga menunjukkan bahwa respons peserta didik sangat baik terhadap penggunaan video tutorial (Sutrisno & Pratama, 2020 :4).

Namun demikian, perlu dilakukan kajian lebih lanjut untuk mengetahui sejauh mana peran media pembelajaran *youtube* benar-benar membantu mahasiswa dalam memahami materi, mengembangkan kreativitas, serta meningkatkan keterampilan mendesain busana secara digital. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis peran media pembelajaran *youtube* dalam mendesain busana menggunakan aplikasi *photoshop* pada mata kuliah Komputer Desain, sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan kompetensi mahasiswa di bidang tata busana digital.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka penelitian ini difokuskan pada bagaimana peranan media pembelajaran *youtube* dalam mendesain busana menggunakan aplikasi *photoshop* pada mata kuliah Komputer desain mahasiswa D3 Tata Busana Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan

Universitas Negeri Padang.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian di atas penulis merumuskan masalah yaitu :

1. Bagaimana peran media pembelajaran *youtube* dalam menunjang proses pembelajaran mendesain busana menggunakan aplikasi *photoshop* pada mata kuliah komputer desain?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *youtube* dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa dalam menggunakan *photoshop* untuk desain busana?
3. Apa saja kelebihan dan kekurangan penggunaan media pembelajaran mendesain busana berbasis komputer?
4. Bagaimana tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran *youtube* dalam mendukung mata kuliah komputer desain?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk menjelaskan bagaimana peran media pembelajaran *youtube* dalam menunjang proses pembelajaran mendesain busana menggunakan aplikasi *photoshop* pada mata kuliah komputer desain.
2. Untuk melihat sejauh mana efektivitas penggunaan media pembelajaran *youtube* dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa dalam menggunakan *photoshop* untuk mendesain busana.

3. Untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan penggunaan media pembelajaran mendesain busana berbasis komputer.
4. Untuk menganalisis tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran *youtube* dalam mendukung mata kuliah Komputer Desain.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis yakni sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk mengembangkan video media pembelajaran *youtube* dan juga sebagai acuan mahasiswa untuk mengetahui bagaimana peranan media pembelajaran *youtube* dalam mendesain menggunakan aplikasi *photoshop*.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat bagi kampus, dosen, mahasiswa, peneliti, dan peneliti lain mengenai Peran Media Pembelajaran *YouTube* dalam Mendesain Busana Menggunakan Aplikasi *Photoshop* pada Mata Kuliah Komputer Desain Mahasiswa D3 Tata Busana.

- a. Manfaat bagi kampus, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan contoh dalam penggunaan media pembelajaran *Youtube* untuk proses pembelajaran di kelas agar proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik bagi mahasiswa.
- b. Manfaat bagi dosen, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai bahan rujukan dan pedoman dalam menggunakan media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar di kelas.

- c. Manfaat bagi mahasiswa hasil penelitian ini memberikan mahasiswa pengalaman dalam pembelajaran mendesain busana dengan menggunakan video *YouTube* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam mendesain busana.
- d. Manfaat bagi peneliti, proses penelitian ini memberikan pengalaman berharga bagi peneliti sebagai calon guru profesional yang dapat dijadikan bahan masukan dalam memilih media dan memanfaatkan sosial media sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.
- e. Manfaat bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai motivasi untuk mengadakan penelitian yang lebih mendalam tentang penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pemanfaatan media YouTube dalam pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa:

1. *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 dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan busana menggunakan aplikasi *photoshop* ada mahasiswa terbukti sangat signifikan. Pembelajaran desain busana berbasis *Adobe Photoshop* mampu memberikan peningkatan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa dalam merancang busana secara kreatif dan inovatif.
3. Kelebihan media pembelajaran lewat youtube lebih fleksibel karena dosen lebih mudah menjelaskan dgn mudah tanpa harus menjelaskan secara detail ke mahasiswa. Sedangkan untuk kekurangannya video nya hanya menampilkan cara kerja tanpa penjelasan rinci lainnya, ada yang suara nya tidak jelas kadang tulisan nya penjelasannya ada salah tulis Media *YouTube* memberikan pengalaman belajar yang menarik dan efektif bagi mahasiswa desain busana, sekaligus membuka peluang memperluas kemampuan teknis dan kreativitas mereka dalam

menggunakan *Photoshop* di bidang fashion design. Serta tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan *YouTube* dalam pembelajaran mendesain busana dengan *photoshop* adalah positif dan mendukung penggunaan media tersebut sebagai sumber belajar yang efektif dan efisien. **Saran**

1. Bagi Dosen, disarankan untuk lebih aktif dan selektif dalam memilih serta mengelola konten *YouTube* yang relevan dengan kurikulum dan kebutuhan Mahasiswa. Pembuatan konten pembelajaran sendiri oleh Dosen juga bisa menjadi solusi yang lebih efektif.
2. Bagi Mahasiswa, diharapkan dapat memanfaatkan media *YouTube* secara bijak sebagai sumber belajar tambahan dan tidak hanya untuk hiburan semata.
3. Bagi Universitas, diharapkan dapat memberikan pelatihan kepada Dosen mengenai penggunaan media digital, termasuk *YouTube*, dalam pembelajaran serta mendukung infrastruktur seperti akses internet yang memadai.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini lebih lanjut dengan meneliti pengaruh penggunaan *YouTube* dalam pembelajaran terhadap hasil belajar secara kuantitatif.

DAFTAR PUSTAKA

- 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. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Aini, N. H., & Hepnyi Samosir. (2021). Aplikasi Alat Bantu Belajar Bahasa Inggris Untuk Sekolah Dasar. *JSK (Jurnal Sistem Informasi Dan Komputerisasi Akuntansi)*, 5(2), 15–18. <https://doi.org/10.56291/jsk.v5i2.67>
- Afriani, D., Ernawati, & Nelmira, W. (2015). Pengembangan Modul Aplikasi Komputer Dalam Mendesain Ragam Hias Menggunakan Program Coreldraw X4 Untuk Mahasiswa Jurusan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas. *E-Journal Home Economic and Tourism*.
- Bahiyah, U., & Gumindari, S. (2024). Metode Penelitian. In *General and Specific Research* (Vol. 4, Issue 2). <https://adisampublisher.org/index.php/edu/article/view/744/784>
- 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.*
- Daniyati, A., Saputri, I. B, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- 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 Scientech Research*, 8(1), 10–21. <https://ojs.ekasakti.org/index.php/UJSR/>
- Hanif, S. A. N., Tri Rahayu, I. A., Mita, Y., & Nashikhah, M. (2024). Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Desain Busana Menggunakan Aplikasi Sketchbook di Kelas XI DPB SMKN 1 Singgahan. *Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan*, 1(5), 256–

261.<https://malaqbipublisher.com/index.php/MAKSI/citationstylelanguage/download/ris?submissionId=199&publicationId=199>

- Harmaida J., Rmainas., Ernawati (2012). Persepsi Siswi Kelas X Tata Busana Tentang Kompetensi Membuat Pola Teknik Kontruksi di SMKN 3 Sungai Penuh. *Jurnal of Home Economics and Tourism*.
- 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. <https://doi.org/10.26623/tmt.v2i2.4679>
- Hidayah R, Suci, P.H, Mahniza, M. (2025). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pembuatan Pola Baju Kurung Basiba Berbasis CAD Pada Mata Kuliah Busana Daerah Mahasiswa S1 PKK Konsentrasi Tata Busana Departemen IKK FPP UNP. *Inovasi Pembangunan: Jurnal Kelitbangan*
- 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.
- Saputra, I. Hayatunnufus, H. Dewi, S.M. Reflianto, R. Putri, E, Y. Mahniza, M. (2024). Pelatihan digitalisasi sumber belajar, asesmen, dan evaluasi pembelajaran berbasis ChatGPT bagi guru SMPN 9 Payakumbuh. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*.
- Saputra, I, H. Hayatunnufus, S.M Dewi, E.Y Putri, M Mahniza, R Reflianto, FS Pranata (2025). Transformasi evaluasi pembelajaran berbasis AI: Pelatihan Chatbot AI bagi Pendidik SMPN 9 Payakumbuh *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*.
- Syafriani, S., Ernawati, Novrita, S. Z. (2017). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa dalam Menentukan Mata Kuliah Pilihan di Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fpp Unp. *Journal Of Home Economics and Tourism*.
- Kurniawan, E. (2020). Aplikasi Multimedia Sebagai Media Informasi Interaktif Pada Program Fisioterapi Di Pedesaan. *Jurnal Teknologi Terapan and Sains* 4.0, 1(1). <https://doi.org/10.29103/tts.v1i1.3245>
- 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. <https://doi.org/10.38035/rrj.v4i3.494>
- 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. <https://journal.uniga.ac.id/index.php/JK/article/view/588>
- 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>
- Naimar, M. (2022). Penggunaan Aplikasi Berbasis Smartphone (Ibis Paint X) Untuk Pengembangan Desain Busana. *Unsyiah*, 7. No. 4(November), 1–20.
- Nisauryasyidah, I., Soeteja, Z. S., & Prawira, N. G. (2021). Penggunaan Media Wordwall Saat Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di Smp. In *Gorga : Jurnal Seni Rupa* (Vol. 10, Issue 2). <https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.27502>
- Novianti, A. (2025). *Analisis YouTube Sebagai Media Pembelajaran PAI Terhadap Hasil Belajar Siswa*. 11(2), 13–25.
- Nuraliyah, E. Fadillah, A. Handayaningsih, E. Ernawati. Oktadriani, S. L (2022). Penggunaan Handphone dan Dampaknya bagi Aktivitas Belajar. Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya, [S.l.], v. 8, n. 4, p. 1585-1592, dec. 2022. ISSN 2656-940X.
- Putri, D. N. S., Islamiyah, F., Andini, T. A. M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- 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. <https://doi.org/10.61787/zk322946>

- Safrudin, R., Zulfamanna, Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Kualitatif. *Journal Of Social Science Research*, 3(2), 1–15.
- Suci, P. H., Yusmerita, Y., & Mahniza, M. (2024). Peningkatan Keterampilan Guru Dalam Pembuatan Desain Busana 3D Menggunakan Software CLO3D di SMKN 3 Payakumbuh. *Abdi: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 6(4), 817–822. <https://doi.org/10.24036/abdi.v6i4.791>
- Syahrani, M. (2020). Membangun Kepercayaan Data dalam Penelitian Kualitatif. *Primary Education Journal (Pej)*, 4(2), 19–23. <https://doi.org/10.30631/pej.v4i2.72>
- 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. <https://doi.org/10.31599/wqb46v14>
- Taufik, T., & Wardatul jannah, S. (2024). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Istima'. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 2(1), 31–39. <https://doi.org/10.55352/edu.v2i1.934>
- 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. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i3.3784>
- 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.
- Ziveria, M., Samosir, S. R., & Rusli, M. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Perangkat Adobe Photoshop Untuk Manipulasi Foto Bagi Tim Teknologi Informasi YPU. *ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.53008/abdimas.v1i1.21>