

**PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL MENDESAIN BUSANA
MENGUNAKAN APLIKASI IBIS PAINT X UNTUK SISWA
KELAS X BUSANA SMK N 1 RENGAT**

SKRIPSI

*“Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S1) Pada Dapertemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga Universitas
Negeri Padang”*



Nama :

Maretha Indriani

23075196

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
DAPERTEMEN ILMU KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS PARIWISATA DAN PERHOTELAN
UNIVERSITAS NEGRI PADANG**

2025

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judul : Pengembangan Video Tutorial Mendesain Busana Menggunakan Aplikasi
Ibis Paint X Untuk Siswa Kelas X Busana SMK N 1 Rengat

Nama : Maretha Indriani

Nim : 23075196

Program Studi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga

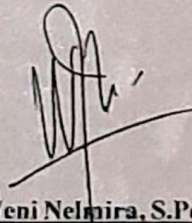
Departemen : Ilmu Kesejahteraan Keluarga

Fakultas : Pariwisata dan Perhotelan

Padang, November 2025

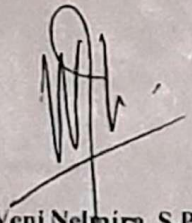
Disetujui oleh :

Pembimbing



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

Kepala Departemen IKK FPP UNP



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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Maretna Indriani
NIM : 23075196/ 2023
Judul : Pengembangan Video Tutorial Mendesain Busana Menggunakan Aplikasi Ibis Paint X Untuk Siswa Kelas X Busana SMK N 1 Rengat.
Program Studi : S1 PKK
Departemen : Ilmu Kesejahteraan Keluarga
Fakultas : Pariwisata dan Perhotelan

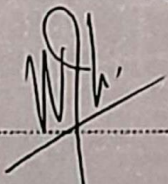
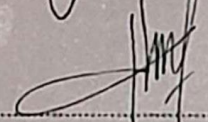
Dinyatakan lulus setelah mempertahankan Skripsi
di depan Tim Penguji Program Studi S1 Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Departemen
Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata Dan Perhotelan
Universitas Negeri Padang

Padang, November 2025

Tim Penguji

1. Ketua : Dr. Weni Nelmira, S.Pd., M.Pd.T
2. Anggota : Puji Hujria Suci, M.Pd.
3. 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 : ikkfppunp@gmail.com

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Maretha Indriani
NIM/TM : 2023/23075196
Program Studi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Departemen : Ilmu Kesejahteraan Keluarga
Fakultas : Pariwisata dan Perhotelan

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi saya dengan judul :

Pengembangan Video Tutorial Mendesain Busana Menggunakan Aplikasi Ibis Paint X Untuk Siswa Kelas X Busana SMK N 1 RENGAT.

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.

Diketahui,
Kepala Departemen IKK FPP UNP

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

Saya yang menyatakan,

Maretha Indriani
NIM. 23075196

ABSTRAK

Maretha Indriani. 23075196. Pengembangan Video Tutorial Mendesain Busana Menggunakan Aplikasi Ibis Paint X Untuk Siswa Kelas X Busana SMK N 1 Rengat, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang 2025.

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan dan menilai video tutorial desain busana digital menggunakan aplikasi Ibis Paint X bagi siswa kelas X Busana di SMK N 1 Rengat. Saat ini, media pembelajaran yang digunakan siswa masih terbatas pada lembar kerja (*jobsheet*). Selama ini proses pembelajaran desain digital masih mendesain secara manual karena kondisi keterbatasan perangkat teknologi yang dimiliki sekolah, sehingga proses adaptasi siswa terhadap penggunaan aplikasi desain digital menjadi kurang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan kepraktisan video tutorial yang dikembangkan pada mata pelajaran Prinsip Dasar Desain Busana, khususnya elemen 9 yaitu Desain Digital.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan model 4D: *Define, Design, Develop, and Disseminate*. Subjek penelitian adalah siswa kelas X Busana tahun ajaran 2025/2026. Data yang diperoleh dari lima validator, yaitu terdiri dari tiga ahli materi dan dua ahli media, serta 36 siswa melalui uji praktikalitas kelompok kecil (10 siswa) dan uji praktikalitas kelompok besar (26 siswa).

Hasil validasi menunjukkan bahwa video tutorial memperoleh *score* 95,75% dari ahli media dan 97,50% dari ahli materi, yang keduanya termasuk kategori sangat valid. Uji kepraktisan pada kelompok kecil menghasilkan *score* 92,40% dengan kategori sangat praktis, sedangkan uji kepraktisan pada kelompok besar memperoleh *score* 89,18% dengan kategori sangat praktis. Secara keseluruhan, praktikalitas video tutorial mendesain busana mencapai *score* 90,79% berdasarkan uji praktikalitas siswa X SMK N 1 Rengat, sehingga termasuk dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, video tutorial desain busana digital menggunakan aplikasi Ibis Paint X dinyatakan valid, praktis, dan layak digunakan sebagai media pembelajaran digital pada mata pelajaran Prinsip Dasar Desain Busana bagi siswa kelas X SMK N 1 Rengat.

Kata kunci: Video, Desain, Digital, Ibis Paint, Tata Busana.

KATA PENGANTAR



Syukur alhamdulillah, penulis mengucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya serta kemudahan bagi penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Video Tutorial Mendesain Busana Menggunakan Aplikasi Ibis Paint X Untuk Siswa Kelas X Busana SMK N 1 Rengat Provinsi Riau". Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang.

Dalam proses penyusunan hingga skripsi ini selesai, penulis telah banyak mendapatkan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Dr. Weni Nelmira, S.Pd, M.Pd.T, selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, semangat dan motivasi kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Serta selaku Kepala Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata.
2. Ibu Sri Zulfia Novrita, S.Pd, M.Si, selaku Dosen panesahat Akademik yang telah memberikan masukan dan motivasi kepada penulis.
3. Ibu Puji Hujria Suci, M.Pd. selaku Dosen kontributor 1 dan ibu Melda Mahniza, M.A. Pd selaku Dosen kontributor 2 yang telah memberikan saran, masukan, dan semangat kepada penulisa dalam menyelesaikan skripsi.
4. Ibu Nurul Inayah Hutasuhut, S.Pd.I., M.Hum. dan ibu Siti Isma Sari Lubis, S.Pd.I., M.Hum. selaku dosen validator ahli materi dalam penelitian ini.
5. Ibu Vina Oktaviani, M.Pd. dan ibu Rima Agustia Utami, M.Pd selaku dosen validator ahli media dalam penelitian.
6. Ibu Jenni Lastri Simbolon, S.Pd. Selaku guru pengampuh mata pelajaran Dasar-Dasar Busana di kelas X Busana SMKN 1 Rengat, serta guru validator ahli materi dalam penelitian ini.

7. Siswa kelas X Busana SMK N 1 Rengat angkatan 2025/2026 yang telah membantu penulis dalam penelitian dan memberikan semangat kepada penulis dalam penelitian ini.
8. Seluruh staff pengajar dan teknisi departemen ilmu kesejahteraan keluarga Fakultas pariwisata dan perhotelan.
9. Terima kasih kepada keluarga besar SMK N 1 Rengat yang telah banyak memberikan ruang dan waktu untuk penulis.
10. Terima kasih kepada keluarga tercinta khususnya kedua orang tua yang tidak sempat merasakan pendidikan sampai perguruan tinggi, adik yang selalu mendoakan, nasehat, dukungan, memberi semangat, motivasi, serta kesabaran yang luar biasa hingga penulis mampu menyelesaikan studi D3 dan melanjutkan studinya sampai sarjana.
11. Terima kasih kepada keluarga besar Kambarani Family dan Biaro yang mendoakan, nasehat, mendukung, memberi semangat, motivasi kepada penulis mampu menyelesaikan studi D3 dan melanjutkan studinya sampai sarjana.
12. Teman-teman sholehott yang memberikan dukungan, motivasi, dan beberapa diantara yang sama-sama berjuang dalam menyelesaikan studi sarjananya.
13. Teman-teman RPL PKK 2023 atas dukungan dan kerjasamanya yang sama-sama berjuang melanjutkan studinya.
14. Adik-adik kos nilla, suci, mayang, selvi, rana, dan ibu bapak kos yang memberikan semangat, arahan, dan motivasi penulis.
15. Terakhir, terimakasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dan tidak menyerah dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih telah berusaha keras untuk meyakinkan dan menguatkan diri sendiri bahwa kamu bisa menyelesaikan studinya dari D3 dan sampai sarjana. Meski harus menghadapi kegagalan, kebingungan, perasaan ingin menyerah, terima kasih karena telah jujur pada rasa takut, namun tidak membiarkan rasa takut itu membatasi langkah, karena keberanian bukanlah ketiadaan rasa takut, melainkan keinginan untuk tetap bergerak meski takut masih melekat erat, dan paling penting terima kasih

karena sudah berani memilih, memilih mencoba, memilih untuk belajar, dan memilih untuk kuat untuk menyelesaikan apa yang telah kamu mulai, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan. *i wanna thank me for just being me at all times.*

Semoga dukungan, nasehat, doa, dan bantuan yang diberikan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Besar harapan penulis agar skripsi ini menjadi inspirasi dan bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Padang, November 2025

Maretha Indriani
NIM. 23075196

DAFTAR ISI

	Halama
KATA PEGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori.....	10
B. Aplikasi Ibis Paint X.....	22
C. Teori Dasar-Dasar Busana.....	29
D. Penelitian Yang Relavan	45
E. Kerangka Konseptual.....	50
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	51
A. Jenis Penelitian.....	51
B. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	56
C. Prosedur penelian.....	56
D. Jenis dan Sumber Data.....	58

E. Teknik Pengumpulan Data	59
F. Instrumen Penelitian	59
G. Teknik Analisis Data	64
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	67
A. Hasil Penelitian	67
B. Pembahasan.....	89
BAB V PENUTUP	92
A. Kesimpulan	92
B. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA.....	94
LAMPIRAN.....	102

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Konseptual	50
Gambar 2. Prosedur Penelitian.....	57
Gambar 3. Tampilan pembukaan video tutorial	72
Gambar 4. Perkenalan Peneliti	72
Gambar 5. Cover desain digital.....	73
Gambar 6. CP,TP dan Materi singkat Desain digital.....	73
Gambar 7. Alat dan bahan, gambar detail desain dan mendownload aplikasi Ibis Paint X.....	74
Gambar 8. Fitur, tips, trik dan mendesain sketsa	74
Gambar 9. Pemberian warna	75
Gambar 10. Pemberian aksesoris dan motif.....	75
Gambar 11. Pemberian gelap terang dan detail wajah	76
Gambar 12. Evaluasi dan tugas	76
Gambar 13. Penutup oleh peneliti da penutup video	77
Gambar 14. Validasi	151
Gambar 15. Penampilan video tutorial mendesain busana pada siswa kelas X Busana SMKN 1 Rengat	151
Gambar 16. Praktikalitas sekala kecil	152
Gambar 17. Praktikalitas sekala besar	152
Gambar 18. Foto Bersama dengan guru dan siswa kelas X Busana	152

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Tabel hasil belajar siswa Kelas X busana.....	4
Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Penilaian Validasi Media Video Tutorial.....	61
Tabel 3. Kisi-Kisi Angket Penilaian Validasi Materi Video Tutorial	62
Tabel 4. Kisi-Kisi Angket Uji Praktikalitas Untuk Siswa	63
Tabel 5. Persentase Tingkat Kevalidan Produk.....	65
Tabel 6. Persentase Tingkat Praktikalitas Produk	66
Tabel 7. Data Hasil Validasi Ahli Media	79
Tabel 8. Data Hasil Validasi Ahli Materi.....	80
Tabel 9. Saran dan masukan oleh validator.....	81

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Hasil Validasi Ahli Media	102
Lampiran 2. Hasil Validasi Ahli Materi	103
Lampiran 3. Hasil Praktikalitas Kelompok Kecil	104
Lampiran 4. Hasil Praktikalitas Kelompok Besar.....	105
Lampiran 5. Surat permohonan Pembimbing	107
Lampiran 6. Surat Tugas Seminar.....	108
Lampiran 7. Daftar Hadir Dosen Seminar Proposal	109
Lampiran 8. Angket Vlidasi Ahli Media	110
Lampiran 9. Angket Validasi Ahli Materi	118
Lampiran 10. Surat permohonan pengajuan panelis	130
Lampiran 11. Surat Izin Melaksanakan Penelitian.....	131
Lampiran 12. Surat Penelitian SMKN 1 Rengat.....	132
Lampiran 13. Angket Praktikalitas Siswa Kelas X Busana	133
Lampiran 14. Dokumentasi.....	151

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan sangat membantu, terutama dalam peningkatan mutu pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dirancang untuk mengembangkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan kreatif. Untuk itu, guru dituntut untuk menciptakan desain pembelajaran yang berbasis digital sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik.

SMK Tata Busana memiliki tujuan untuk mempersiapkan lulusan berkiprah di dunia usaha dan industri. Tentunya untuk mewujudkan hal tersebut dibutuhkan pendidik yang mampu mengarahkan siswanya untuk bersaing dalam menghadapi tantangan dan meraih sukses di industri *fashion* global abad 21 (Hadijah, dkk. 2018).

Banyak SMK yang ada di Riau, salah satunya SMK Negeri 1 Rengat, merupakan sekolah yang memiliki 7 program keahlian, yang terdiri Teknik Komputer dan Jaringan, Akuntansi, Administrasi Perkantoran, Desain Komunikasi Visual, Pemasaran, Perbankan Syariah, dan salah satunya adalah Busana. Berdasarkan kurikulum pada jurusan Busana kelas X SMKN 1 Rengat, diketahui bahwa siswa dibekali dengan sejumlah kompetensi keahlian yang dijabarkan dalam mata pelajaran dan elemen, dengan materi. Salah satunya yaitu pembelajaran dasar-dasar busana. Dasar-Dasar Busana adalah salah satu mata pelajaran yang diikuti

oleh siswa kelas X Busana sebanyak 26 siswa, sebanyak 3 kali pertemuan, dimana 1 kali pertemuan dalam 1 minggu adalah 8 jam. Dasar-Dasar Busana terdiri dari 9 elemen, yaitu Dasar Fashion Desain, Menggambar Mode, Pola Dasar, Proses Produksi Busana, Teknik Menjahit, Dasar Branding dan Marketing, Fasyen, Dunia Industri dan Perkembangan Mode, dan Desain Digital. Elemen Desain Digital merupakan elemen terakhir pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana. Pada capaian elemen Desain Digital tersebut, siswa diharapkan mampu mendesain satu busana secara digital sesuai dengan dasar-dasar busana yang telah dipelajari sebelumnya.

Pembuatan desain digital pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana di SMK N 1 Rengat dibuat menggunakan aplikasi Ibis Paint X. Membuat desain menggunakan aplikasi Ibis Paint X merupakan sesuatu yang sulit, terutama bagi siswa yang baru mengenal aplikasi tersebut. Seperti fungsi tool, teknik mewarnai, memberi detail motif dan lain-lain. Kondisi keterbatasan perangkat teknologi yang dimiliki sekolah, sehingga proses adaptasi peserta didik terhadap penggunaan aplikasi desain digital menjadi kurang optimal. Keunikan dari desain digital yang dikembangkan terletak pada fokusnya terhadap eksplorasi busana tradisional khas Riau, sehingga diharapkan dapat menghasilkan karya yang tidak hanya kreatif tetapi juga memperkuat muatan kearifan lokal dalam pembelajaran busana.

Untuk mengetahui permasalahan pada pembelajaran desain digital di SMK N 1 Rengat, maka penulis mengajukan beberapa pertanyaan pada

guru tanggal 23 September 2024. Yaitu ibu Jenni Lestari Simbolon, S.Pd,. Adapun hal yang ditanyakan adalah: 1) bagaimana proses pembelajaran desain digital yang dilakukan siswa kelas X busana SMK N 1 Rengat, 2) apakah terdapat kesulitan siswa dalam mendesain busana secara digital, 3) apa media yang sudah digunakan pada pembelajaran desain digital, 4) apa usaha yang sudah dilakukan guru untuk mengoptimalkan proses pembelajaran desain digital.

Dari hasil wawancara dapat diketahui bahwa: 1) media pembelajaran desain digital menggunakan media *jobsheet*, 2) belum adanya media pembelajaran berupa video yang dapat dipelajari oleh siswa tentang mendesain menggunakan Ibis Paint X, 3) siswa kesulitan dalam memahami langkah-langkah mendesain busana secara digital, mencari sumber ide, menentukan warna serta membuat detail busana tersebut.

Selanjutnya penulis juga mewawancarai 10 orang siswa kelas X SMK N 1 Rengat untuk memperoleh informasi tentang kesulitan yang dialami oleh siswa pada desain digital, pada tanggal 7 Oktober 2024. Penulis mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa kelas X yang sedang belajar desain digital. Adapun hal yang ditanyakan yaitu: 1) apa media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran desain busana secara digital, 2) apa saja kendala yang dihadapi siswa mendesain menggunakan Ibis Paint X.

Berdasarkan hasil wawancara dapat diketahui bahwa kesulitan yang dialami siswa dalam proses pembelajaran desain digital adalah: 1)

media yang digunakan pada pembelajaran desain digital berupa *jobsheet*,
2) siswa kesulitan dalam membuat ide, menentukan warna, menggunakan tool yang ada serta membuat detail busana.

Hal tersebut berdampak pada nilai yang diperoleh siswa pada pembelajaran desain digital yang cenderung rendah seperti pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil belajar Desain Digital siswa Kelas X busana semester Januari-Juni

Nilai	KKM	F	%
< KKM	78	26	75%
>KMM	78	10	25%

Sumber: dokumentasi guru mata pelajaran Dasar-Dasar Busana

Berdasarkan tabel 1 dapat terlihat bahwa 75% siswa masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang diharapkan 78, hanya 25% yang mencapai hasil KKM.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, maka media video tutorial diasumsikan dapat mengatasi permasalahan tersebut, hal ini sesuai dengan pendapat yaitu M. Sartika (2024) yang mengemukakan bahwa video tutorial merupakan panduan tentang cara menjelaskan sesuatu, baik materi pembelajaran atau pelatihan maupun proses pengoperasian suatu sistem (*hardware and software*) yang dikemas dalam bentuk media video, berdasarkan penjelasan tersebut bisa disimpulkan bahwa video tutorial

adalah jenis video yang dirancang untuk mengajarkan atau menjelaskan bagaimana cara melakukan sesuatu secara langkah demi langkah.

Selanjutnya Handayani, F (2023) mengemukakan video tutorial memberikan demonstrasi langkah demi langkah yang memudahkan pemahaman pengguna terhadap aplikasi dan teknik yang diajarkan. Dalam konteks Ibis Paint X, video tutorial membantu pengguna memahami berbagai fitur dan alat yang tersedia dalam aplikasi untuk melihat proses menggambar secara langsung, yang sangat membantu pemula dalam memahami teknik dan penggunaan alat.

Menurut Kurniawan, dkk (2023) media video memberikan aksesibilitas yang tinggi bagi siswa. Mereka dapat mengakses video kapan saja dan di mana saja, serta dapat mengulang materi yang belum dipahami. Fleksibilitas ini memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri, yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Video tutorial menggunakan aplikasi Ibis Paint X adalah media yang memberikan tutorial tentang mendesain busana menggunakan aplikasi, dirancang dengan pendekatan langkah demi langkah, memiliki sejumlah kelebihan yang membuatnya menjadi media pembelajaran yang menguraikan langkah demi langkah yang jelas, dan rinci sehingga siswa dapat dengan mudah mengikuti proses pembuatan desain busana secara digital. Selain itu, aplikasi Ibis Paint X dilengkapi dengan berbagai fitur canggih, seperti lapisan, kuas yang dapat disesuaikan, dan alat pengeditan yang memungkinkan siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka

secara maksimal. Kelebihan video tutorial desain digital menggunakan aplikasi Ibis Paint X memungkinkan siswa dapat memutar video tutorial dengan berulang-ulang kali.

Dari uraian di atas, penulis mendapatkan fakta siswa membutuhkan video tutorial desain digital menggunakan aplikasi Ibis Paint X. Yang praktis dan valid untuk membantu siswa mengatasi kesulitan dalam belajar desain digital.

Berdasarkan latar belakang di atas maka Penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Video Tutorial Mendesain Busana Menggunakan Aplikasi Ibis Paint X Untuk Siswa Kelas X Busana SMK N 1 Rengat”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Siswa kesulitan memahami dan membuat desain digital menggunakan Aplikasi Ibis Paint X.
2. Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan, sehingga peserta didik sulit memahami langkah kerja pembuatan mendesain busana secara digital.
3. Belum tersedianya media video pembuatan desain busana secara digital menggunakan aplikasi ibis paint yang valid, praktis dan efektif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka penelitian ini dibatasi hanya pada pengembangan video tutorial mendesain yang ditinjau dari segi validitas dan praktikalitas.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan video tutorial mendesain busana menggunakan aplikasi Ibis Paint X untuk siswa kelas X Busana SMK N 1 Rengat ?
2. Bagaimana hasil validitas video tutorial mendesain busana menggunakan aplikasi Ibis Paint X yang dikembangkan untuk siswa kelas X Busana SMK N 1 Rengat ?
3. Bagaimana praktikalitas video tutorial mendesain busana menggunakan aplikasi Ibis Paint X yang dikembangkan untuk siswa kelas X Busana SMK N 1 Rengat ?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan proses mengembangkan video tutorial mendesain busana menggunakan aplikasi Ibis Paint X untuk siswa kelas X Busana SMK N 1 Rengat.
2. Untuk mendeskripsikan tingkat kevalidan video tutorial mendesain busana menggunakan aplikasi Ibis Paint X untuk siswa kelas X Busana SMK N 1 Rengat.

3. Untuk mendeskripsikan tingkat kepraktisan video tutorial mendesain busana menggunakan aplikasi Ibis Paint X untuk siswa kelas X Busana SMK N 1 Rengat.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, dengan tercapainya tujuan dari penelitian ini, diharapkan memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini bermanfaat dalam menambah wawasan dan pengetahuan penulis mengenai pembelajaran pembuatan video tutorial mendesain menggunakan aplikasi Ibis Paint X.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa dapat mengatasi kesulitan dalam mendesain secara digital pada elemen desain digital.

- b. Bagi guru

Manfaat penelitian ini bagi guru yaitu sebagai alat untuk mempermudah proses pembelajaran, sehingga siswa lebih termotivasi dan bersemangat untuk belajar secara mandiri dengan media pembelajaran video.

3. Manfaat bagi sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah terkhusus jurusan Busana bisa sebagai masukan dan mempertimbangkan dalam mengambil keputusan

yang berkaitan dengan proses pembelajaran, dan juga untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil Penelitian ini dapat menjadi acuan atau referensi untuk penelitian selanjutnya yang terkait dengan pengembangan media video tutorial mendesain busana menggunakan aplikasi Ibis Paint X.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Sesuai dengan hasil penelitian dan uji coba yang telah dilakukan terhadap pengembangan video tutorial mendesain busana menggunakan aplikasi Ibis Paint X untuk siswa kelas X busana pada mata pelajaran dasar-dasar busana elemen 9 desain digital maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan video tutorial mendesain busana menggunakan aplikasi Ibis Paint X untuk siswa kelas X busana ini berbentuk audio visual yang dirancang menggunakan tahap-tahap 4D (*Four-D*), yaitu tahap *define* atau pendefinisian, tahap *design* atau perancangan, tahap *develop* atau pengembangan. Tahapan ini memiliki tujuan untuk menghasilkan bentuk tahapan akhir perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan dari para ahli dan data hasil praktis video oleh siswa kelas X busana. Tahap selanjutnya yaitu tahapan *disseminate* atau penyebaran, namun penulis hanya melakukan sampai tahapan *develop* karna keterbatasan penulis. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa video tutorial mendesain busana menggunakan aplikasi Ibis Paint X terdapat didalamnya pembukaan, isi materi dan penutup serta juga dilengkapi dengan musik, suara, gambar dan teks penjelasan.

2. Hasil uji validasi media memperoleh *score* 95.75% dan validasi ahli materi memperoleh *score* 97.50%, sehingga memperoleh total *score* 95.75% dengan kategori sangat valid.
3. Hasil uji praktikalitas media video pembelajaran berdasarkan respon siswa Busana kelompok kecil dan besar sebanyak 36 orang dengan hasil nilai rata-rata 90.79% dengan kategori sangat praktis. Maka video tutorial mendesain busana menggunakan aplikasi Ibis Paint X sudah layak menjadi bahan ajar siswa kelas X busana SMK N 1 Rengat.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka penulis menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi siswa diharapkan dengan adanya pengembangan video tutorial mendesain busana menggunakan aplikasi Ibis Paint X pada mata pelajaran Dasar-Dasar Busana elemen 9 desain digital dapat membantu dan menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran khususnya untuk materi desain digital.
2. Bagi guru mata pelajaran khususnya pada materi desain digital dapat menambah media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan sebagai sumber referensi untuk pengembangan video tutorial yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadiyah, Z., & Kharnolis, M. (2023). Pengembangan Video Tutorial Pembuatan Desain Kemeja Pria dengan Aplikasi Ibis Paint X pada Fase F SMK Negeri 3 Kediri. *Jurnal Online Tata Busana*, 12(1), 21–27.
- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2000). *Multimedia for learning: Methods and development*. Allyn & Bacon, Inc.
- Angely. (2023). Media pembelajaran sebagai sarana penyampaian pesan dalam model pembelajaran langsung.
- Anufia, N. T. (2019). Pengembangan Instrumen Penilaian Diri dan Penilaian Antarteman pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi. Universitas Sanata Dharma.
- Aprilia, N., Puspaneli, P., Nelmira, W., Suci, P. H., & Husni, R. (2025). Pengembangan Video Pembuatan Teknik Hias SMOCK Pada Mata Kuliah Cipta Busana. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 866-883.
- Ariani, Wiga. 2022. "Praktikalitas Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Penemuan Terbimbing pada Materi Teorema Pythagoras." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6(1): 1073–77.
- Arikunto, S. (2010). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ayuningrum. (2023). Pendekatan digital dan eksploratif dalam desain busana modern.
- Batubara, dkk. (2016). Kelebihan penggunaan media video dalam pembelajaran.
- Batubara, H. H., dkk. (2020). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1).
- Budiarta, I. W., dkk. (2017). Karakteristik Media Video Pembelajaran.
- Dartiningsih. (2016). Pengertian lokasi penelitian.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Davis, M. L. (1980). *Visual Design in Dress*.

- Devika, S. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi CapCut pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. Skripsi. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Dick, W. (2009). Uji coba kelompok kecil dan besar dalam penelitian pengembangan.
- Emma. (2023). Keunggulan Ibis Paint X dalam pembuatan desain busana melalui fitur layering.
- Farkhatun. (2022). Desain Busana dengan Aplikasi Ibis Paint X: Modul Pembelajaran untuk Siswa SMK Kompetensi Keahlian Tata Busana. Cipta Prima Nusantara.
- Farkhatun. (2022). Pengembangan Modul Aplikasi Ibis Paint X untuk Meningkatkan Kompetensi dan Kreativitas dalam Pembuatan Desain Busana Pesta. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 7(1), 95-108.
- Hanafi. (2017). Metode Research and Development dalam pembuatan media pembelajaran.
- Handayani, F., & Ernawati, E. (2024). Pengembangan Media Video Tutorial Pengenalan Tools Dan Desain Busana Pesta Menggunakan Aplikasi Ibis Paint X. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 13(1), 209-214.
- Handayani, R. (2022). Pengembangan Handout Digital Berbasis Aplikasi Ibis Paint X pada Pembelajaran Desain Busana. *Jurnal Bisnis dan Pendidikan Indonesia*, 2983, 2324-10431.
- Hardani, dkk. (2020). Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Hasad, dkk. (2021). Media Pembelajaran (Hal. 24).
- Hendra, S.E., M.Si., dkk. (2023). Perkembangan media pembelajaran digital berbasis AR, VR, dan AI.
- 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*, 13(2).

- Hikmah, & Maskar. (2020). *Research and Development (R&D)* sebagai metode penelitian untuk menghasilkan dan menguji keefektifan produk.
- Hwang, G. J., & Chang, H. F. (2020). *A formative assessment-based mobile learning approach to improving the learning attitudes and achievements of students. Educational Technology & Society, 23*(2), 80–92.
- Hwang, G. J., dkk. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi dalam mendukung pemahaman konsep siswa.
- Irmayanti, L. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Ibis Paint X pada Pelatihan Pembuatan Desain Busana Siswa SMKN 5 Bulukumba. Skripsi. Universitas Negeri Makassar.
- Iswara, N. I. (2022). Perancangan media video tutorial menggambar karikatur dengan aplikasi IbisPaint X dalam pembelajaran ilustrasi daring pada kelas XI MIPA SMA Negeri 2 Surakarta.
- Jurnal Desain Busana. (2021). Dasar-dasar busana dan elemen-elemen desain.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2012).
- Krisnawati, A. R. (2018). Pengembangan Instrumen Penilaian Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Larutan Penyangga Kelas XI MIPA SMA. Skripsi. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Kurniawan, A., & Sari, D. (2023). Accessibility and Flexibility of Video Learning in Education. *Journal of Educational Research*.
- Kurniawan, A., & Sari, D. (2023). Pemanfaatan Media Video dalam Pembelajaran: Aksesibilitas dan Fleksibilitas Belajar. Jakarta: Pustaka Edukasi
- Maria. (2024). Kemampuan Ibis Paint X dalam menghasilkan gradasi warna untuk desain busana.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.
- Mesra, A. (2023). *R&D dalam Pendidikan: Proses dan Validasi Produk*
- Mita, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Ibis Paint X terhadap pelatihan pembuatan desain busana pada siswa kelas XII SMKN 5 Bulukumba.

- Nadawiyah, H., & Nelmira, W. (2022). Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Pola Busana Sekolah Mata Kuliah Busana Anak Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga FPP UNP. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(Special Issue 2), 481-487.
- Nadawiyah, H., & Nelmira, W. (2022). Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Pola Busana Sekolah Mata Kuliah Busana Anak Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga FPP UNP. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(Special Issue 2), 481-487.
- Nadhifa, S. A. (2024). Mengoptimalkan Pembelajaran Desain Digital dengan Ibis Paint X dalam Modul Ajar. *Kompasiana*.
- Naimar, M & dkk (2022) Penggunaan Aplikasi Berbasis Smartphone (Ibis Paint X) Untuk Pengembangan Desain Busana rogram Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Syiah Kuala, Darussalam, Banda Aceh 2022
- Novrita, S. Z., Yusmerita, Y., Puspaneli, P., Fridayati, L., & Vebyola, F. (2023). Pengembangan video tutorial teknik batik tulis sebagai media pembelajaran pada mata kuliah batik di Departemen IKK FPP UNP. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 12(1), 91.
- Nugraha, & Nestiyarum. (2021). Tahapan pembuatan media video untuk pembelajaran.
- Nugraha, A., & Nestiyarum, R. (2021). Tahapan Pembuatan Media Video Pembelajaran.
- Nugraha, R., & Prasetyo, E. (2022). Pengembangan Media Video Tutorial Pengenalan Tools dan Desain Busana Pesta Menggunakan Aplikasi Ibis Paint X. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 4(1), 382644705.
- Nurmala, T., & Wahyuningsih, U. (2021). Pengembangan Handout Digital Berbasis Aplikasi Ibis Paint X pada Materi Pembuatan Desain Busana. *Jurnal Bisnis dan Pendidikan*, 2(3), 2983
- Nuryadi. (2017). Pengukuran kepraktisan berdasarkan penilaian guru dan peserta didik.

- Oka. (2017). Tahap perancangan dalam pengembangan produk: pemilihan lingkungan, format produk, dan desain produk.
- Prawito, B. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran.
- Purnama. (2010). Unsur-unsur multimedia dan penerapannya dalam pembelajaran.
- Purwanti. (2015). Pengaruh penggunaan video terhadap motivasi dan pemahaman belajar siswa.
- Puryono, D. (2020). Penelitian tentang Manfaat Media Video dalam Pendidikan.
- Putri, A. D. (2021). Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Ibis Paint X terhadap Hasil Belajar Desain Busana pada Siswa Kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 1 Yogyakarta. Skripsi. Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta.
- Putu Arya Oka, I. G. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X SMK di Kabupaten Buleleng. Skripsi. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Rachmawati, N. (2020). Pengembangan Modul Aplikasi Ibis Paint X untuk Meningkatkan Kompetensi dan Kreativitas Siswa dalam Desain Busana. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1),
- Rahman. (2023). Kriteria kepraktisan dalam penilaian produk pengembangan pendidikan.
- Rahmawati, L., & Nelmira, W. (2025). Pengembangan media video tutorial pembuatan pola bolero berbasis Artificial Intelligence pada mata pelajaran Costume Made kelas XI SMKN 1 Ampek Angkek. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 382-390.
- Rahmawati, L., & Nelmira, W. (2025). Pengembangan media video tutorial pembuatan pola bolero berbasis Artificial Intelligence pada mata pelajaran Costume Made kelas XI SMKN 1 Ampek Angkek. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 382-390.
- Rahmi. (2021). Pertimbangan penghentian proses pengembangan pada tahap Develop.
- Riduwan. (2014). Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta.

- Riyana. (2007). Durasi efektif media video dalam pembelajaran.
- Riyanto, A. A. (2003). Warna dan kategorinya dalam desain busana.
- Rustamana, D., dkk. (2024). Metode Penelitian Pengembangan dalam Pendidikan.
- Saleh, M., & Syahrudin, A. (2023). Penelitian tentang Media Audio-visual dan Media Berbasis Mobile.
- Sarah. (2022). Ibis Paint X sebagai platform seni digital untuk pemula hingga profesional.
- Sari, I. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Materi Sistem Pernapasan Kelas XI MIPA di SMA Negeri 1 Rangkasbitung. Skripsi. UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
- Sari, P., & Andriani, D. (2023). Efektivitas Ibis Paint X dalam Pembuatan Anime sebagai Kreativitas Siswa. *Jurnal Pendidikan Seni dan Desain Grafis*, 1(2), 57.
- Stephanie. (2023). Ibis Paint X sebagai aplikasi menggambar digital komprehensif pada perangkat mobile.
- Sugiyono. (2011). Metode *Penelitian Research and Development (R&D)*.
- Sugiyono. (2016). *Research and Development (R&D)* sebagai metode penelitian untuk menghasilkan dan menguji produk.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Sujawerni, A. (2020). Metodologi Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sumaranti, H. 2020. “Strategi Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN di SD Setia Budi Abadi” . *Journal of Education Technology. and Civic Literacy (JET CIVIL)*, 1(1).
- Sumaranti. (2020). Penelitian tentang Karakteristik Media Video Pembelajaran.
- Surani, D., & Kurniawan, W. (2022). Pengembangan Video Tutorial Mendesain Busana Berbasis Aplikasi Ibis Paint X pada Matakuliah Teknologi Desain Busana. *Journal of Comprehensive Science*
- Suryani, H. (2024). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Ibis Paint X dalam Pembelajaran Aplikasi Komputer. *Jurnal MediaTIK*, 40-43.

- Suryani, T., & Handayani, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Desain Busana Berbasis Aplikasi Ibis Paint X. *Jurnal Pendidikan Busana*, 3(2), 65.
- Sutrisno, & Pratama, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial untuk Meningkatkan Keterampilan pada Mata Pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi
- Suyono, H., & Hariyanto, E. (2021). Teori Belajar dan Pembelajaran.
- Syafana, R. F. D. (2024). Meningkatkan Pembelajaran Desain dan Mode dengan Memanfaatkan Ibis Paint X dalam Proses Belajar di SMK Al Asror oleh Mahasiswa Pend Tata Busana UNNES. *Kompasiana*.
- Takashi. (2024). Ibis Paint X sebagai solusi *all-in-one* untuk ilustrasi digital.
- Tasya, H., & Ernawati, E. Pengembangan Media Video Tutorial Penyelesaian Garis Leher Tanpa Kerah. *Edutech*, 24(1).
- Thiagarajan, S., dkk. (dalam Trianto, 2009). Model Pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*).
- Thompson. (2023). Kemampuan Ibis Paint X dalam menghasilkan tampilan desain yang realistis untuk presentasi klien.
- Trianto. (2009). Model-model Pengembangan Pembelajaran.
- Trianto. (2017). Tahap perancangan dan penyusunan prototype perangkat pembelajaran.
- Wahyuni, S., & Kurniasih, I. (2022). Analisis Kelayakan dan Efektivitas: Penerapan Video Pembelajaran pada Pembelajaran Desain Busana secara Digital Berbasis Aplikasi Ibis Paint X pada Matakuliah Teknologi Desain. *Parameter: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 47711, 18306-139148.
- Wang. (2022). Fleksibilitas brush dan stabilizer Ibis Paint X dalam ilustrasi fashion.
- Wulandari, dkk. (2023). Media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam meningkatkan minat belajar siswa.
- Yuliarma. (2013). Motif naturalis, renggaan, dan geometris dalam desain.
- Zafrullah, Z., Zetriuslita, Z., Rezeki, S., & Suripah, S. (2024). *Development of Interactive Multimedia Learning Mathematics Learning Media using*

Adobe Flash CS6. Mathematics Research and Education Journal, 8(1), 17-28.