

PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL PEMBUATAN DESAIN KEMEJA PRIA DENGAN APLIKASI *IBIS PAINT X* PADA FASE F SMK NEGERI 3 KEDIRI

Zuhria Ahmadiyah¹⁾, Mein Kharnolis²⁾

^{1,2)}Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Kampus Ketintang, Jl. Ketintang Kec. Gayungan, Surabaya 60231
e-mail : zuhria20004@mhs.unesa.ac.id,¹⁾ meinkharnolis@unesa.ac.id²⁾

ABSTRAK - *Research and Development (R&D)* merupakan penelitian dengan tujuan membuat sebuah produk. Subjek penelitian menggunakan siswa kelas XI Busana SMK Negeri 3 Kota Kediri. Penelitian memiliki tujuan mengembangkan sebuah produk video pembelajaran tutorial pembuatan desain digital kemeja pria dengan aplikasi *Ibis Paint X*. Model penelitian menggunakan model R&D Sugiyono yang sudah dimodifikasi. Hasil validasi dari pengembangan video masuk dalam kategori layak dengan presentase kelayakan 88,6 % hasil dari ahli media dan 92,65% hasil dari ahli materi. Hasil belajar siswa kelas XI Busana 1 diperoleh rata-rata masuk dalam kategori tuntas dengan presentase 94%. Berdasarkan hasil validator dan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa video tutorial pembuatan desain kemeja pria layak dipergunakan dalam pembelajaran siswa kelas XI Tata Busana.

Kata Kunci : Video Pembelajaran, desain kemeja, hasil belajar

I. PENDAHULUAN

Sekolah Kejuruan (SMK) merupakan sekolah yang memberikan siswanya pembekalan pendidikan menuju arah siap kerja ditingkat menengah dan siswa bisa meningkatkan pendidikan menuju jenjang

lebih tinggi menyesuaikan dengan konsentrasi keahliannya.

SMK Negeri 3 Kota Kediri sekolah kejuruan yang ada di Kota Kediri dengan empat konsentrasi keahlian tata boga, tata kecantikan kulit dan rambut, tata busana serta desain komunikasi visual (DKV). Jumlah kelas XI konsentrasi keahlian Tata Busana pada tahun ajaran 2023/2024 terdiri 3 rombel kelas dan dalam satu kelas terdiri dari 36 siswa.

Menurut Kemdikbud tujuan dari kurikulum Merdeka adalah mendorong siswa untuk melakukan pembelajaran menyenangkan yang disinkronkan terhadap keadaan dan keperluan siswa, dan pada akhirnya siswa mampu untuk memenuhi capaian pembelajaran yang telah ditargetkan. Untuk memenuhi capaian pembelajaran sesuai target dibutuhkan suatu hal yang mendukung siswa untuk memperoleh pembelajaran yang menyenangkan dan hasil belajar yang memuaskan.

Pada capaian pembelajaran materi pembuatan desain digital blus, siswa kelas XI Busana 1 hasil belajarnya diperoleh dengan presentase ketuntasan 72%. Dimana 26 siswa tuntas dan 10 siswa masuk kriteria tidak tuntas. Faktor internal dan eksternal memiliki pengaruh terhadap hasil belajar [1].

Faktor internal yang dialami siswa XI Busana 1 adalah kesulitan mengikuti alur pembelajaran mata pelajaran desain

karena jumlah jam pelajaran 3 JP per minggu tidak mampu mengcover kemampuan siswa dalam pembelajaran dan siswa kesulitan memahami materi yang disampaikan. faktor lainnya adalah siswa mengalami kurangnya antusiasme selama pelajaran atau dengan kata lain siswa merasa bosan. Faktor eksternal yang dialami siswa adalah kurangnya interaksi guru dan siswa menyebabkan proses pembelajaran tidak optimal, dan media pembelajaran yang kurang mendukung siswa untuk belajar mandiri dilura jam pelajaran.

Diperlukan evaluasi pembelajaran untuk menanggulangi faktor internal dan eksternal. Dari evaluasi pembelajaran dengan menciptakan sebuah media pembelajaran yang bersifat memudahkan siswa memahami materi, meningkatkan respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran, memfasilitasi belajar mandiri diluar jam pelajaran, dan meningkatkan interaksi antara guru dengan siswa. Media yang cocok dan sesuai adalah media pembelajaran video. Video adalah bentuk media yang menyampaikan informasi melalui elemen audio dan visual, dengan tujuan untuk memeperdalam pemahaman siswa tentang materi pelajaran [2]

Hasil tes lebih tinggi dengan penggunaan video tutorial sebagai media belajar daripada siswa yang memanfaatkan buku teks sebagai media belajarnya. [3] Peningkatan hasil belajar dapat dilakukan melalui media video tutorial Penggunaan media video tutorial berbasis aplikasi *Ibis Paint X* untuk mendesain busana terbukti efektif dalam kegiatan pembelajaran desain busana. [4]

II. METODE

Model penelitian yang diterapkan adalah penelitian R&D. Subjek dari penelitian ini adalah siswa XI Tata Busan 1 SMK Negeri 3 Kota Kediri. SUBjek penelitian adalah pihak yang menjadi sasaran pengumpulan data [5]. Penelitian R&D adalah penelitian yang memiliki tujuan membuat suatu produk Proses penelitian memiliki rujukan dengan model penelitian R&D Sugiyono yang telah dimodifikasi. [6] Terdapat enam langkah-langkah penelitian R&D yaitu (1) Identifikasi masalah dan potensi, (2) Pengumpulan Data (3) Desain Produk (4) Validasi Produk (5) Revisi Produk (6) Uji Coba Produk. Berikut adalah penjabaran dari tahapan penelitian yang dipergunakan :

1. Identifikasi Masalah dan Potensi

Mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada peserta didik dan kegiatan pembelajarannya. Serta mengidentifikasi potensi peserta didik dan yang ada dalam kegiatan pembelajaran.

2. Pengumpulan Data

Mengumpulkan data dan informasi berupa modul ajar siswa, data nilai siswa sebelum menggunakan media video dan pengumpulan materi pembelajaran. Mengumpulkan gambar video pada setiap tahapan langkah tutorial sesuai dengan naskah materi [7]

3. Desain Produk

Menyusun materi yang telah dikumpulkan kedalam bentuk sebuah video.

4. Validasi Produk

Validasi produk ke para ahli media dan materi yang bertugas mengukur kevalidan media berupa video yang dikembangkan

Metode validasi dilakukan melalui lembar kuisioner/angket. Perolehan hasil validasi video dengan skala linkert, kemudian dianalisis menggunakan tabel kriteria validitas sebagai acuan menguji kemampuan video. Lembar validasi menggunakan skala linkert dengan lima pilihan yaitu Sangat Baik, Baik, Cukup Baik, Kurang Baik, dan Sangat Kurang Baik.[8] Berikut tabel kriteria validitas sebagai kriteria kelayakan video sebagai media belajar :

Tabel 1 Kriteria Kelayakan Video

Presentase	Kategori Validitas
1,00 – 50,00 %	Sangat Tidak Valid
50,01 – 70,00 %	Tidak Valid
70,01 – 85,00 %	Valid
85,01 – 100 %	Sangat Valid

Perolehan skor validasi dengan presentase tertinggi memiliki arti media lolos memenuhi kriteria sangat valid dan layak digunakan. Validasi media dilaksanakan oleh dua validator media dan materi dengan berprofesi sebagai Dosen program studi S1 Tata Busana Universitas Negeri Surabaya dan Guru SMK Negeri 3 Kota Kediri.

5. Revisi Produk

Perbaikan produk video dilaksanakan sesudah memvalidasikan media. Revisi disesuaikan dengan saran yang dipaparkan ahli media dan materi.

6. Uji Coba Produk

Video diuji cobakan dengan mengimplementasikan video yang dikembangkan terhadap kegiatan belajar siswa di kelas. Uji coba video memiliki

tujuan mengukur hasil belajar siswa melalui sebuah tes. Tes merupakan suatu alat yang digunakan mengukur suatu kondisi dengan peraturan maupun cara yang telah ditentukan. Instrumen lembar tes berguna sebagai alat untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam ranah kognitif dan psikomotor [9]

III. HASIL DAN PEMBAHASAN Proses Pengembangan Media Video

Dalam pengembangan video terdapat beberapa tahapan yaitu :

a. Konsep

Pengembangan video dimulai dari tahapan pengumpulan materi, selanjutnya menyusun konsep video. Konsep video terdiri dari :

Tabel 2 Konsep Pembuatan Video

No.	Desain	Keterangan
1.	Bentuk Video	Mp4
2.	Materi	Desain digital kemeja pria
3.	Visual	Gambar beserta keterangan teks penjelesan
4.	Bahasa	Bahasa Indonesia
5.	Ukuran	1080 x 1920 px
6.	Durasi	Kurang dari 10 menit
7.	Akses	Link g-drive
8.	Tujuan	Sebagai media belajar untuk memudahkan siswa dalam mempelajari materi desain digital kemeja pria

b. Desain Produk

Proses membuat desain produk diawali dengan menyusun materi menjadi sebuah bentuk video dengan aplikasi “Canva”.

Gambar 1 Logo Aplikasi Edit Video Desain video disesuaikan dengan konsep yang sudah diuat sebelumnya. Susunan video terdiri dari cover, isi materi, dan penutup. Cover terdiri dari logo, judul video, dan identitas video.



Gambar 2 Cover Video

Berikut adalah materi yang ada di video terdiri dari Isi materi a) Pengertian kemeja b) Jenis kemeja c) Bagian-bagian kemeja d) Pengertian desain sajian beserta contoh e) Pengertian moodboard beserta conto f) Penjelasan fitur-fitur pada aplikasi Ibis Paint X g) Langkah - langkah membuat desain sajian kemeja pria

Gambar 2 Isi Materi Kemeja



Gambar 3 Materi Pembuatan Desain Sajian Kemeja



Gambar 4 Penutup Video



Jenis transisi video yang digunakan yaitu model wipe atau digeser. Materi video tutorial pembuatan desain kemeja pria dengan aplikasi *Ibis Paint X* disajikan dengan menggunakan slide. Video yang dikembangkan diberi backsound dengan judul “beautiful flower”. Backsound ini dipilih karena instrumennya yang lembut dan memiliki tempo musik yang tidak terlalu cepat sehingga memberi efek rileks bagi yang mendengarkan.

Pembuatan desain dengan aplikasi *Ibis Paint X* materi ditampilkan perslide dengan tambahan keterangan berupa teks. Bagian akhir video terdapat ucapan terimakasih dan harapan oleh penyusun video kepada pihak yang telah menonton video yang telah dibuat. Total durasi dari video adalah 9.14 menit dengan ukuran file video 119 mb. Diharapkan dengan dikembangkannya video tutorial mampu

memudahkan siswa dalam mempelajari pembuatan desain sajian digital kemeja pria

c. Validasi Produk

Validasi video dilakukan dengan lembar kuisioner. Aspek yang dinilai pada validasi video terdiri dari lima aspek yaitu kualitas sajian, kualitas teknis, kebahasaan, kesesuaian materi, tujuan dan manfaat.

Tabel 3 Presentase Hasil Validasi Oleh Para Validator

Keterangan	Ahli Media	Ahli Materi
Validator 1	85,3%	89,3%
Validator 2	90,6%	96%
Rata-Rata	87,95%	92,65%

Perolehan presentase hasil validasi media diperoleh rata-rata 87,95% dan 92,65%, serta berdasarkan tabel skala linkert masuk kedalam sangat valid. Media video masuk kedalam kualifikasi sangat valid artinya bahwa video yang dikembangkan sangat layak digunakan peserta didik untuk pembelajaran siswa dengan materi pembuatan desain digital kemeja pria dengan aplikasi *Ibis Paint X*.

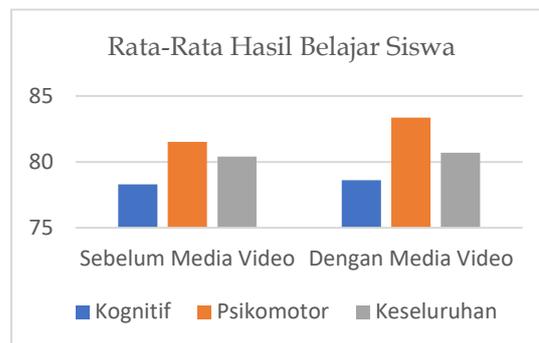
d. Revisi Produk

Perbaikan produk dilaksanakan untuk memenuhi kriteria kelayakan. Video yang direvisi adalah bagian-bagian yang mendapatkan masukan validator media dan materi. Setelah video direvisi maka video sudah sampai tahap final yang mana video dapat diakses melalui google drive



Gambar 5 Barcode Akses Video

e. Uji Coba Produk



Menguji cobakan video pada kegiatan belajar siswa SMK Negeri 3 Kota Kediri kelas XI Busana 1 pada mata pelajaran desain. Melalui hasil tes kognitif dan psikomotor siswa dilihat apakah video sebagai media belajar efektif digunakan untuk pembelajaran siswa. Berikut adalah hasil belajar siswa pada elemen membuat desain digital sebelum menggunakan video dan sesudah menggunakan media video pada pembelajarannya.

Sebelum menggunakan video sebagai media belajar, hasil belajar siswa yang kelas XI Busana 1 terdiri 26 tuntas dan ada 10 siswa tidak tuntas. Siswa tidak tuntas adalah perolehan hasil belajarnya tidak memenuhi KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran). KKTP yang digunakan adalah 75.

Tabel 4 Ketuntasan Belajar Siswa

Ket.	Tuntas	Tidak Tuntas	Prsentase Tuntas
Sebelum Uji Coba	26 siswa	10 siswa	72%
Setelah Uji Coba	34 siswa	2 siswa	94%

Dari tabel diatas menunjukkan adanya peningkatan pada hasil belajar siswa yang artinya bahwa video sebagai media belajar efektif dan berhasil dalam meningkatkan belajar siswa pada elemen pembuatan desain digital kemeja pria dengan aplikasi

Ibis Paint X. Berikut adalah diagram dari rata-rata nilai tes kognitif dan psikomotor siswa kelas XI Tata Busana 1 antara menggunakan video sebagai media belajarnya dan tidak.

Hasil tes kognitif siswa XI Busana 1 sebelum menggunakan media video diperoleh rata-rata 78,3 sedangkan rata-rata tes psikomotor diperoleh 81,5. Untuk hasil tes kognitif siswa XI Busana 1 setelah menggunakan video sebagai media belajarnya diperoleh rata-rata 78,6 sedangkan untuk tes psikomotor 83,3.

Terdapat peningkatan rata-rata siswa XI Busana 1 setelah menggunakan video sebagai media belajarnya pada hasil tes kognitif dan tes psikomotornya. Berdasarkan hasil tes kognitif dan tes psikomotor siswa kelas XI Tata Busana 1 menunjukkan penggunaan media video efektif dan video layak digunakan untuk ranah pembelajaran kognitif dan psikomotor.

IV. KESIMPULAN

Hasil penelitian dan pengembangan (R&D) video tutorial pembuatan desain kemeja pria dengan aplikasi *Ibis Paint X* memiliki Kesimpulan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang berbentuk video tutorial mengenai pembuatan desain kemeja pria dengan aplikasi *Ibis Paint X* dikembangkan melalui metode R&D Sugiyono yang telah dimodifikasi dengan proses a)Identifikasi potensi dan masalah, b) pengumpulan data, c)desain produk, d)validasi produk, e)revisi produk, f)uji coba produk
2. Dari hasil validasi media video tutorial pembuatan desain sajian kemeja pria menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* oleh

para ahli media memperoleh presentase 87,95% dan oleh ahli materi 92,65% yang masuk kedalam kategori sangat valid. Yang artinya bahwa video sangat layak digunakan sebagai media belajar pembuatan desain digital kemeja pria dengan aplikasi *Ibis Paint X*

3. Di SMK Negeri 3 Kota Kediri, hasil belajar siswa kelas XI Tata Busana 1 menunjukkan peningkatan dengan hasil ketuntasan dengan presentase 94%, sementara nilai rata-rata yang diperoleh siswa berada diatas Kriteria Ketuntasan Ketercapaian Pembelajaran (KKTP)

V. DAFTAR PUSTAKA

- [1]Bharuddin. (2015) Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta.
- [2]Cheppy Riyana, Pedoman. (2007). Pengembangan Media Video. Bandung: Program PAI Universitas Pendidikan Indonesia.
- [3] Farida & Marniati. (2023). Efektivitas Media Video Tutorial pada Mata Pelajaran Produktif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*,
- [4] Surani, dkk. (2022). Pengembangan Video Tutorial Mendesain Busana Berbasis Aplikasi *Ibis Paint X* Pada Matakuliah Teknologi Desain Busana. *Journal of Comprehensive Science*.
- [5]Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- [6] Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.2

[7] Diana, Suhartiningsih. (2023). Penerapan Media Video Tutorial Pada Kompetensi Membuat Produk Kreatif Soft Case Laptop pada Siswa SMK. Vol 12 No 01.

[8] Arikunto, Suharsimi. (2010) Dasar - Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta : PT. Bumi Aksara. Hal 142.

[9] Farida, Fera. Perancangan Video (2022). Tutorial Menggambar Ragam Hias Menggunakan Ibis Paint X di Media Sosial Tiktok.

[10] Farkhatun. (2022) Pengembangan Modul Aplikasi Ibis Paint X Untuk Meningkatkan Kompetensi Dan Kreativitas. Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia, 7(1).

[11] Naimar. (2023) Penggunaan Aplikasi Berbasis Smartphone (Ibis Paint X) untuk Pengembangan Desain Busana. Jurnal Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, 7(4), 10-29.

[12] Setiawati, & Widarwati. (2021) Pengembangan Video Pembelajaran Pembuatan Desain Busana Pesta Wanita Secara Digital. Jurnal Fesyen: Pendidikan dan Teknologi.

[13] Wulandari, dkk. (2013) Kelayakan Media Video Pembelajaran pada Materi Proses Membuat Bentuk di SMK Negeri 8 Surabaya.

[14] Ningsih, dkk.. Penerapan Media Video (2023). Pembelajaran pada Pembuatan Pola Dasar Badan Teknik Kontruksi Kelas X Tata Busana. Jurnal Pendidikan Tambusai.