

Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Teknik Pewarnaan Digital Dengan Aplikasi Ibis Paint Pada Mata Pelajaran Desain

Alimah Rahayu¹, Agus Hery Supadmi Irianti^{2*}, Bhindri Sulistyaningwati³, Adila Apriliyanawati¹, Alvi Anggraini Harianto¹

¹Program Studi Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Universitas Negeri Malang, Indonesia

²Departemen Pendidikan Tata Boga dan Tata Busana, Universitas Negeri Malang, Indonesia

³Desain dan Produksi Busana, SMK Negeri 7 Malang, Indonesia

*Corresponding Author: agus.hery.ft@um.ac.id

Article History

Received : June 06th, 2025

Revised : June 27th, 2025

Accepted : July 15th, 2025

Abstract: Latar belakang penelitian ini didasarkan pada hasil observasi selama di kelas, yang menunjukkan bahwa siswa belum menguasai teknik pewarnaan digital secara optimal yang dimana ditandai dengan desain yang dibuat masih menggunakan warna blok tanpa efek gelap (shading) atau terang (highlight) untuk memberikan kesan realistis. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media belajar berupa video tutorial terutama dalam pewarnaan digital pada pembuatan desain busana dengan aplikasi desain digital Ibis Paint dan menguji keberhasilannya untuk meningkatkan pemahaman siswa di kelas XII melalui respon siswa. Metode dalam penelitian ini mempergunakan jenis penelitian pengembangan dengan model ADDIE dan dilaksanakan pada siswa kelas XII DPB-1 di SMKN 7 Malang pada pelajaran desain busana menggunakan aplikasi desain digital Ibis Paint sebagai media pembelajaran. Dalam pengembangan media dilakukan uji validasi oleh 3 validator (ahli media, materi dan bahasa). Uji validasi menggunakan uji total score empirik yang menunjukkan hasil 91,1% yang artinya media layak digunakan. Hasil implementasi yang diterapkan pada siswa kelas XII DPB-1 dengan jumlah 33 respon siswa dengan teknik sampling jenuh. Hasil respon siswa sebesar 89,1%, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk video tutorial dengan Teknik pewarnaan digital dengan menggunakan aplikasi ibis paint dapat meningkatkan pemahaman siswa dan dalam proses pembelajaran layak untuk digunakan.

Keywords: Video tutorial, Pemahaman siswa, Teknik pewarnaan digital, Aplikasi ibis paint

PENDAHULUAN

Pendidikan Indonesia dituntut untuk semakin berkembang dan mengalami peningkatan sesuai dengan kemajuan teknologi yang semakin melekat pada berbagai aspek kehidupan sehari-hari yang tak bisa dipisahkan terutama pada kehidupan di era society 5.0 ini. Pendidikan vokasi, terutama di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) termasuk jurusan Tata Busana, dituntut untuk menghasilkan lulusan yang siap menghadapi dunia kerja dengan keterampilan yang memadai seperti kemampuan dalam belajar dan berinovasi maupun dalam memanfaatkan informasi, media dan teknologi (Aisyah, 2020:11). Perkembangan teknologi telah membawa kemudahan dalam pembelajaran, salah satunya dengan media digital yang mendukung proses kreatif siswa dalam menghasilkan suatu karya termasuk dalam

membuat desain busana (Asmayanti, 2020:66). Salah satu bidang yang menjadi perhatian dalam jurusan tata busana ini adalah pelajaran desain busana yang penting untuk memerlukan pemahaman mendalam mengenai teknik dalam menggambar, pewarnaan dan digitalisasi desain untuk menciptakan desain busana yang tampak nyata dengan penggunaan teknik digital (Listiani dan Wulandari, 2023:85). Media teknologi ini disebut dengan multimedia yang terdiri dari teks, gambar, animasi, grafik, video, dan suara, baik disajikan secara terstruktur maupun berbeda (Sadevi, 2019:7. Penggunaan multimedia terutama berbasis video dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk mendapatkan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, jelas dan menarik, meningkatkan hasil belajar siswa (Annisa, 2023: 379) dan menumbuhkan kemandirian siswa (Fitriani, 2024:2793) terutama dalam mengeksplorasi teknik desain

yang lebih kompleks dengan media pembelajaran inovatif.

Salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran desain busana adalah dengan video tutorial, yang memberikan kemudahan untuk memahami cara membuat desain dan pewarnaan dengan lebih jelas melalui demonstrasi yang interaktif dan sistematis. Video tutorial sendiri merupakan video yang berisi panduan melakukan sesuatu secara detail dengan durasi pendek dan memiliki kualitas yang baik (Asari et al: 2023:217). Video tutorial video tutorial mendesain busana berbasis Ibis Paint dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri yang memberikan penjelasan, pemahaman, dan meningkatkan keterampilan siswa dalam membuat desain karena memudahkan siswa dalam memahami langkah pemecahan masalah dalam proses pembelajaran (Surani, 2022:770). Media pembelajaran video tutorial dalam penggunaannya memiliki dampak yang positif terutama pada hasil belajar siswa (Handayani & Ernawati, 2024:211), media ini dapat membantu dalam memahami materi dan dan sumber belajar yang efektif bagi siswa (Hartanto, 2021:182) serta dapat digunakan untuk sarana belajar mandiri dan diputar berulang-ulang untuk meningkatkan pemahaman materi dan imajinasi siswa (Hapsari & Sawitri, 2023:82). Video tutorial menjadi salah satu pilihan pembelajaran yang tepat terutama dalam pembelajaran praktik (Rachman et al, 2021), selain itu video tutorial ini dapat diakses dimana dan kapan saja melalui berbagai perangkat seperti smartphone, tablet maupun laptop (Desvianasari, 2022:66).

Pemahaman siswa sendiri merupakan proses berfikir terhadap materi yang diberikan pada saat pembelajaran (Saka, 2022:237). Siswa dapat dikatakan memiliki pemahaman apabila dapat menjelaskan dan menguraikan kembali materi yang telah dipelajari dengan bahasanya sendiri (Privana, 2021:22). Sedangkan pemahaman akan didapatkan jika siswa dapat melakukan dan merangkai kembali sesuatu yang telah dipelajari dengan caranya sendiri (Hikmah, 2023:153). Dalam pembuatan desain busana berbasis digital, siswa diharapkan mampu memiliki pemahaman dalam membuat dan menerapkan teknik pewarnaan dengan aplikasi desain digital, pemahaman siswa disini adalah proses dimana siswa dapat mengulangi kembali materi yang telah dipelajari dengan bahasa dan caranya sendiri terutama dalam menerapkan

teknik pewarnaan pada aplikasi desain digital. Siswa diharapkan bisa untuk memahami langkah dan tahapan dalam penggunaan aplikasi ibis paint seperti jenis-jenis *tools* dan komponen lainnya seperti *transform*, *magic tool*, *lasso tool*, *filter*, *smudge*, *fitur layer*, dan sebagainya (Sudiarsana, 2023:199).

Teknik pewarnaan digital sendiri merupakan teknik yang menjelaskan tentang teknik dasar dalam menggunakan aplikasi desain digital seperti penggunaan palet, gradasi dan blending untuk menciptakan efek realistis (Chandra, 2025:257). Penggunaan pewarnaan digital memungkinkan pengerjaan akan lebih mudah dan dapat menggunakan warna yang lebih beragam (Subianto, 2018:220). Dalam teknik pewarnaan digital dengan ibis paint terdapat beberapa tahapan seperti pemberian warna dasar, *shading*, dan pemberian efek (Afif, 2021:9), pada proses pewarnaan dilakukan dengan memberikan warna dasar dan dilanjutkan dengan pemberian warna shading sesuai dengan gelap terangnya (Meilansari, 2023:1332). Penambahan efek gelap terang ini dilakukan sesuai dengan kreativitas dan kesesuaian desain yang diinginkan (Naimar, 2022:28). Pada pembelajaran di SMK, penerapan teknik pewarnaan digital dapat dilakukan pada saat siswa membuat desain secara digital dengan aplikasi Ibis paint.

Aplikasi Ibis Paint adalah aplikasi menggambar digital yang dapat membantu siswa dalam membuat desain dengan mudah dan cepat dengan android/ *smartphone*/ tablet yang dimiliki (Sari, 2024: 1034). Pada tahap proses pembuatan desain dengan menggunakan aplikasi ibis paint perlu diawali dengan mengenal tool-toolnya terlebih dahulu (Sudiarsana, 2023:198). Aplikasi ibis paint merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran desain secara digital terutama dalam fitur fungsional yang mudah untuk digunakan seperti pewarnaan yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan kualitas desain yang diciptakan (Naimar, 2022:28), membuat desain dengan aplikasi ibis paint terbukti sangat mudah, menarik dan efisien (Handayani, 2024:212). Sehingga aplikasi ibis paint dalam pembelajaran membuat desain secara digital sangatlah praktis dan layak digunakan (Ashari, 2024:136).

Berdasarkan observasi di kelas XII DPB 1 SMKN 7 Malang, ditemukan bahwa siswa masih memiliki pemahaman yang rendah dalam membuat desain digital, terutama dalam proses pewarnaan. Sebanyak 90% siswa belum terbiasa

menggambar langsung di aplikasi desain digital dan masih menggunakan metode manual sebelum menjiplaknya ke dalam aplikasi, sehingga hasil desain kurang proporsional. Selain itu, 100% siswa belum menguasai teknik pewarnaan digital, seperti shading dan highlight, sehingga hanya menggunakan teknik blok warna sederhana. Selain itu juga, guru masih belum menerapkan dan memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti media video tutorial dalam pembelajarannya. Meskipun siswa telah mencoba membuat desain digital untuk busana koleksi menggunakan aplikasi Ibis Paint, hasilnya masih sangat dasar. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih memerlukan pemahaman yang lebih mendalam mengenai teknik pewarnaan agar desain digital yang dihasilkan pun lebih menarik dan memiliki nilai estetika yang lebih tinggi. Sedangkan pemanfaatan video tutorial sebagai media pembelajaran dapat lebih menarik dan interaktif sehingga menciptakan suasana yang lebih baik (Handayani, 2023:211). Dengan memanfaatkan video tutorial dan aplikasi digital, diharapkan siswa dapat meningkatkan pemahamannya dalam menghasilkan desain yang lebih hidup, realistis dan detail.

Penelitian yang relevan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam desain digital. Handayani (2024) mengungkapkan bahwa media video tutorial memiliki tingkat kevalidan sebesar 83,3% menurut ahli materi dan 82% dari responden, sehingga dianggap sangat layak untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam membuat desain busana. Sari (2024) menemukan bahwa pemanfaatan aplikasi Ibis Paint dalam pembelajaran desain busana meningkatkan pemahaman siswa dari 39% menjadi 79%. Rahmawati (2023) melaporkan bahwa setelah penerapan video tutorial, ketuntasan klasikal siswa mencapai 95% dengan nilai rata-rata 86. Hanif (2024) menemukan bahwa penggunaan video tutorial di kelas XI DPB SMKN 1 Singgahan mendapat respons positif dari 98% siswa. Ahmadiyah (2023) juga mengungkapkan bahwa dengan video tutorial untuk pembuatan desain dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang menunjukkan persentase ketuntasan 94%. Sedangkan Marlina (2023) juga mengatakan bahwa penerapan video tutorial dalam pembelajaran selain membuat siswa menjadi termotivasi juga dapat mengoptimalkan

pembelajaran sehingga kualitas belajar dapat meningkat. Video tutorial efektif karena memungkinkan siswa memahami teknik shading, shadow, dan pencahayaan dengan lebih jelas (Asari, 2023: 218).

Integrasi teknologi dalam pembelajaran desain busana melalui video tutorial dengan aplikasi Ibis Paint menjadi strategi inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Penggunaan video tutorial efektif dalam membantu siswa belajar secara sistematis dan runtut sesuai dengan prosedur prosesnya (Rahmawati, 2023: 1521). Pemanfaatannya diharapkan meningkatkan keterampilan siswa dalam teknik pewarnaan digital melalui demonstrasi visual yang berulang. Penelitian ini mengeksplorasi efektivitas video tutorial dalam meningkatkan pemahaman siswa agar desain yang diciptakan dapat lebih hidup dan realistis. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul “Penggunaan Video Tutorial untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Desain”.

METODE

Penelitian ini mengadopsi metode *Research and Development* (RnD) dengan menggunakan model ADDIE untuk mengembangkan produk berupa video tutorial tentang teknik pewarnaan desain busana secara digital menggunakan aplikasi Ibis Paint. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XII DPB 1 SMKN 7 Malang dengan 33 siswa, menggunakan teknik sampling jenuh. Model ADDIE terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Adapun Prosedur dalam penelitian dengan model ADDIE ini, yaitu:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap ini, peneliti melakukan observasi pembelajaran di kelas selama pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Beberapa kegiatan pada tahap ini adalah: Mengidentifikasi masalah yang muncul di kelas, seperti: a) Pemahaman siswa yang masih rendah dalam membuat desain digital, terutama pada proses pewarnaan, dan b) Pengajaran guru yang cenderung konvensional dan kurang memanfaatkan teknologi pembelajaran yang ada. Menemukan solusi dengan menciptakan media pembelajaran, yaitu: Video tutorial yang menunjukkan sistematika langkah kerja dalam teknik pewarnaan digital secara langsung.

Handout yang berisi materi dan prosedur pewarnaan lengkap dengan gambar. Dengan cara ini, media video tutorial dipilih karena dianggap lebih efektif dalam membantu siswa memahami proses pewarnaan digital secara lebih visual dan audio.

2. Tahap Desain (*Design*)

Di tahap desain, peneliti merancang video tutorial yang akan dibuat. Video tutorial akan meliputi berbagai teknik pewarnaan digital dengan aplikasi Ibis Paint, menampilkan berbagai tekstur seperti: Tekstur tebal berbulu, tipis transparan, berkilau, serta tampilan dengan payet atau motif berkotak. Proses di tahap ini meliputi: 1) Membuat template desain untuk beberapa jenis tekstur. 2) Menentukan sistematika langkah pewarnaan melalui konsultasi dengan guru pelajaran. Dan 3) Melakukan percobaan pewarnaan dan menyiapkan naskah tutorial.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini, peneliti mulai membuat video tutorial dengan langkah-langkah berikut: 1) Merekam layar saat proses pewarnaan digital dengan aplikasi Ibis Paint. 2) melakukan editing video dengan aplikasi edit video seperti Inshot dan CapCut. 3) menyesuaikan waktu durasi dan memberikan narasi sesuai naskah, 4) Menyusun instrumen validasi dan meminta pendapat dari tiga ahli (materi, media, dan bahasa), dan 5) Melakukan revisi berdasarkan masukan dari validator untuk meningkatkan kualitas video.

4. Tahap Implementasi (*Implement*)

Setelah revisi, video tutorial diterapkan dalam pelajaran desain busana. Video tutorial dan template desain akan dibagikan kepada siswa agar mereka dapat memperbaiki dan menyelesaikan desain yang sebelumnya sudah dibuat dan dikerjakan dapat perbaikan dengan teknik pewarnaan yang benar berdasarkan bahan yang digunakan.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Peneliti melakukan evaluasi terhadap efektivitas video tutorial melalui hasil belajar siswa yang diukur dengan angket atau kuesioner yang dapat diisi secara online melalui *Google Form*.

Pengumpulan Data dan Analisis yang digunakan dalam penelitian ini, berupa angket

atau kuesioner untuk mengumpulkan data dengan format skala Likert untuk mengukur pemahaman siswa terhadap teknik pewarnaan digital melalui penerapan video tutorial. Angket ini memiliki pilihan jawaban empat pilihan, sangat setuju, setuju, cukup setuju dan tidak setuju. Instrumen Penelitian yang Digunakan: Angket validasi untuk menilai kelayakan media dari para ahli, Soal tes tertulis untuk mengukur pengetahuan dan unjuk kerja siswa dan Angket/ kuesioner respon siswa untuk mengevaluasi efektivitas video tutorial. instrumen vadasasi materi, media dan bahasa terdiri dari aspek berikut:

Tabel 1. Aspek Validasi Ahli

	Aspek	Jumlah butir	Nomor butir
Validasi Materi	Kesesuaian konten	6	1-6
	Keterlibatan interaksi	3	7-9
Validasi Media	Tampilan media	6	1-6
	Aksesibilitas	5	7-11
Validasi Bahasa	Kebahasaan	7	1-7

(Sumber: Dokumen Penulis)

Analisis Data Penelitian ini bersifat deskriptif kuantitatif dengan langkah-langkah analisis sebagai berikut:

1) Skoring Data, Memberikan skor untuk setiap jawaban angket sesuai dengan skala Likert. Hasil validasi ahli dihitung dengan rumus:

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Validasi

Tse= Total skor empiris (skor yang didapatkan)

Tsh= Total skor yang diharapkan (skor maksimal)

Nilai akhir yang didapatkan akan dicocokkan dalam kategori skala penilaian berikut:

Tabel 2. Interpretasi rating scale

Rentang persentase (%)	Penafsiran
1-20	Sangat tidak layak
21-40	Tidak layak
41-60	Cukup layak
61-80	Layak
81-100	Sangat Layak

(Handayani, 2024)

Tabel 3. Aspek Angket respon siswa

No	Aspek	Jumlah butir	Nomor butir
1	Memahami Konsep Dasar Penggunaan Aplikasi Ibis Paint	3	1-3
2	Mampu Membuat Desain Menggunakan Aplikasi Ibis Paint	4	4-7
3	Teknik Pewarnaan Secara Digital Dengan Aplikasi Ibis Paint	5	8-12

(Sumber: Dokumen Penulis)

2) Skor yang diperoleh kemudian diolah lagi dengan mencari rata-ratanya dengan rumus:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M = Mean (rata-rata)

X = Skor perolehan

N = Skor maksimal

Skoring data untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa meningkat yaitu dengan menghitung rata-rata nilai dan di kategorikan dalam kriteria berikut:

Tabel 4. Kategori nilai siswa

Nilai siswa	Keterangan
82-100	Sangat baik
71-81	Baik
60-70	Cukup
48-59	Kurang
<48	Sangat kurang

(Rahmawati, 2023)

3) Menafsirkan Hasil Menganalisis data berdasarkan kategori skor untuk menilai pemahaman siswa. Dimana persentase yang didapatkan untuk peningkatan pemahaman dihitung berdasarkan nilai dari tes tulis dan unjuk kerja/praktik. Kemudian hasil persentase respon siswa yang telah didapatkan akan dikelompokkan dalam kategori tingkat pemahaman, apakah termasuk dalam "sangat baik", "baik", "cukup", atau "kurang".

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Validasi Ahli

Validasi ahli untuk media pembelajaran berupa video tutorial untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Teknik Pewarnaan Digital Dengan Aplikasi Ibis Paint pada Mata Pelajaran Desain dilakukan oleh 3 guru dari SMKN 7 Malang, masing-masing untuk ahli materi, media dan bahasa. Hasil validasi yang didapatkan kemudian dihitung menggunakan rumus Validasi dan dikategorikan menurut skala penilaian.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli

Aspek	Hasil skor pengumpulan data	Persentase (%)	Keterangan	
Validasi Materi	Kesesuaian konten	35	97,2	Sangat layak
	Keterlibatan interaksi			
Validasi Media	Tampilan media	44	93,2	Sangat layak
	Aksesibilitas			
Validasi Bahasa	Kebahasaan	25	89,2	Sangat layak
Rata-rata			93,2	

(Sumber: Dokumen Penulis)

Dari Tabel 5, dapat diketahui bahwa hasil validitas untuk validasi materi pada media video tutorial sangat layak karena mendapat 97,2% dengan skor perolehan 35, validasi media secara keseluruhan sudah mendapatkan 93,2% sangat layak dengan skor 44, dan validasi bahasa dengan 89,2% dengan skor perolehan 25 yang dapat dikatakan sangat layak. Dari ketiga ketiga hasil validasi ini diolah kembali dan mendapatkan hasil akhir sebesar 93,2% yang dapat

disimpulkan bahwa secara keseluruhan media video tutorial tentang Teknik Pewarnaan Digital Dengan Aplikasi Ibis Paint pada Mata Pelajaran Desain ini sudah sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil Tes Tingkat Pemahaman Siswa

Tes dilakukan dengan memberikan soal dalam bentuk pilihan ganda berjumlah 15 soal.

Tabel 6. Hasil tingkat pemahaman siswa melalui tes pilihan ganda

Nilai perolehan	Jumlah siswa
99,9	5
93,4	4
86,7	13
80	2
73,4	5
66,7	2
60	1
53,5	1
Total jumlah siswa	33
Rata-rata nilai	84,1

(Sumber: Dokumen Penulis)

Dari Tabel 6, dapat diketahui bahwa hasil tes pemahaman siswa mendapatkan nilai rata-rata 84,1 dari 33 siswa. Berdasarkan kategori nilai siswa pada tabel 4 nilai rata-rata kelas dapat dikatakan sangat baik.

Tabel 7. Hasil tingkat pemahaman siswa melalui unjuk kerja membuat desain dengan teknik pewarnaan digital

Nilai perolehan	Jumlah siswa
93	1
86	1
85	4
84	8
83	3
82	7
81	7
80	2
78	1
Total jumlah siswa	33
Rata-rata nilai	82,9

(Sumber: Dokumen Penulis)

Tabel 7 menjelaskan bahwa tingkat pemahaman siswa dalam membuat desain dengan teknik pewarnaan digital melalui unjuk kerja mendapatkan hasil rata-rata sebesar 82,9 yang dapat dikategorikan dalam nilai sangat baik. Hasil Angket Respon Siswa. Angket tingkat pemahaman siswa diberikan kepada seluruh siswa kelas XII DPB 1 SMKN 7 Malang dengan jumlah 33 siswa. Angket terdiri dari 12 pernyataan dan 4 pilihan skala likert.

Tabel 8. Hasil Angket respon siswa

No	Aspek	Hasil skor pengumpulan data	Persentase (%)	Keterangan
1	Memahami Konsep Dasar Penggunaan Aplikasi Ibis Paint			
2	Mampu Membuat Desain Menggunakan Aplikasi Ibis Paint			
3	Teknik Pewarnaan Secara Digital Dengan Aplikasi Ibis Paint			
Total		1411	89,1%	Sangat layak

(Sumber: Dokumen Penulis)

Pembahasan

Hasil Validasi Ahli

Media pembelajaran berupa video tutorial tentang Teknik Pewarnaan Digital Dengan Aplikasi Ibis Paint pada Mata Pelajaran Desain setelah dilakukan validasi dapat dinyatakan 93,2% sangat valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Persentase ini didapatkan dari menghitung rata-rata dari ketiga validasi yang dilakukan sebelum video tutorial diterapkan pada pembelajaran. Validasi dilakukan oleh 3 ahli (materi, media dan bahasa). Validasi materi mendapatkan hasil validasi 97,2% sangat valid, pada validasi materi ini ahli menilai 2 aspek yaitu kesesuaian konten yang terdiri dari 6 butir

pernyataan dan keterlibatan interaksi dengan 3 butir pernyataan, simpulan yang didapatkan dari validasi materi ini adalah media layak digunakan tanpa revisi. Media pembelajaran dibuat dengan menggunakan konten/ materi yang sederhana dan mudah untuk dipahami oleh siswa (Batubara, 2020:76) karena berisi langkah yang sistematis dan realistis dalam pembelajaran desain terutama dalam membuat desain dengan teknik pewarnaan digital. Video tutorial juga dapat menjadikan pembelajaran menjadi interaktif dan fleksibel (Biassari, 2021:64-65).

Validasi media mendapatkan hasil 93,2% sangat layak, ahli menilai dari aspek tampilan media dan aksesibilitas, dengan simpulan media

layak digunakan sesuai dengan saran dan revisi. Tampilan media dan aksesibilitas yang dinilai sudah baik sesuai dengan karakteristik media video pembelajaran yaitu 1) memiliki kualitas resolusi yang tinggi dan baik, 2) terdiri dari teks, animasi, sound, dan video, 3) sesuai dengan materi, 4) memiliki durasi yang tidak terlalu panjang, 5) dapat diakses dimanapun dan kapanpun untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, 5) dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan, dan 6) mudah digunakan secara individu maupun klasikal (Batubara, 2020:76) dan (Biassari, 2021:66). Pada validasi media ini terdapat saran perbaikan dari ahli yaitu pada aspek aksesibilitas butir subtitle (teks) media muncul tepat waktu dan dapat mendukung pemahaman siswa dengan catatan pada video tutorial bahan rajutan teks media sedikit mengganggu penjelasan dan perlu untuk di revisi. Sehingga, revisi dilakukan dengan menghilangkan teks pada video. Validasi bahasa dilakukan oleh ahli dengan menilai aspek kebahasaan yang terdiri dari 7 butir pernyataan yang mendapatkan hasil 89,2% sangat valid dan layak digunakan tanpa revisi. Bahasa dalam video tutorial lebih baik menggunakan pemilihan kata dan bahasa sederhana yang mudah untuk dipahami oleh siswa (Biassari, 2021:67).

Tes Tingkat Pemahaman Siswa

Tes untuk mengetahui tingkat penguasaan pemahaman siswa dilakukan dengan memberikan 15 soal pilihan ganda mengenai teknik pewarnaan digital dan deai. Pengambilan data ini dilakukan di kelas XII DPB 3 dengan jumlah 33 siswa. Data yang diperoleh dari nilai tes pilihan ganda diolah dengan menggunakan rumus rata-rata ($M = \sum X/N$) sebesar 84,1 yang termasuk dalam kategori sangat baik, dan data dari nilai unjuk kerja siswa dalam membuat desain dengan teknik pewarnaan digital mendapatkan rata-rata sebesar 82,9. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa mengenai materi maupun praktik unjuk kerja penerapan teknik pewarnaan digital mengalami peningkatan berdasarkan nilai yang diperoleh. Seorang siswa dapat dikatakan memiliki pemahaman apabila siswa telah memahami materi dan dapat merangkai kembali informasi yang diterima menjadi ide-ide baru dengan cara uniknya masing-masing (Hikmah, 2023:153), selain itu penggunaan teknik pewarnaan pada desain dapat memberikan efek realistis (Chandra, 2025:257). Teknik pewarnaan digital ini

mengajarkan siswa untuk melakukan pewarnaan desain dengan memberikan warna dasar, kemudian melanjutkan dengan *shading* untuk menambahkan dimensi pada desain menggunakan efek gelap (*shading*) dan terang (*highlight*) (Afif, 2021:9). Dengan demikian, penggunaan media video tutorial ini dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa dalam membuat desain terutama dalam memberikan pewarnaan.

Hasil Respon Siswa

Angket yang diberikan untuk mengetahui respon siswa mengenai efektivitas penggunaan media video tutorial tentang Teknik Pewarnaan Digital Dengan Aplikasi Ibis Paint pada Mata Pelajaran Desain memperoleh nilai 89,1% sangat valid dan layak untuk digunakan karena dapat meningkatkan minat, motivasi dan daya pikir kritis siswa secara optimal sehingga dapat meningkatkan penguasaan materi serta kualitas belajar siswa (Hartanto, 2021:184:186) karena dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif (Handayani, 2024:212-213). Angket siswa ini berisi atas 3 aspek yaitu memahami konsep dasar penggunaan aplikasi Ibis Paint, mampu membuat desain menggunakan aplikasi Ibis Paint, dan teknik pewarnaan secara digital dengan aplikasi Ibis Paint. 33 siswa diminta untuk mengisi angket sesuai dengan pengalaman belajarnya dengan menggunakan media video tutorial yang diberikan guru dikelas.

KESIMPULAN

Hasil validasi ahli media pembelajaran berupa video tutorial tentang Teknik Pewarnaan Digital dengan Aplikasi Ibis Paint dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran, dengan rata-rata persentase 93,2%. Validasi materi menunjukkan hasil 97,2%, menegaskan bahwa konten yang disajikan sederhana, sistematis, dan sesuai untuk membantu siswa memahami teknik pewarnaan digital. Validasi media mencapai 93,2%, dengan aspek tampilan dan aksesibilitas yang baik, meskipun terdapat saran perbaikan terkait teks subtitle yang diimplementasikan dengan menghilangkan teks pada video untuk meningkatkan kenyamanan dan pemahaman siswa. Validasi bahasa memperoleh hasil 89,2%, menunjukkan penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa.

Hasil tes tingkat pemahaman siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata nilai 84,1 untuk tes tertulis dan 82,9 untuk praktik langsung, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media video tutorial efektif dalam meningkatkan penguasaan materi dan keterampilan siswa dalam membuat desain menggunakan teknik pewarnaan digital. Respon siswa terhadap penggunaan media ini juga menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi, dengan nilai 89,1%, menyatakan bahwa media video tutorial mampu meningkatkan minat, motivasi, dan kemampuan kritis siswa dalam belajar desain. Saran untuk penelitian lanjutan meliputi pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, misalnya dengan menambahkan fitur audio visual yang lebih lengkap dan interaktif, serta melakukan penelitian terhadap efektivitas media ini pada tingkat dan mata pelajaran yang berbeda. Selain itu, perlu dikaji juga pengaruh media ini terhadap berbagai karakteristik belajar siswa agar dapat memberikan solusi pembelajaran yang lebih inklusif dan adaptif. Berisi pernyataan-pernyataan untuk menjawab permasalahan yang diuraikan pada bagian pendahuluan serta saran-saran untuk penelitian lanjutan jika diperlukan sesuai dengan hasil penelitian.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada Program Studi Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang, serta kepada Kepala sekolah dan para guru SMK Negeri 7 Malang yang telah membantu dalam penelitian ini.

REFERENSI

- Afif, Z. (2021). "Bajeng Dan Manusia Desa Pasir" Sebuah Buku Ilustrasi Cerita Tradisi Manusia Pasir Di Pulau Madura. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVIA)*, 5(02).
<https://doi.org/10.32815/jeskovsia.v5i2.743>.
<https://jurnal.asia.ac.id/index.php/jeskovsia/article/view/743>.
- Ahmadiyah, Z., & Kharnolis, M. (2022). 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.
<https://doi.org/10.26740/jurnal-online-tata-busana.v12i1.63806>. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-busana/article/view/63806>.
- Aisyah, S., & Bagus, S. R. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk Meningkatkan Kreativitas Mendesain Busana Pada Siswa Smk Negeri 6 Makassar The Implementation Of Computer-Based Learning Media To Improve Students Creativity In Fashion Design Of Smk Negeri 6. *Journal HomeEc (ISSN: 1907-5081)*, 15(2).
<https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3031573&val=27457&title=PENERAPAN%20MEDIA%20PEMBELAJARAN%20BERBASIS%20KOMPUTER%20UNTUK%20MENINGKATKAN%20KREATIVITAS%20MENDESAIN%20BUSANA%20PADA%20SISWA%20SMK%20NEGERI%206%20MAKASSAR>.
- Annisa, M. N., Rifki, M., Taufiqurrochman, R., & Al Anshory, A. M. (2023). Teknologi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Sustainable*, 6(2), 378-388.
<https://www.lp2msasbabel.ac.id/jurnal/s/article/view/3575>.
- Asari, A., Purba, S., Fitri, R., Genua, V., Herlina, E. S., Wijayanto, P. A., ... & Pratasik, S. (2023). Media pembelajaran era digital. Yogyakarta: Istana Agency.
- Ashari, A., Purba, S., Fitri, R., Genua, V., Herlina, E. S., Wijayanto, P. A., ... & Pratasik, S. Ashari, R., & Nelmira, W. (2024). Pengembangan E-Modul Desain Busana Dengan Ibis Paint X Bagi Siswa Kelas Xi Tata Busana Smk Negeri 4 Jambi. *Jurnal Riset Studi Multidisiplin*, 8(8).
<https://ojs.ubesco.com/index.php/jrsm/article/view/115>.
- Asmayanti, M. F. (2020). Aplikasi Desain Digital Dalam Dunia Fashion. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 5(1), 61-72.
<https://jim.usk.ac.id/pkk/article/view/15999>.
- Batubara, H. H., & Batubara, D. S. (2020). Penggunaan video tutorial untuk

- mendukung pembelajaran daring di masa pandemi virus corona. *Muallimuna: jurnal madrasah ibtidaiyah*, 5(2), 74-84. <http://dx.doi.org/10.31602/muallimuna.v5i2.2950>. https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnal_muallimuna/article/view/2950.
- Biassari, I., & Putri, K. E. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)* (Vol. 4, pp. 62-74). <https://doi.org/10.29407/66ybj561>. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/1403>.
- Chandra, E., Setiawan, M. N., Mariana, D., Sulystiawati, D., & Warjoyo, J. G. (2025). Peningkatan kompetensi teknologi digital dalam pendidikan seni di SD Sinar Dharma Jakarta Barat. *Jurnal Komunitas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 7(2), 255-262. <https://doi.org/10.31334/jks.v7i2.4396>. <https://ojs.stiami.ac.id/index.php/jks/article/view/4396>.
- Desvianasari, I., & Prasetyaningtyas, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Tutorial pada Materi Menggambar Busana secara Digital. *TEKNOBUGA: Jurnal Teknologi Busana dan Boga*, 10(1), 61-67. <https://journal.unnes.ac.id/nju/teknobuga/article/view/26766>.
- Fitriani, S., Handajani, S., Purwidiani, N., & Widagdo, A. K. (2024). Pengembangan video tutorial memasak berbasis singkong materi hidangan kue Indonesia untuk siswa MAN 2 Madiun. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2792-2798. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2551>. <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/2551>.
- 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. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gorga/article/view/54905>.
- Hanif, A. N. S., Rahayu, I. A. T., & Yuniati, M. (2024). Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Desain Busana Menggunakan Aplikasi Sketchbook di Kelas XI DPB SMKN 1 Singgahan. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan*, 1(5), 256-261. <https://malaqbipublisher.com/index.php/MAKSI/article/view/199>.
- Hapsari, D. M., & Sawitri, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Pada Mata Pelajaran Desain Busana Di SMK Muhammadiyah 2 Boja. *Fashion and Fashion Education Journal*, 12(1), 80-90. <https://doi.org/10.15294/ffej.v12i1.51729>. <https://journal.unnes.ac.id/sju/ffe/article/view/51729>.
- Hartanto, P., Ilahi, W. B., Jamaluddin, J., & Syukur, A. (2021). Optimalisasi pembelajaran pada materi sistem pencernaan manusia melalui penggunaan video untuk meningkatkan minat belajar siswa pada masa pandemi Covid-19 di MTs. AL-Istiqomah Telagawaru. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(2), 182-188. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i2.188>. <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/188>.
- Hikmah, H. D. R., & Winarsih, W. (2023). Analisis Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X SMA Melalui Pembuatan Media Pembelajaran e-Poster Berbasis Website pada Materi Perubahan Lingkungan. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 12(1), 151-156. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu/article/view/49100>.
- Listiani, S. & Wulandari, E. T. (2023). *Dasar-Dasar Busana untuk SMK/ MAK Kelas X*. Penerbit: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Marlina, M., Astuti, A., Prihatin, P. T., & Karmila, M. (2023). Implementasi Multimedia Video Tutorial Teknik Smock Jepang Pada Perkuliahan Daring Seni Sulaman. *Jurnal Da Moda*, 4(2), 43-52. <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/damoda/article/view/269>.
- Meilansari, P. I., & Mulyani, M. (2023). Pengembangan Digicomics Bell Si Paman Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/53655>.

- Naimar, M. (2022). Penggunaan aplikasi berbasis smartphone (ibis paint x) untuk pengembangan desain busana. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 7(4), 10-29. <https://jim.usk.ac.id/pkk/article/view/23573>.
- Privana, E. O., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2021). Identifikasi Kesalahan Siswa dalam Menulis Kata Baku dan Tidak Baku pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(1), 22-25. <https://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpb/article/view/312>.
- Rachman, G. A., Kusumawardani, H., & Irianti, A. H. S. (2021, October). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Upcycle pada Matakuliah Teknik Pembuatan Busana Anak Program Studi Tata Busana Universitas Negeri Malang. In *Seminar Nasional Sistem Informasi* (Vol. 2021, p. 21). https://jurnalfiti.unmer.ac.id/index.php/sen/asif/article/view/368?utm_source=chatgpt.com.
- Rahmawati, I. P., Russanti, I., Arifiana, D., & Mayasari, P. (2023). Pengembangan Media Video Tutorial pada Kompetensi Pembuatan Busana Rumah di Kelas XI Tata Busana SMKN 8 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 1514-1522. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5452>. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/5452>.
- Sadevi, L. W. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Web Terhadap Hasil Belajar Ranah Psikomotor Siswa Pada Mata Pelajaran Pembuatan Pola Di Smkn 6 Surabaya. *Jurnal Da Moda*, 1(1), 6-11. <https://doi.org/10.35886/damoda.v1i1.50>. <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/damoda/article/view/50>.
- Saka, B. G. S., Pakiding, A., Rubianus, R., & Silka, S. (2022). Identifikasi Pemahaman Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Materi Besaran Dan Satuan Di Sma 4 Toraja Utara. *Optika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(2), 237-243. <https://doi.org/10.37478/optika.v6i2.2231>. <https://ejournal.uniflor.ac.id/index.php/optika/article/view/2231>.
- Sari, P. W., Tarigan, O. T. B., & Ampera, D. (2024). Pemanfaatan aplikasi Ibis Paint X dalam pembelajaran desain busana kelas XI SMK Pariwisata Imelda Medan. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(03), 1033-1041. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03.4927>. <https://jurnal.itscience.org/index.php/educendikia/article/view/4927/3831>.
- Subianto, I. B., Anto, P., & Akbar, T. (2018). Perancangan poster sebagai media edukasi peserta didik. *Jurnal Desain*, 5(03), 215-222. <http://dx.doi.org/10.30998/jurnaldesain.v5i03.2425>. https://www.journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/view/2425/1923.
- Sudiarsana, I. G. N. A., Rediasa, I. N., & Sudarmawan, A. (2023). Penggunaan Aplikasi Ibis Paint X Pada Pembelajaran Kelas Fase F Seni Lukis Digital di SMK Negeri 1 Sukasada. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 13(3), 196-209. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/article/view/73307>.
- Surani, S., Dewi, E. R., & Nahar, N. (2022). Pengembangan Video Tutorial Mendesain Busana Berbasis Aplikasi Ibis Paint X Pada Matakuliah Teknologi Desain Busana Di Stkip Pangeran Antasari. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 1(4), 767-776. <https://jcs.greenpublisher.id/index.php/jcs/article/view/108/112>.