



PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL PENGENALAN TOOLS DAN DESAIN BUSANA PESTA MENGGUNAKAN APLIKASI IBIS PAINT X

DEVELOPMENT OF VIDEO TUTORIAL MEDIA INTRODUCING TOOLS AND PARTY DRESS DESIGN USING IBIS PAINT X APPLICATION

Futri Handayani^{1*}, Ernawati²

*Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga
Universitas Negeri Padang
Jl. Prof. Dr. Hamka, Kel. Air Tawar Barat, Kec. Padang Utara, Kota Padang, Kode Pos 25171
Sumatera Barat, Indonesia
Email: futrihandayani4@gmail.com*

Abstrak

Penelitian dilatarbelakangi oleh pesatnya perkembangan teknologi digital didalam kehidupan manusia. Termasuk dunia pendidikan, SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) Tata Busana dalam mengimbangi perkembangan teknologi mempelajari desain digital menggunakan aplikasi Ibis Paint X. Namun masih banyak guru yang kurang mahir menggunakan aplikasi Ibis Paint X. Hal ini juga berlaku pada mahasiswa S1 Tata Busana, di mana keahlian dalam mengoperasikan aplikasi tersebut masih terbatas. Sebagai Prodi yang lulusannya dipersiapkan untuk menjadi guru SMK, maka diperlukan penambahan materi pada mata kuliah Aplikasi Komputer Busana. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan hasil validitas dan praktikalitas dari video tutorial pengenalan *tools* dan mendesain busana pesta menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* sebagai alat pendidikan untuk mata kuliah Aplikasi Komputer Busana. Metode yang digunakan dalam penelitian ini *Research and Development (R&D)*, model digunakan dengan pendekatan Alessi & Trollip (2001). Uji validasi video oleh ahli media menunjukkan bahwa video tersebut memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi. Begitu juga dengan hasil validasi video oleh ahli materi, yang menunjukkan tingkat validitas yang sangat tinggi. Selanjutnya, hasil uji praktikalitas oleh dosen pengampu dan mahasiswa menunjukkan bahwa video tutorial ini dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran. Hasil uji praktikalitas oleh mahasiswa dalam kelompok kecil dan besar menunjukkan bahwa video tutorial ini sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan temuan ini, video tutorial ini direkomendasikan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam mata kuliah Aplikasi Komputer Busana di Program Studi PKK S1 Tata Busana FPP UNP.

Kata Kunci: video tutorial, Ibis Paint X

Abstract

This research is motivated by the rapid development of digital technology in human life. Including the world of education, Vocational Schools (Vocational Schools) for Fashion in keeping up with technological developments studying digital design using the Ibis Paint X application. However, there are still many teachers who are not proficient in using the Ibis Paint expertise in operating the application is still limited. As a study program whose graduates are prepared to become vocational school teachers, it is necessary to add material to the Fashion Computer Applications course. The aim of this research is to describe the results of the validity and practicality of video tutorials on introducing tools and designing party clothing using the Ibis Paint The method used in this research is Research and Development (R&D), the development model used is the Alessi & Trollip (2001) approach. The results of video validation tests by media experts show that the video has a very high level of validity. Likewise with the results of video validation by material experts, which shows a very high level of validity. Furthermore, the results of practicality tests by lecturers and students show that this video tutorial can be applied effectively in learning. The results of practicality tests by students in small and large groups show that this tutorial video is very practical to use in learning. Based on these findings, this video tutorial is recommended as an effective learning medium in the Fashion Computer Applications course in the PKK Undergraduate Fashion Design Study Program, FPP UNP.

Keywords: video tutorial, , ibis paint X





PENDAHULUAN

Abad ke-21 ditandai oleh perkembangan teknologi yang sangat cepat, terutama dalam bidang teknologi digital. Teknologi digital mengutamakan penggunaan perangkat digital atau komputer untuk menjalankan berbagai aktivitas dibandingkan tenaga manusia. Kemajuan ini telah meningkatkan kualitas dan efisiensi data, membuat gambar lebih jernih, kapasitas lebih efisien, dan mempercepat proses pengiriman (Danuri, 2019).

Teknologi digital itu sendiri terdiri dari *smartphone*, televisi, tablet, laptop, radio, dan lain sebagainya. Salah satu dari teknologi digital yang paling sering digunakan dalam setiap aspek kehidupan manusia pada abad ke-21 yaitu *smartphone*. *Smartphone* adalah perangkat yang menggunakan sistem operasi *android* untuk ponsel, dikenal mempunyai performa dan hasil yang bagus. *Android* telah menjadi salah satu *platform* paling populer untuk perangkat seluler diseluruh dunia (Bukharla & Nursyirwan, 2020). Menurut Kartono et al. (2020) mengungkapkan bahwa generasi zaman *now* adalah generasi yang bergantung pada *gadget*, *smartphone*, *smartwatch*, dan aplikasi pendukung lainnya. Generasi zaman *now* tersebut salah satunya anak Sekolah Menengah Atas (SMA). Sehingga tidak bisa dipungkiri pendidikan harus beradaptasi dengan zaman.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah sekolah menengah atas yang mempunyai tujuan menciptakan siswa yang siap terjun ke dunia industri dengan keterampilan kerja, profesional, disiplin tinggi yang menyesuaikan dengan dunia kerja (Wulandari & Surjono, 2013). Jadi, guru harus mampu menggunakan teknologi dan menerapkannya pada pembelajaran salah satunya pembelajaran desain di SMK Tata Busana. Menurut pendapat Suci et al. (2022) kemajuan teknologi digital akan menyebabkan perubahan yang signifikan dalam industry pakaian untuk beberapa tahun mendatang.

Dalam mengimbangi perkembangan teknologi jurusan tata busana memperlajari pembuatan desain secara digital menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*. Namun permasalahannya masih sedikit guru busana yang bisa menguasai *tools* pada aplikasi *Ibis Paint X* untuk mendesain busana sehingga diperlukan generasi guru yang bisa mengajarkan aplikasi ini dengan terampil.

Universitas Negeri Padang (UNP) merupakan perguruan tinggi negeri yang menawarkan pendidikan akademik, profesi, dan vokasi diberbagai bidang kependidikan dan nonkependidikan (Suyedi & Idrus,

2019). UNP merupakan salah satu perguruan tinggi yang menciptakan tenaga pengajar dan salah satunya tenaga pendidik untuk SMK Jurusan Tata Busana. Dalam mempersiapkan guru yang professional Prodi PKK S1 Busana mempelajari berbagai hal tentang bidang busana mulai dari pola, menjahit, dan desain. Pembelajaran desain digital di prodi PKK hanya mempelajari aplikasi *Coreldraw*, *Photoshop*, dan *Adobe Illustrator*.

Program Studi Sarjana (S1) Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) memiliki dua bidang konsentrasi, yaitu Pendidikan Tata Busana dan Tata Boga. Khususnya, dalam konsentrasi Pendidikan Tata Busana di program studi PKK, terdapat mata kuliah wajib bernama Aplikasi Komputer untuk mahasiswa S1 Tata Busana (Afrianti et al., 2015).

Untuk itu penulis melakukan wawancara dengan dosen mata kuliah desain digital di Prodi PKK S1 Busana tentang penambahan aplikasi *Ibis Paint X*. Penulis melakukan wawancara dengan Ibu "P" selaku Dosen pengampu matakuliah Aplikasi Komputer Busana pada tanggal 4 Juli 2023. Penulis menanyakan tentang "Apakah aplikasi *Ibis Paint X* dapat ditambahkan kedalam salah satu aplikasi yang dipelajari pada matakuliah Aplikasi Komputer Busana di Prodi PKK S1 Busana?", Beliau menjawab "Bisa, ditambahkan sebagai salah satu aplikasi yang dipelajari pada matkul Aplikasi Komputer Busana karena makin banyak aplikasi yang dipelajari juga makin baik bagi pengetahuan mahasiswa".

Penambahan aplikasi ini diharapkan mampu menambah pengetahuan mahasiswa dan sebagai bentuk persiapan untuk terjun Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) dan juga untuk menjadi tenaga pengajar SMK Tata Busana yang profesional. Menurut pendapat Syafei et al. (2021), Seorang guru yang profesional adalah yang dapat menunjukkan kinerja mereka melalui pelaksanaan tugas-tugas pendidikan dengan menguasai kompetensi akademik dan substansi bidang studi sesuai dengan disiplin ilmunya.

Maka dari perlu dilakukan penambahan aplikasi *Ibis Paint X* pada mata kuliah Aplikasi Komputer Busana. Terkait dengan penambahan aplikasi tersebut maka diperlukan media berupa video untuk mempermudah cara mempelajari aplikasi tersebut. Media video pembelajaran merupakan perpaduan antara audio dan visual yang menyampaikan pesan-pesan edukatif, konsep, langkah-langkah, dan pengetahuan dengan





cara yang menarik untuk membantu pemahaman siswa (Putri & Ernawati, 2022).

Penggunaan media video tutorial memberikan dampak yang lebih positif pada hasil belajar dibandingkan dengan penggunaan buku dan gambar saja (Lamrose et al., 2019). Pemanfaatan video tutorial dalam media pembelajaran dapat menghasilkan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran mahasiswa dan efektivitas metode pengajaran yang diterapkan oleh dosen (Nelмира et al., 2012).

Menurut pendapat Putri dan Ernawati (2022) peran video dalam pembelajaran adalah dapat menyampaikan informasi yang lebih canggih dan cepat. Video juga berperan dalam membantu proses pembelajaran yang mampu membantu mahasiswa dan dosen dalam memberikan materi.

Karena itu penulis berfokus untuk mengembangkan media video tutorial tentang pengenalan *tools* dan desain busana pesta menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* yang dapat dimanfaatkan oleh dosen menjadi alat pembelajaran mata kuliah Aplikasi Komputer Busana dan juga memudahkan mahasiswa dalam memahami penggunaan aplikasi *Ibis Paint X*.

Dari uraian diatas penulis melakukan penelitian ini dengan tujuan mendeskripsikan validitas dan praktikalitas media video tutorial pengenalan *tools* dan mendesain busana pesta menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2009:297) menjelaskan "Metode penelitian dan pengembangan, atau *R&D* adalah metode yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji kemanjurannya

Penelitian ini berlokasi di Prodi PKK S1 Tata Busana Universitas Negeri Padang. Uji coba pada sampel kecil melibatkan mahasiswa berjumlah 10 orang dari Program studi PKK S1 Tata Busana Angkatan 2020 telah menyelesaikan mata kuliah Aplikasi Komputer Busana. Sedangkan, sampel besar melibatkan 30 mahasiswa dari Prodi PKK S1 Tata Busana Angkatan 2020 telah menyelesaikan mata kuliah tersebut.

Penelitian ini akan menghasilkan suatu produk alat pembelajaran berbasis video tutorial desain busana digital memanfaatkan aplikasi *Ibis Paint X* mata kuliah

Aplikasi Komputer Busana di Prodi PKK S1 Tata Busana Universitas Negeri Padang, yang memakai model pengembangan menurut Alessi & Trollip (2001). Tahap pengembangan video ada tiga tahap: *planning* (perencanaan), *design* (rancangan), *development* (pengembangan) (Alessi & Trollip, 2001).

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis data primer yang diambil langsung dari validator, dosen, dan mahasiswa S1 Prodi PKK Busana melalui angket pengujian validitas dan praktikalitas. Data yang pertama didapat dari hasil validasi video oleh validator dan data kedua dari dosen dan mahasiswa yang telah melakukan uji praktikalitas.

Angket dan wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data pada penelitian ini. Angket yang digunakan adalah angket tertutup dengan penilaian menggunakan skala likert dengan skala 1-5 mencakup sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik (Widoyoko, 2019:238).

Instrument penelitian ini menggunakan angket (kuisisioner) yang diberikan pada ahli media dan materi, serta dosen pengampu mata kuliah Aplikasi Komputer Busana Prodi PKK S1 Tata Busana Universitas Negeri Padang dengan menggunakan kriteria menurut Badan Nasional Standar Pendidikan (BNSP) yaitu :

- 1) Aspek kelayakan isi: kesesuaian materi dengan keakuratan materi dan menarik perhatian.
- 2) Aspek kelayakan bahasa: lugas, interaktif, dialogis, interaktif, dan kesesuaian dengan pertumbuhan siswa.
- 3) Aspek kelayakan penyajian: teknik, pendukung, pembelajaran koherensi dan keruntutan alur
- 4) Aspek kelayakan kegrafikan: ukuran video, desain cover video dan desain isi video.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Dimana data pada penelitian ini dideskripsikan menggunakan skala likert, lalu untuk skor akhirnya dihitung menggunakan rumus dari Ridwan dan Hadyanto (2012:21) :

$$Presentase = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Presentase Hasil

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria
1	81-100	Sangat valid
2	61-80	Valid
3	41-60	Cukup valid
4	21-40	Kurang valid
5	0-20	Tidak valid

Sumber : Dimodifikasi oleh Ridwan dan Hadyanto (2012: 22)



HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Penelitian pengembangan menghasilkan media video tutorial penggunaan aplikasi *Ibis Paint X* dalam mendesain busana, video yang dibuat terdiri dari dua video yaitu pengenalan tools pada aplikasi *Ibis Paint X* dan tutorial mendesain busana pesta memakai aplikasi *Ibis Paint X* yang terbagi menjadi 3 bagian yaitu bagian menggambar sketsa dan mewarnai, bagian membuat detail dan hiasan busana pesta, dan bagian pembuatan wajah.

Hasil validasi berdasarkan ahli media video pengenalan tools dan mendesain busana pesta menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* memperoleh nilai dengan total skor 82%, hasil validasi media berdasarkan ahli materi memperoleh total skor 83,3%, hasil uji praktikalitas dengan dosen pengampu mata kuliah memperoleh total skor 86%, hasil uji praktikalitas dengan mahasiswa dengan skala kecil dan besar masing-masing memperoleh total skor 90,6% dan 91,5%.

2. Pembahasan

1) Validitas Media Video Tutorial Pengenalan Tools dan Mendesain Busana Pesta Menggunakan Aplikasi *Ibis Paint X*

Hasil uji validasi video berdasarkan ahli media 1 dan 2, validitas media memiliki nilai presentase 82% yang dikategorikan dalam kriteria sangat valid. Hasil uji validitas video berdasarkan ahli materi memiliki presentase 83,3% yang berkategori sangat valid. Ini sejalan dengan gagasan Ridwan dan Hadyanto (2012:22) menerangkan bahwa "Rentang nilai dengan skor 81-100% dikategorikan sangat valid".

Berdasar validitas media dan materi tersebut, sehingga video tutorial pengenalan tools dan mendesain busana pesta menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*. mampu digunakan menjadi media pembelajaran mata kuliah Aplikasi Komputer Busana. Media video yang dibuat memuat tampilan animasi, suara instruksi, music, dan subtitle.

Elizar (1996) berpendapat bahwa media audio visual gerak terdiri dari gambar, suara, dan animasi. Selain itu, media video yang dibuat dapat mencapai tujuan pembelajaran karena memenuhi kriteria media yang baik dalam hal kegrafikan, kelayakan isi, bahasa, dan penyajian.

Dalam penelitian dilakukan oleh (Putri & Ernawati, 2022) mengenai "Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Pola Lengan Menggunakan RP-DGS pada

Mata Kuliah CAD Pattern Making Mahasiswa Tata Busana FPP UNP", hasil validasi ahli media membuktikan tingkat validitas adalah 94%, yang dikategorikan sebagai sangat valid. Sedangkan itu, hasil validasi ahli materi adalah 91%. Hal ini menunjukkan bahwa video tutorial tersebut merupakan media pembelajaran yang cocok untuk digunakan dalam mata kuliah CAD Pattern Making.

Hasil penelitian dari (Asnal, Vanya Febria : 2021) "Pengembangan Video Tutorial Corel Draw dalam Pembuatan Desain Ragam Hias sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah Desain Komputer untuk Mahasiswa Tata Busana Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga FPP-UNP". Hasil nilai uji validitas dari video tutorial *coreldraw* dalam penggunaan ragam yang menarik sebagai alat pembelajaran dalam mata kuliah Computer Design yang dikategorikan sangat valid dengan skor 95% (sangat valid).

Berdasarkan temuan validitas media video tutorial oleh peneliti, serta penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, terlihat bahwa terdapat kesesuaian dalam presentase hasil validitas, yakni antara 81-100%. Ini menunjukkan bahwa media video yang telah dikembangkan memiliki validitas yang tinggi sesuai dengan kriteria penilaian, dan merupakan opsi yang layak untuk menjadi bahan tutorial dalam Mata Kuliah Aplikasi Komputer Busana.

2) Praktikalitas Media Video Tutorial Pengenalan Tools dan Mendesain Busana Pesta Menggunakan Aplikasi *Ibis Paint X*

Tingkat pencapaian terkait dengan hasil uji praktikalitas, menurut kriteria kepraktisan yaitu sangat tinggi, ada di kisaran antara 81 hingga 100% menurut pendapat (Ridwan & Hadyanto, 2012:22). Uji praktikalitas dosen dengan nilai 86% dikategorikan sangat praktis, uji praktikalitas mahasiswa skala kecil dengan nilai 91% dikategori sangat praktis, uji praktikalitas mahasiswa skala besar dengan 91,5% dikategorikan sangat praktis.

Berdasarkan uji praktikalitas dengan melibatkan dosen dan mahasiswa, video tutorial pengenalan tools dan mendesain busana pesta menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* terbukti sangat praktis atas berbagai segi, termasuk kemudahan menggunakan media, menarik, bermanfaat, dan efisiensi.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Putri & Ernawati, 2022) "Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Pola Lengan Menggunakan RP-DGS pada Mata Kuliah CAD Pattern Making





Mahasiswa Tata Busana FPP UNP". Hasil uji praktikalitas kelompok kecil mencapai 94% dikategori sangat praktis, dan kelompok besar mencapai 89% dengan kategori sangat praktis, sementara dosen mencapai 95% dengan kategori sangat praktis, maka video (produk) yang dihasilkan layak untuk digunakan.

Dan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Asnal, Vanya Febria : 2021) "*Pengembangan Video Tutorial Corel Draw dalam Pembuatan Desain Ragam Hias sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah Desain Komputer untuk Mahasiswa Tata Busana Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga FPP-UNP*". Hasil uji praktikalitas dosen, uji praktikalitas mahasiswa skala besar, uji praktikalitas mahasiswa skala kecil yaitu memperoleh nilai 93%, 90%, dan 89,8% dengan kategori sangat praktis. Artinya media video yang dibuat mudah menggunakan, ketertarikan, jelas, dan menumbuhkan keinginan untuk belajar *Computer Design*.

Berdasarkan penelitian sebelumnya tentang efektivitas media video tutorial, ditemukan bahwa terdapat konsistensi dalam hasil praktisnya, dengan nilai penilaian berkisar antara 81 hingga 100%. Hal ini menunjukkan pengembangan media video sangat praktis sesuai dengan kriteria dan alat penilaian yang ada. Oleh karena itu, media tersebut layak untuk digunakan menjadi materi pelajaran mata kuliah Aplikasi Komputer Busana.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Kesimpulan dari pengembangan media video tutorial pengenalan tools dan mendesain busana pesta menggunakan Aplikasi *Ibis Paint X* pada mata kuliah Aplikasi Komputer Busana mahasiswa S1 Busana FPP UNP adalah sebagai berikut :

- 1) Pengembangan Media Video Tutorial dibuat untuk membantu pemahaman mahasiswa tentang penggunaan aplikasi *Ibis Paint X* dalam mendesain busana.
- 2) Video tutorial yang memperkenalkan penggunaan alat dan teknik desain busana pesta melalui aplikasi *Ibis Paint X* dalam konteks Mata Kuliah Aplikasi Komputer Busana bagi mahasiswa S1 Busana FPP UNP mampu digunakan efektif pada pelaksanaan pembelajaran. Validitas dan praktikalitas video tutorial telah terbukti, sehingga menjadi pilihan yang tepat sebagai media pembelajaran.
- 3) Pengembangan Media Video Tutorial untuk Desain Busana Digital dalam menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* dalam Mata Kuliah Aplikasi Komputer Busana dilakukan melalui tiga tahap utama.

Pertama adalah tahap perencanaan, yang mencakup analisis kebutuhan siswa terkait pembelajaran pembuatan pola lengan. Tahap kedua adalah tahap desain, yang melibatkan *flowchart*, *storyboard*, persiapan narasi video, instrumen, dan animasi untuk video tersebut. Tahap terakhir adalah tahap pengembangan, yang mencakup pembuatan video dan *audio*, *programing* materi, menyediakan komponen pendukung, serta evaluasi validitas dan praktikalitas melalui proses mendengarkan dan meninjau kembali.

- 4) Menurut hasil penelitian, media video tutorial yang memperkenalkan penggunaan alat dan teknik desain busana pesta melalui aplikasi *Ibis Paint X* dianggap sangat layak menjadi media pembelajaran dalam mata kuliah Aplikasi Komputer Busana. Validitas video ini dinilai sebesar 82% berdasarkan evaluasi dari sejumlah responden, kategori yang menunjukkan tingkat kevalidan yang sangat tinggi. Selain itu, validitas video juga dinilai oleh ahli materi dengan presentase sebesar 83,3%, yang juga dikategorikan sebagai sangat valid berdasarkan kriteria pencapaian validitas.
- 5) Berdasarkan implementasi penelitian pada tes skala kecil, diberikan skor total adalah 91% dikategori sangat praktis. Sementara itu, pada uji praktikalitas skala besar, skor yang diperoleh adalah 91,5%, yang juga dikategorikan sebagai sangat praktis karena berada dalam rentang kriteria kepraktisan (81-100%). Evaluasi praktikalitas dengan melibatkan dosen memberikan nilai sebesar 86%, yang juga dikategorikan sebagai sangat praktis. Hasil uji praktikalitas dengan melibatkan mahasiswa dan dosen menunjukkan bahwa media video tutorial yang memperkenalkan penggunaan alat dan teknik desain busana pesta melalui aplikasi *Ibis Paint X* sangat praktis dalam hal kemudahan penggunaan, daya tarik, manfaat, dan efisiensi.
- 6) Tampilan video dalam posisi *potrait* sehingga jika dilihat dari laptop tidak *full screen* karena penulis membuat video tutorial dengan merekam layar hp sehingga video yang dihasilkan *potrait* bukan dalam bentuk *landscape*.

2. Saran

Menurut temuan penelitian yang ditunjukkan, sehingga saran pemanfaatan produk berupa media video tutorial ini adalah sebagai berikut :

- 1) Penambahan aplikasi *Ibis Paint X* pada mata kuliah Aplikasi Komputer diharapkan dapat menjadi bekal mahasiswa saat terjun Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) dan menjadi guru setelah lulus di SMK Tata Busana



- 2) Untuk peneliti selanjutnya bisa melakukan pengembangan video menggunakan aplikasi Ibis Paint X dengan jenis busana menurut kesempatan sesuai dengan RPS mata kuliah Aplikasi Komputer Busana.
- 3) Untuk peneliti selanjutnya agar kualitas video jernih dan baik, gunakan aplikasi pendukung saat merekam layar hp dan lakukan persiapan dengan matang. Selain itu perekaman narasi sebaiknya dilakukan dengan menggunakan bantuan alat rekam agar kualitas suara yang ditampilkan bersih dan minim noise.

DAFTAR RUJUKAN

- Afrianti, D., Ernawati, E., & Nelmira, W. (2015). Pengembangan Modul Aplikasi Komputer Dalam Mendesain Ragam Hias Menggunakan Program Coreldraw X4 untuk Mahasiswa Jurusan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. *Journal of Home Economics and Tourism*, 10(3), 1–15. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/jhet/article/view/5458/4313>
- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning: Methods and development*. Allyn & Bacon, Inc.
- Bukharla, F. A., & Nursyirwan. (2020). Perancangan Aplikasi Android Berbasis Mobile Oleh-oleh Khas Minangkabau (Minang Pedia). *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 282–291. <https://123dok.com/document/q20poxez-perancangan-aplikasi-android-berbasis-mobile-minangkabau-bukharla-nursyirwan.html>
- Danuri, M. (2019). Perkembangan dan Transformasi Teknologi Digital. *Jurnal Ilmiah Infokam*, 15(2), 116–123. <https://doi.org/10.53845/infokam.v15i2.178>
- Elizar. (1996). *Metode Demonstrasi dalam Pembelajaran*. Erlangga.
- Kartono, G., Mesra, M., & Azis, A. C. K. (2020). Pengembangan Media Ajar Grafis Komputer Materi WPAP Dalam Bentuk E-Book dan Video Tutorial Bagi Mahasiswa Seni Rupa. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 127–132. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1848565>
- Lamrose, T., Budiwiwaramulja, D., Azmi, A., & Muslim, M. (2019). Pemanfaatan Media Video Tutorial Terhadap Hasil Pembelajaran Menggambar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Mardinding. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 30–35. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1848590>
- Nelmira, W., Ernawati, E., & Adriani, A. (2012). *Pengembangan CD Interaktif Berbasis Tutorial untuk Media Pembelajaran Grading Mahasiswa Jurusan KK FT UNP*. Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. http://repository.unp.ac.id/1058/1/WENI_NELMIRA_771_12.pdf
- Putri, B. D., & Ernawati, E. (2022). Pengembangan Video Tutorial Pola Lengan Menggunakan RP-DGS CAD Pattern Making. *EDUTECH*, 21(3), 202–213. <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech/article/view/50545>
- Ridwan, M., & Hadyanto, S. (2012). *Perencanaan Pengembangan Pariwisata*. Sofmedia.
- Suci, P. H., Fitria, R., Adriani, A., & Novrita, S. Z. (2022). Development of 3D Design Tutorial Video for Clothing Shape Visualization. *Jurnal Pendidikan dan Keluarga*, 13(02), 102–110.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suyedi, S. S., & Idrus, Y. (2019). Hambatan-hambatan Belajar yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mahasiswa Dalam Pembelajaran Mata Kuliah Dasar Desain Jurusan IKK FPP UNP. *Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 120–128. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1848553>
- Syafei, S., Efrizal, E., Sami, Y., Zubaidah, Z., Ariusmedi, A., & Kharisma, M. (2021). Penerapan Ragam Hias Minangkabau dalam Pembelajaran Membuat bagi Guru Seni Budaya SMPN dan MTsN Kabupaten Padang Pariaman. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 10(2), 522–529. <https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.31709>
- Widoyoko, E. P. (2019). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Wulandari, B., & Surjono, H. D. (2013). Pengaruh Problem-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Motivasi Belajar PLC di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(2), 178–191. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i2.1600>

