



Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti

p-ISSN 2355-5106 || e-ISSN 2620-6641

<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>



PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL BERBASIS TEKNOLOGI DIGITAL PADA MATERI PEWARNAAN TEKSTUR BAHAN MENGGUNAKAN *IBIS PAINT X*

Maya Hartini Dwi Firmandani¹⁾, Nurul Aini²⁾, Agus Hery Supadmi Irianti³⁾,
Hapsari Kusumawardani⁴⁾

Pendidikan Tata Busana, Universitas Negeri Malang

¹⁾maya.hartini.1905446@students.um.ac.id, ²⁾nurul.aini.ft@um.ac.id,
³⁾agus.hery.ft@um.ac.id, ⁴⁾hapsari.kusumawardani.ft@um.ac.id

Histori artikel

Received:
27 Januari 2025

Accepted:
23 Juli 2025

Published:
5 Agustus 2025

Abstrak

Pembelajaran Tata Busana di SMKN 7 Malang masih menghadapi keterbatasan dalam pengarah tugas, yang berdampak pada minimnya eksplorasi desain dan penggunaan teknik pewarnaan konvensional seperti *blocking*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video tutorial pewarnaan tekstur bahan menggunakan aplikasi Ibis Paint X bagi siswa kelas XII Tata Busana. Tujuan penelitian mencakup: (1) menghasilkan media video tutorial, (2) menguji kelayakan media, dan (3) mengetahui tanggapan siswa terhadap media yang telah divalidasi. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan angket validasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video tutorial ini efektif dan memenuhi kebutuhan pembelajaran. Media menggabungkan elemen gambar, teks, dan audio secara sistematis, memudahkan pengguna dalam mempelajari teknik pewarnaan tekstur bahan. Media ini dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri maupun klasikal pada mata pelajaran desain busana. Dampak jangka panjang dari penggunaan media ini adalah peningkatan kemampuan teknis menggambar digital, penguasaan perangkat lunak desain modern, serta pengembangan kreativitas visual siswa sesuai kebutuhan kreatif di dunia kerja yang semakin berbasis teknologi. Pengembangan lebih lanjut disarankan untuk menambah materi pewarnaan pada jenis tekstur bahan lain, menggunakan variasi brush, dan memperbarui tutorial dengan aplikasi desain yang relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pengguna.

Kata-kata Kunci:

Ibis Paint X, Teknik Pewarnaan Tekstur Bahan, Video Tutorial.

*Corresponding author: Maya H.D. Firmandani (maya.hartini.1905446@students.um.ac.id)

Abstract. The Fashion Design learning process at SMKN 7 Malang continues to face challenges, particularly in task guidance, resulting in limited design exploration and reliance on conventional coloring techniques such as blocking. This study aims to develop a video tutorial as a learning medium for fabric texture coloring using the Ibis Paint X application, targeted at 12th-grade Fashion Design students. The objectives include: (1) developing the video tutorial media, (2) evaluating its feasibility, and (3) assessing student responses to the validated media. The study employs the ADDIE development model. Data were collected through interviews, observations, and validation questionnaires. The findings indicate that the developed tutorial video is effective and meets instructional needs. The media systematically integrates visual, textual, and audio elements, facilitating the learning of fabric texture coloring techniques. It is suitable for both self-directed and classroom-based instruction in fashion design subjects. In the long term, the use of this media is expected to enhance students' technical skills in digital illustration, mastery of modern design software, and development of visual creativity, in alignment with the technology-driven demands of the creative industry. Further development is recommended to expand materials to include other fabric texture types, utilize varied brush tools, and update tutorials using design applications that reflect ongoing technological advancements and user needs.

Keywords: Design Basis, Material Texture Coloring Technique, Video Tutorial

Latar Belakang

Revolusi industri 4.0 membawa perubahan besar pada berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Kemajuan teknologi modern menuntut ketersediaan sumber daya manusia berkualitas yang mampu mengelola teknologi untuk meningkatkan produktivitas pembelajaran. Pendidikan kejuruan, seperti di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), memainkan peran strategis dalam mempersiapkan siswa memasuki dunia kerja dengan keterampilan yang relevan. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan kejuruan bertujuan membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan praktis yang mendukung kesiapan kerja dan perkembangan karir mereka.

Dalam konteks pendidikan, guru memiliki peran penting sebagai fasilitator yang dituntut untuk memahami teknologi dan mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi, terutama media audio-visual, telah terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa, memotivasi belajar, dan menyajikan materi secara lebih menarik. Menurut (Susanti, Affrida, & Fahyuni, 2020) media pembelajaran terbagi menjadi media visual, audio, dan audio-visual. Media audio-visual, seperti video pembelajaran, mampu menggabungkan elemen visual dan audio untuk menyampaikan materi secara konkret, menarik, dan efektif. (Hendra et al., 2023) menambahkan bahwa video pembelajaran dapat memvisualisasikan konsep abstrak, menyajikan praktik langsung, dan meningkatkan pengalaman belajar siswa melalui kombinasi animasi, narasi, dan gambar.

Di SMKN 7 Malang, Kurikulum Merdeka telah mendorong penggunaan teknologi dalam pembelajaran desain busana, termasuk aplikasi Ibis Paint X. Aplikasi ini dipilih karena kemudahan penggunaannya, fitur *autosave*, serta kompatibilitasnya di berbagai perangkat. Observasi yang dilakukan menunjukkan kendala yang dihadapi adalah terbatasnya

pengarahan guru dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang mengeksplorasi desain dan masih menggunakan teknik pewarnaan sederhana seperti *blocking*. Keterbatasan fasilitas komputer, lisensi software, dominasi penggunaan smartphone oleh siswa, serta keterbatasan waktu guru memperkuat kebutuhan akan media pembelajaran mandiri dan fleksibel.

Pewarnaan tekstur bahan pada mata pelajaran desain busana masih didominasi metode konvensional dan belum memanfaatkan media digital secara optimal. Penggunaan aplikasi desain seperti CorelDRAW dan Adobe Illustrator dinilai kurang praktis bagi siswa SMK. Ibis Paint X menawarkan alternatif yang lebih sederhana, gratis, dan mudah diakses melalui ponsel. Namun, media pembelajaran berbasis aplikasi ini masih terbatas, terutama untuk siswa SMK Tata Busana. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan media video tutorial berbasis teknologi digital pewarnaan tekstur bahan menggunakan aplikasi Ibis Paint X untuk kelas XII Tata Busana SMKN 7 Malang yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan tuntutan pembelajaran digital.

Metode

Penelitian ini berfokus pada pengembangan video tutorial tentang pewarnaan tekstur bahan sesuai desain, yang menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE dipilih karena mampu memberikan alur kerja yang terstruktur dan fleksibel, serta memudahkan pengembangan media yang relevan, dapat diuji efektivitasnya secara langsung, dan mudah disesuaikan berdasarkan umpan balik selama proses berlangsung.

Pengumpulan data bertujuan untuk mengukur kelayakan media yang dikembangkan. Penelitian ini melibatkan sampel siswa kelas XII Tata Busana di SMKN 7 Malang yang telah mempelajari materi pewarnaan tekstur bahan di kelas XI. Angket menggunakan skala likert yang telah dimodifikasi dengan tidak menggunakan instrumen "ragu-ragu" untuk menghindari hasil yang samar. Peneliti mengganti kata "setuju" dengan "layak" untuk penilaian media. Berdasarkan penjelasan diatas kriteria penilaian skala likert pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Skala Likert

SL	Sangat Layak	5
L	Layak	4
TL	Tidak Layak	2
STL	Sangat Tidak Layak	1

Selanjutnya untuk perhitungan data kuantitatif pada angket menggunakan rumus yang diadaptasi dari Sa'dun [10]

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

Tsh

Keterangan:

V-ah : Validitas

Tse : Total skor empirik dari penilaian validator

Tsh : Total skor maksimal yang diharapkan

100% : Konstanta

Sedangkan untuk mengetahui validitas suatu media yang dikembangkan menggunakan kriteria yang diuraikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Kriteria Validitas

No.	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1	01.00%-50.00%	Tidak layak atau tidak boleh dipergunakan
2	50.01%-70%	Kurang layak atau disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
3	70.01%-85%	Cukup layak atau dapat digunakan namun perlu sedikit revisi
4	85.01%-100%	Sangat layak atau dapat digunakan tanpa revisi

(Sumber: Sa'adun, 2013:41)

Sedangkan untuk mengetahui kebergunaan suatu media pada saat implementasi menggunakan kriteria yang diuraikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Kategorisasi Hasil

No.	Kriteria Validitas	Kategori Penilaian	Keterangan
1	0-40%	Sangat Tidak Baik	Harus revisi total
2	41-60%	Tidak Baik	Harus revisi
3	61-80%	Baik	Revisi sebagian
4	81-100%	Sangat Baik	Tidak perlu revisi

(Sumber: Arikunto, 2010:285)

Hasil dan Pembahasan

Hasil Pengembangan Media Video Tutorial

Media video tutorial pewarnaan tekstur bahan menggunakan Ibis Paint X yang berbasis audio visual dapat diakses di *smartphone* melalui pemindaian *QR Code* berisi *link* video yang terhubung secara langsung pada *platform* Youtube.

Video tutorial memiliki format MP4 yang sangat memadai pada sistem operasi Windows, Android, iOS, macOS sehingga mudah diakses melalui laptop, komputer, atau tablet dan dapat ditayangkan di depan kelas menggunakan proyektor saat pembelajaran berlangsung. Media video tutorial yang berjudul "Tutorial Pewarnaan Tekstur Bahan" ini memuat materi pewarnaan tekstur bahan tebal, berbulu, tembus pandang, berkilau, rajut,

dan motif kotak-kotak yang diterapkan pada pakaian *basic* seperti jaket, rok, gaun, dan *vest* berdurasi 24.48 menit dengan tampilan disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Jadi Produk

No.	Desain Visual	Keterangan
1.		Tampilan cover: a. Judul (Tutorial Pewarnaan Tekstur Bahan) b. Logo Instansi (Universitas Negeri Malang)
2.		Tampilan profil peneliti: a. Nama peneliti yaitu Maya Hartini Dwi Firmandani b. Instansi asal peneliti yaitu Universitas Negeri Malang
3.		Tampilan isi: a. Judul bahan tebal/ berbulu/ tembus pandang/ berkilau/ rajut/ motif kotak-kotak. b. Deskripsi bahan berupa spesifikasi dan contoh bahan.

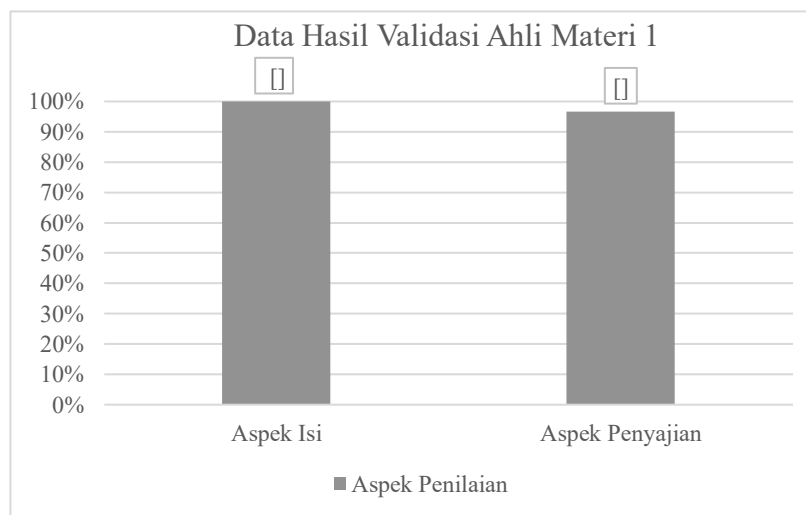
No.	Desain Visual	Keterangan
4.		Tampilan pendahuluan: a. Judul pengenalan <i>tools</i> b. Penjabaran macam-macam <i>tools</i> Ibis Paint X yang akan digunakan.
5.		Tampilan isi: a. Judul langkah-langkah pewarnaan desain bahan tebal/berbulu/tembus pandang/berkilau/rajut/motif kotak-kotak. b. Video langkah-langkah pewarnaan tekstur bahan tebal/berbulu/tembus pandang/berkilau/rajut/motif kotak-kotak. c. Gambar jadi tekstur bahan tebal/berbulu/tembus pandang/berkilau/rajut/motif kotak-kotak.
6.		Tampilan daftar pustaka: a. Judul daftar pustaka. b. Daftar pustaka yang digunakan.

Pengujian validasi ahli materi 1 dilakukan oleh Ilmia Rofita Jamil, S.Pd yang merupakan Guru Mata Pelajaran Desain Jurusan Tata Busana di SMKN 7 Malang. Hasil dari pengujian video tutorial oleh ahli materi terdapat penilaian validitas dengan aspek isi dan penyajian tercakup pada 11 butir pertanyaan yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Data Hasil Validasi Ahli Materi 1 Berdasarkan Aspek Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Tse	Tsh	V-ah (%)	Keterangan
1.	Aspek Isi	25	25	100	Sangat Layak
2.	Aspek Penyajian	29	30	96.66	Sangat Layak
	Total	54	55	98.18	Sangat Layak

Selain itu juga terdapat bentuk grafik presentase dari data hasil uji validasi ahli materi 1, lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 1 diagram batang validasi ahli materi 1.



Gambar 1. Diagram Batang Validasi Ahli Materi 1

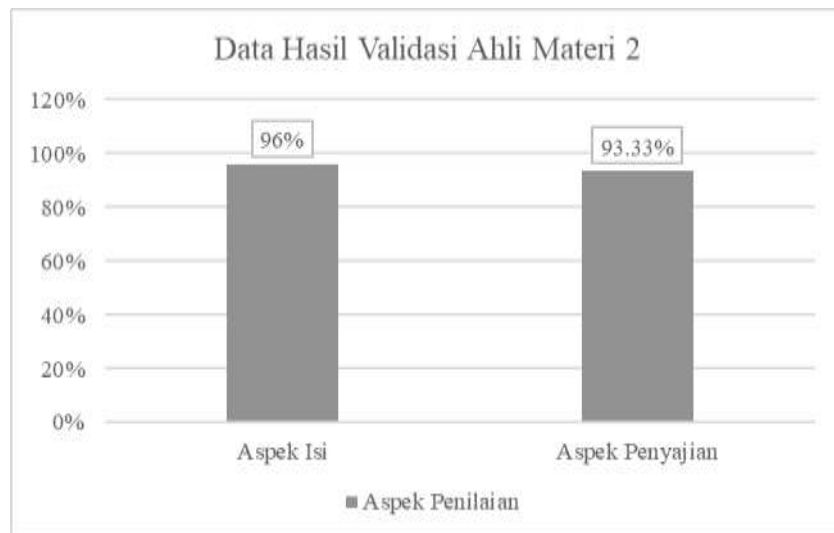
Secara keseluruhan video tutorial materi pewarnaan tekstur bahan memiliki total skor empirik (Tse) 54 dari total skor maksimal (Tsh) yaitu 55. Presentase yang didapat adalah 98.18% yang termasuk kategori sangat layak untuk diimplementasikan kepada siswa dari penilaian aspek isi dan penyajian oleh ahli materi 1. Terdapat saran dari segi tampilan penyajian yaitu pemberian *background* pada tampilan halaman layer dengan tampilan timelapse sebaiknya disamakan dengan warna putih.

Pengujian validasi ahli materi 2 dilakukan oleh Bhindri Sulistyaningwati, S.Pd., Gr yang merupakan Guru Mata Pelajaran Desain Jurusan Tata Busana di SMKN 7 Malang. Hasil dari pengujian video tutorial oleh ahli materi terdapat penilaian validitas dengan aspek isi dan penyajian tercakup pada 11 butir pertanyaan yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Data Hasil Validasi Ahli Materi 2 Berdasarkan Aspek Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Tse	Tsh	V-ah (%)	Keterangan
1.	Aspek Isi	24	25	96	Sangat Layak
2.	Aspek Penyajian	28	30	93.33	Sangat Layak
	Total	52	55	94.54	Sangat Layak

Selain itu juga terdapat bentuk grafik presentase dari data hasil uji validasi ahli materi 2, lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar diagram batang validasi ahli materi 2 dibawah ini:



Gambar 2. Diagram Batang Validasi Ahli Materi 2

Secara keseluruhan video tutorial materi pewarnaan tekstur bahan memiliki total skor empirik (Tse) 52 dari total skor maksimal (Tsh) yaitu 55. Presentase yang didapat adalah 94.54% yang termasuk kategori sangat layak untuk diimplementasikan kepada siswa dari penilaian aspek isi dan penyajian oleh ahli materi. Terdapat saran dari segi isi yaitu agar memperdetail ukuran kuas dibagian pewarnaan tekstur bahan motif kotak-kotak.

Angket ahli media terdiri dari 3 aspek penilaian (rekayasa perangkat lunak, desain penyajian, dan komunikasi visual). Hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

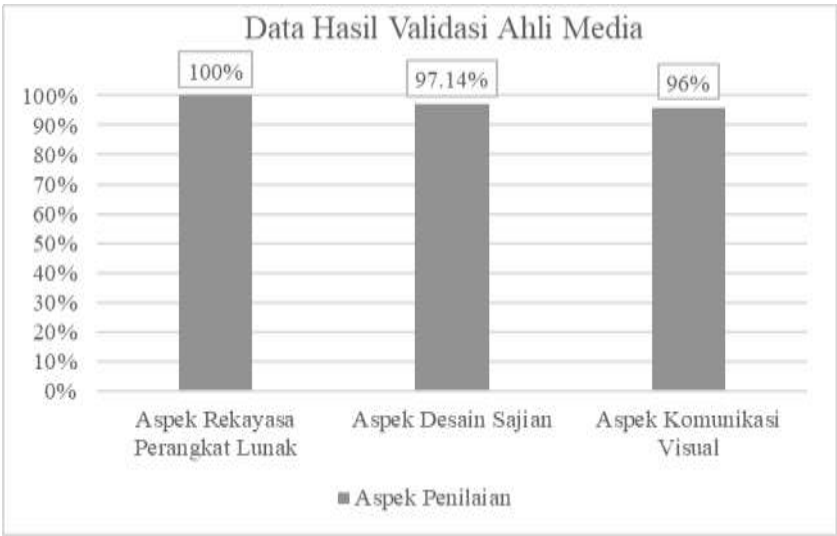
Tabel 7. Data Hasil Validasi Ahli Media Berdasarkan Aspek Penilaian

No	Aspek Penilaian	Tse	Tsh	V-ah (%)	Keterangan
1	Rekayasa Perangkat Lunak	35	35	100	Sangat Layak
2	Desain Penyajian	34	35	97.14	Sangat Layak
3	Komunikasi Visual	24	25	96	Sangat Layak
Total		93	95	97.89	Sangat Layak

Selain itu juga terdapat bentuk grafik persentase dari data hasil uji validasi ahli media dapat dilihat pada Gambar 3 diagram batang validasi ahli media.

Melalui hasil uji validasi ahli media mendapatkan total skor empirik (Tse) = 93 dan total skor maksimal (Tsh) = 95, sehingga presentase dari validasi ahli media sebesar 97.89%, termasuk pada kategori sangat layak. Saran agar mengoptimalkan aspek desain visual dengan menambahkan segmen video *fashion show* untuk menarik perhatian siswa.

Implementasi dilakukan dengan penyebaran angket kepada siswa Kelas XII yang sudah mendapatkan materi pewarnaan tekstur bahan menggunakan Google Form terdiri dari 3 aspek penilaian yaitu (tampilan media, penyajian materi, dan manfaat). Hasil dari analisis implementasi dapat dilihat pada Tabel 8.

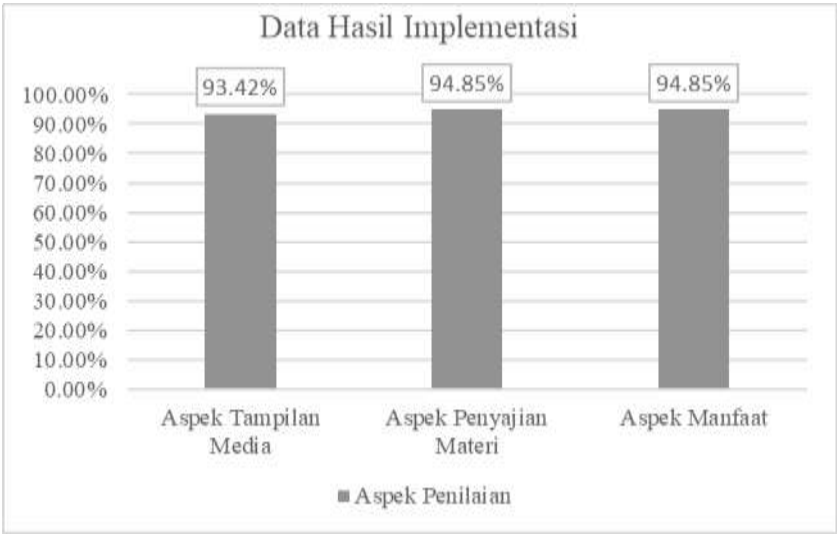


Gambar 4. Diagram Batang Validasi Ahli Media

Tabel 8. Data Hasil Implementasi Berdasarkan Aspek Penilaian

No.	Aspek Penilaian	$\sum X$	$\sum Xi$	P (%)	Keterangan
1.	Aspek Tampilan Media	1079	1155	93.42%	Sangat Baik
2.	Aspek Penyajian Materi	626	660	94.85%	Sangat Baik
3.	Aspek Manfaat	626	660	94.85%	Sangat Baik
Total		2321	2475	93.77%	Sangat Baik

Selain itu juga terdapat bentuk grafik persentase dari data hasil implementasi kepada siswa dapat dilihat pada Gambar 4 diagram batang.



Gambar 4. Diagram Batang Implementasi

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari kegiatan implementasi, maka total skor dari aspek penilaian mendapatkan total skor empirik sebesar 2321 dari total skor

maksimal 2475. Presentase yang didapat yaitu 93.77%, sehingga media termasuk pada kategori sangat baik dan dapat dikembangkan menjadi video tutorial yang lebih interaktif. Beberapa aspek yang menjadi dasar penilaian kegunaan media oleh siswa diantaranya 1) aspek tampilan media; 2) aspek penyajian materi; dan 3) aspek manfaat. Kegiatan implementasi menghasilkan total skor empirik (Tse) sejumlah 1839 dari total skor maksimal (Tsh) sejumlah 1980 dan mendapatkan presentase sebesar 92.88% sehingga termasuk pada kategori sangat layak. Pertanyaan yang diajukan peneliti pada aspek tampilan media antara lain 1) media pembelajaran yang disajikan mudah digunakan; 2) tampilan media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran; 3) teks dapat terbaca dengan jelas; 4) audio yang disajikan jelas; 5) media pembelajaran yang disajikan menarik sehingga membangkitkan minat belajar; 6) pemilihan instrumen musik mampu menarik perhatian dan tidak membosankan; 7) gambar dan video yang disajikan jelas.

Pembahasan

Uji validasi materi terhadap video tutorial pewarnaan tekstur bahan menggunakan Ibis Paint X menunjukkan hasil sangat layak, dengan skor 98,18% dari ahli materi 1 dan 94,54% dari ahli materi 2. Penilaian mencakup kesesuaian materi terhadap tujuan pembelajaran, penyampaian yang menarik, sistematis, dan mudah dipahami. Materi meliputi langkah-langkah pewarnaan berbagai tekstur bahan (tebal, berbulu, tembus pandang, berkilau, rajut, dan motif kotak-kotak) yang disajikan menggunakan pakaian *basic* sebagai contoh untuk memudahkan siswa. Materi dikemas dalam tiga bagian utama, yaitu pendahuluan, isi, dan penutup, sesuai dengan prinsip multimedia yang mendorong pembelajaran yang efektif (Adisasongko, 2020). Aspek penyajian media juga dinilai sangat baik, dengan skor 96,66% dari ahli materi 1 dan 93,33% dari ahli materi 2. Media ini menarik, komunikatif, mudah diakses melalui QR Code, dan memiliki kualitas visual serta audio yang jelas (Akay, Rasmawan, Ulfah, Enawaty, & Erlina, 2022). Penyajian materi yang interaktif, seperti potongan video *fashion show* dan variasi warna bahan, berhasil meningkatkan pemahaman siswa (Apriansyah, 2020). Saran perbaikan meliputi penyamaan warna *background* untuk menghindari gangguan visual dan penambahan ukuran kuas pada tutorial motif kotak-kotak.

Uji validasi media terhadap video tutorial pewarnaan tekstur bahan menggunakan Ibis Paint X menunjukkan hasil sangat layak dengan skor 97,89%. Penilaian mencakup aspek rekayasa perangkat lunak, desain penyajian, dan komunikasi visual. Media ini dinilai efektif, efisien, mudah dioperasikan, kompatibel dengan berbagai perangkat, dan fleksibel diakses kapan saja (Kemdikbud, 2021; Astuti et al., 2024). Video tutorial ini dirancang dengan kualitas gambar HD, durasi ideal (24,48 menit), serta pembagian materi menjadi

segmen pendek (2–7 menit), sesuai dengan penelitian Susanti et al. (2018, dalam (Ardana, Rati, & Werang, 2023). Aspek desain meliputi cover menarik, audio jelas, dan visual yang sesuai dengan isi materi, sejalan dengan penelitian (Ananda, Dewi, & Trinawindu, 2023). Pemilihan warna dan teks sederhana dalam video membantu siswa memahami poin penting dengan mudah (Saputra, Sumbawati, & Ismayati, 2024). Selain itu, video ini dapat digunakan baik secara mandiri maupun klasikal, mendukung fleksibilitas pembelajaran digital. Adapun saran perbaikan mencakup penambahan cuplikan *fashion show* dan penyempurnaan durasi dengan membagi video menjadi segmen lebih kecil. Secara keseluruhan, media ini memenuhi kriteria pembelajaran digital yang efektif, fleksibel, dan relevan dengan kebutuhan siswa serta perkembangan teknologi.

Penelitian ini menghasilkan media video tutorial pewarnaan tekstur bahan menggunakan aplikasi Ibis Paint X yang mendukung pembelajaran mandiri dan klasikal bagi siswa SMK. Media ini dirancang untuk mempermudah siswa dalam memahami dan mempraktikkan teknik pewarnaan secara digital, menggantikan metode manual dengan pendekatan berbasis teknologi. Video tutorial ini mencakup pendahuluan, isi, dan penutup yang sistematis, disertai langkah pewarnaan berbagai jenis tekstur bahan seperti tebal, berbulu, tembus pandang, berkilau, rajut, dan motif kotak-kotak. Aksesibilitas melalui QR Code membuat media ini fleksibel digunakan kapan saja, sesuai dengan pendapat (Nurhijah; Suryani, 2024) bahwa aplikasi digital seperti Ibis Paint X memberikan fleksibilitas dan efisiensi dalam desain busana. Implementasi video kepada siswa menunjukkan hasil sangat baik, dengan skor validasi 93,77%. Media ini berhasil memotivasi siswa melalui penyajian materi yang interaktif, menarik, dan mudah dipahami. Penyajian visual yang detail, teks sederhana, dan audio jelas mendukung pemahaman siswa, sebagaimana disarankan oleh (Sitepu, 2021) bahwa media pembelajaran harus mendorong siswa belajar secara mandiri. Selain itu, video ini memungkinkan siswa menyesuaikan ritme pembelajaran melalui fitur seperti jeda dan pengulangan, sehingga meningkatkan efektivitasnya. Berdasarkan temuan ini, video tutorial pewarnaan tekstur bahan sangat direkomendasikan untuk mendukung pembelajaran berbasis digital dengan pendekatan praktis, fleksibel, dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh (Amalia, Aini, & Pradani, 2022) memiliki variasi tekstur bahan yang disajikan masih terbatas hanya terdapat 4 teks bahan saja dan belum mencakup motif yang kompleks seperti motif kotak-kotak. Ketiga, aspek interaktivitas dalam video sebelumnya masih rendah karena tidak disertai dengan elemen visual tambahan seperti simulasi penggunaan warna atau cuplikan *fashion show* yang relevan. Selain itu, media sebelumnya masih bersifat tradisional dan kurang memanfaatkan teknologi digital seperti aplikasi Ibis Paint X untuk membuat desain dan QR Code untuk akses cepat dan mandiri.

Video yang dikembangkan dalam penelitian ini mengintegrasikan visualisasi langkah pewarnaan secara lebih rinci, disertai dengan narasi dan ilustrasi digital yang memandu siswa secara bertahap. Penambahan fitur interaktif seperti tampilan video segmentasi dan ilustrasi hasil akhir memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa. Penelitian ini juga memperhatikan prinsip kognitif dalam multimedia *learning* seperti *redundancy* dan *coherence* yang belum maksimal diterapkan dalam penelitian sebelumnya. Oleh karena itu, media yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak hanya menyempurnakan pendekatan yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, tetapi juga meningkatkan kualitas pengalaman belajar digital yang lebih efektif, menarik, dan berorientasi pada kebutuhan siswa saat ini.

Kesimpulan

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa video tutorial pewarnaan bahan menggunakan aplikasi Ibis Paint X di smartphone telah berhasil dirancang untuk membantu siswa memahami proses pewarnaan secara efektif. Video ini mencakup pengenalan alat, tahapan pewarnaan untuk berbagai jenis tekstur seperti tebal, berbulu, transparan, dan lainnya, serta aplikasi pada pakaian dasar seperti jaket, rok, dan *vest*. Media ini mudah diakses, fleksibel, dan dapat digunakan baik di dalam maupun di luar kelas, dengan atau tanpa pengawasan guru. Berdasarkan penilaian ahli materi dan media, video ini dinilai sangat layak digunakan karena memenuhi berbagai indikator kelayakan, seperti isi, penyajian, desain visual, dan komunikasi. Beberapa saran perbaikan yang diberikan meliputi penambahan detail ukuran kuas pada motif kotak-kotak, pengoptimalan desain visual dengan klip *fashion show*, serta pembagian video menjadi segmen lebih singkat. Implementasi video ini dilakukan melalui penayangan di kelas menggunakan LCD/proyektor, diikuti dengan pengisian Google Form oleh siswa untuk mengevaluasi kelayakan video. Hasil implementasi menunjukkan bahwa video ini sangat efektif sebagai media pembelajaran mandiri maupun sebagai tambahan dalam mata pelajaran desain, khususnya pada materi pewarnaan tekstur bahan.

Daftar Pustaka

- Adisasongko, N. (2020). Pemanfaatan Media Video Tutorial Sebagai Alternatif [-Pembelajaran Di Masa Pandemi Pada Peserta Didik Kompetensi Keahlian TKRO SMK. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 829–834.
- Akay, I. N., Rasmawan, R., Ulfah, M., Enawaty, E., & Erlina, E. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Multirepresentasi pada Materi Ikatan Kovalen di SMA Negeri 3 Pontianak. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2454–2475. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2048>

- Amalia, A. F., Aini, N., & Pradani, R. Y. (2022). Pengembangan video tutorial pewarnaan tekstur bahan sesuai desain di SMK Negeri 3 Malang. *JVTE: Journal of Vocational and Technical Education*, 04(2), 26–32.
- Ananda, I. M., Dewi, A. K., & Trinawindu, I. B. (2023). Desain Thumbnail Pada Konten Video Di RICSNT Production. *AMARASI: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(2), 145–153.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Ardana, I. K. B., Rati, N. W., & Werang, B. R. (2023). Media Pembelajaran Video Animasi IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas V Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(2), 14705–14718.
- Asrulla, Risnita, Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332.
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., Widiya, P., ... Palembang, F. (2024). Media pembelajaran sebagai pusat sumber belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4(5), 702–709.
- 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.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dewi, I. S., & Sudarwanto, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Komunikasi Bisnis Materi Prosedur Interview Bisnis Daring Dan Pemasaran SMK Negeri 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 8(1), 737–743.
- Farich, R., & Kustono, D. (2022). Digitalisasi Sarana Prasarana SMK Dalam Menyiapkan Digital Talent dan Employability Skills. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 7(1), 26. <https://doi.org/10.25273/jupiter.v7i1.12264>
- Fauzi, R., Zainy, A., Nasution, H. N., Hastini, F., Simanjuntak, F. A., Artikel, I., ... Education, J. (2023). Perancangan Aplikasi Pariwisata Berbasis Android Di Kota Padang Sidempuan. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 11(1), 437–442. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i1.2687>
- Fauziyah, L. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Pada Materi Kesegaran Jasmani*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Furi, U. L., & Mustaji, Nf. (2017). Pengembangan Media Video Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Bagi Siswa Kelas Xi Multimedia Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Kwangsan*, 5(2), 10. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v5i2.43>
- Habibuw, S. D. (2019). Video dengan Sulih Teks Dalam Meningkatkan Efektivitas Iklan. *Inter Komunika: Jurnal Komunikasi*, 4(2), 189–201.
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Laila, S. N., ... Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. (Efitra & Sepriano, Eds.), PT. Sonpedia Publishing Indonesia (1st ed.). Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia. Retrieved from [https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media pembelajaran berbasis digital.pdf](https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media%20pembelajaran%20berbasis%20digital.pdf)

- Marliana, L. P. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1(2), 125–133. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v1i2.802>
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420.
- Nurhijah; Suryani, H. (2024). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Ibis Paint X dalam Pembelajaran Aplikasi Komputer. *Jurnal Media TIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 7(2), 40–43.
- Purwaningrum, A., Leksono, I. P., & Rohman, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Podcast Berbasis Audio dengan Model Addie pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI SDN Deketagung Sugio Lamongan. *Journal on Education*, 5(3), 7740–7746. Retrieved from <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/1559>
- Saputra, A., Sumbawati, M. S., & Ismayati, E. (2024). Pengembangan video pembelajaran menggunakan model project based learning pada mata pelajaran administrasi infrastruktur jaringan bagi siswa smk negeri 7 surabaya. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 9(3), 1556–1565. <https://doi.org/https://doi.org/10.29100/jipi.v9i3.6102>
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa*, 1(1), 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.19>
- Susanti, Affrida, Z., & Fahyuni, E. F. (2020). *Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran*. Umsida (Vol. 1).
- Syahril, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Pada Mata Kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Dan Teknologi*, 20(1), 85–92. <https://doi.org/10.24036/invotek.v20i1.725>
- Syamsunir, Ruslan, & Pattaufi. (2020). Pengembangan Video Tutorial Pembelajaran Mata Kuliah Produksi Media Audio Video. *UNM Jurnal*, 1–8.
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>
- Viora, D., Wahyuningsi, E., Surya, Y. F., & Marta, R. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Pengajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 6(2), 262–272.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>
- Yunika, E., Iriani, T., & Saleh, R. (2020). Pengembangan Media Video Tutorial Berbasis Animasi Menggunakan 4D Untuk Mata Kuliah Praktik Batu Beton. *SNITT- Politeknik Negeri Balikpapan*, 299–306.