

Pengaruh Media Video Pembuatan Desain Busana Terhadap Hasil Belajar Siswa Menggunakan Aplikasi *Ibis Paint X* Pada Pembelajaran Desain Digital

Zhafira Suci Abidah¹ Weni Nelmira²

Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Departemen IKK Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang
zhafirasuciabidah1@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media video pembuatan desain busana terhadap hasil belajar siswa menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* pada pembelajaran Desain Digital. Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen dengan melakukan rancangan penelitian *Pretest-posttest control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 2 Bukittinggi, dengan subjek penelitian 36 siswa kelas eksperimen dan 36 siswa kelas kontrol. Data dianalisis dengan uji t, dimana terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil penelitian, berdasarkan skor rubrik penilaian keterampilan diperoleh rata-rata pretest kelas eksperimen 71,78 posttest kelas eksperimen 85,76 rata-rata pretest kelas kontrol 70,6 posttest kelas kontrol 80,7, berdasarkan analisis data maka diperoleh $t_{hitung} = 3,302 > t_{tabel} 1,994$, berarti dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak H_1 Diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa menggunakan *Ibis Paint X* pada pembelajaran desain digital.

Kata Kunci: Video, Desain Digital, *Ibis Paint X*

Abstract: This research aims to determine the effect of using video media for making fashion designs using the *Ibis Paint*. This research is a quasi-experimental research using a pretest-posttest control group design research design. The population in this study were class Data were analyzed using the t test, where first a normality test and homogeneity test were carried out. The results of the research, based on the skills assessment rubric scores, showed that the experimental class pretest average was 71.78, the experimental class posttest was 85.76, the control class pretest average was 70.6, the control class posttest was 80.7, based on data analysis, $t_{count} = 3.302 > t_{table} 1.994$, meaning it can be concluded that H_0 is rejected and H_1 is accepted. Thus, it can be concluded that there is an influence of the use of video media on student learning outcomes using *Ibis Paint*

Keywords : Video, Digital Design, *Ibis Paint X*

1. Pendahuluan

Perkembangan digital yang semakin pesat menghasilkan transformasi digital, yang akan mengalami perubahan besar selama beberapa tahun ke depan. Beberapa tahun kedepan akan muncul fitur teknologi dan digital, dan akan berkembang sebagai peluang yang menjanjikan bagi salah satu ekonomi terbesar di dunia fashion. Hal ini sejalan dengan perkembangan ASEAN kedepan akan mengarah kepada perkembangan digitalisasi di ASEAN tahun 2025. Salah satu transformasi digital adalah didunia Pendidikan. (Suci, 2022)

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan zaman di era global. Untuk itu pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatkan kualitas lulusannya. Kualitas proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar. Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa, sedangkan metode belajar mengatur pada pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampainnya. (Gustia, 2023)

Menurut Sudjana dkk (dalam Desvianasari, I., & Prasetyaningtyas, W. 2022) metodologi pengajaran adalah metode dan teknik yang digunakan pengajar dalam melakukan interaksinya dengan siswa agar bahan pengajaran sampai kepada siswa, sehingga siswa menguasai tujuan pengajaran. Dalam metodologi pengajaran ada dua aspek yang paling menonjol yakni metode mengajar dan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar .

Pembelajaran desain busana secara digital merupakan salah satu mata pelajaran produktif pada jurusan Tata Busana yang menuntut siswa untuk menguasai dan membuat gambar busana menggunakan perangkat digital. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru pengampuh mata peajaran bahwa pelaksanaan pembelajaran menggambar busana secara digital hanya berpusat pada instruksi guru dan jobseet. Kemampuan daya tangkap peserta didik yang satu dengan yang lainnya didalam memahami *jobsheet* berbeda-beda dan bervariasi sehingga materi yang disampaikan oleh guru tidak ditangkap secara maksimal oleh siswa dan terjadi salah penafsiran karena *jobsheet* memiliki keterbatasan utama yaitu pengguna hanya bisa mengetahui teorinya saja secara gambar dan tidak begitu memahami langkah-langkah pengerjaannya dan *jobsheet* tidak dapat menampilkan gambar bergerak untuk menyajikan suatu proses menggambar busana secara digital.

Oleh sebab itu untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukan alternatif media pembelajaran yang memiliki kemampuan untuk menampilkan video, gambar, serta animasi. Pembelajaran desain busana secara digital akan menjadi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami, jika disajikan dengan suatu media yang praktis dan fleksibel, dan untuk memudahkan memahami materi dalam bentuk gambar bergerak yang didalamnya terdapat teks dan suara sehingga lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan media video tutorial (Nadawiyah, H. & Nelmira, W. 2022). video itu berkenaan dengan apa yang dilihat, utamanya adalah gambar hidup (bergerak; *mution*), proses perekamannya dan penayangannya yang tentunya melibatkan teknologi. Dalam pembelajaran Tata Busana, video merupakan media yang dapat menyajikan informasi tentang busana, memaparkan proses pembuatan busana, menjelaskan konsep-konsep serta teknik menjahit busana yang rumit, yang dapat digunakan secara individual, maupun kelompok . (Fitria, 2019)

Maka penulis ingin menggunakan media pembelajaran berupa video tutorial mendesain busana secara digital dengan aplikasi *Ibis Paint X*. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*.

2. Metode Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat pengumpulan data yang digunakan dalam suatu penelitian. Instrumen yang digunakan adalah rubrik hasil keterampilan siswa pada desain busana secara digital. Adapun teknik analisis data menggunakan uji-t, dimana data harus memenuhi uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Jenis penelitian ini adalah *Pretest-posttest control group design*. Sampel pada penelitian ini adalah 72 siswa kelas x Tata Busana. Teknik pengambilan sampel yaitu menggunakan total sampling, dimana jumlah sampel sama dengan jumlah populasi (Sugiyono, 2015). Pada kelas eksperimen menggunakan media video pembelajaran, sedangkan pada kelas kontrol tanpa menggunakan media video pembelajaran dalam proses pembelajaran. untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	pretest	tratment	posttest
Eksperimen	T ₁	X ₁	O ₁
Kontrol	T ₂	X ₂	O ₂

Keterangan:

T₁ = Pretest untuk kelas eksperimen

T₂ = Pretest untuk kelas kontrol

X₁ = Diberi perlakuan (treatment) dengan menggunakan video

X₂ = Diberi perlakuan (treatment) tanpa menggunakan video

O₁ = Posttest untuk kelas eksperimen

O₂ = Posttest untuk kelas kontrol

3. Hasil dan Pembahasan

Data dalam penelitian ini adalah nilai yang diperoleh dari hasil Rubrik penilaian keterampilan siswa yang diberikan kepada kelompok sampel. Data dari kedua kelas tersebut dapat dilihat pada tabel 2:

Tabel 2 : Nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas	Nilai Pretest			Nilai Posttest		
	Terendah	Tertinggi	Rata-Rata	Terendah	Tertinggi	Rata-Rata
Eksperimen	59,37	87,5	71,78	71,87	96,87	85,76
Kontrol	56,25	87,5	70,6	68,75	93,75	80,7

Dari tabel 2 di atas dapat dilihat nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai pretest dan posttest pada kedua kelas terlihat tidak memiliki perbedaan yang cukup signifikan, hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan awal yang hampir sama. Perbedaan yang cukup signifikan dapat dilihat pada nilai posttest baik nilai tertinggi, terendah, maupun nilai rata-rata kelas dimana nilai pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai kelas kontrol.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas menggunakan bantuan software SPSS versi 26. Menurut Nana (2005) uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan kolmogrov-smirnov tes lebih besar dari pada nilai alpha 0,005. Hasil uji normalitas pretest posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3 . Hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	PreTest Eksperimen	.116	36	.200*	.964	36	.282
Siswa	PostTest Eksperimen	.122	36	.199	.948	36	.090
	PreTest Kontrol	.157	36	.026	.955	36	.150
	PostTest Kontrol	.173	36	.008	.957	36	.167

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan pada tabel di atas, pada kelas eksperimen di peroleh nilai sig *pretest* 0,200 > 0,05 dan *posttest* 0,199 > 0,05. Pada kelas kontrol di peroleh nilai sig *pretest* 0,026 > 0,05 dan *posttest* 0,008 > 0,05. Data dikatakan berdistribusi normal apabila output kolmogrov-smirnov harga koefisien sig > 0,05. Hasil tersebut menunjukkan data *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil uji homogenitas *posttest* hasil belajar

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.676	1	70	.414
	Based on Median	.918	1	70	.341
	Based on Median and with adjusted df	.918	1	69.89	.341
	Based on trimmed mean	.684	1	70	.411

Berdasarkan uji homogenitas pada tabel 4 di atas diperoleh nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol 0,414 > 0,05 hal ini menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut homogen dan memenuhi persyaratan analisis. Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan apabila uji persyaratan analisis telah dilakukan. Uji persyaratan terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Uji hipotesis dilakukan untuk

mengetahui pengaruh hasil belajar siswa menggunakan media video pembelajaran. hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah :

H_0 = Tidak terdapat pengaruh media video terhadap hasil belajar siswa

H_1 = Terdapat pengaruh media video terhadap hasil belajar siswa

Tabel 5. Uji independent sampel T-tes

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.676	.414	3.302	70	.002	5.03417	1.52458	1.99349	8.07484
	Equal variances not assumed			3.302	68.899	.002	5.03417	1.52458	1.99263	8.07570

Berdasarkan tabel 5 di atas, diperoleh nilai $T_{hitung} 3,302 > T_{tabel} 1,994$ atau sig (2-tailed) $0,002 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya ada perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media video dengan siswa yang tidak diajarkan menggunakan media video.

4. Kesimpulan

Hasil belajar kelas eksperimen memperoleh rata-rata *pretest* yaitu 71,78 dan rata-rata *posttest* 85,76. Sedangkan rata-rata *pretest* kelas kontrol 70,55 dan rata-rata *posttest* yaitu 80,72. Terdapat pengaruh hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media video dengan kelas kontrol tanpa menggunakan media video Hasil uji hipotesis, diperoleh $t_{hitung} 3.302$ dan $t_{tabel} 1,994$. Kemudian t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} dengan kriteria pengujian jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_1 diterima. Dan didapat hasil perhitungannya $3.302 > 1,994$ sehingga H_1 diterima, artinya penggunaan media video pada pembuatan desain digital sangat berpengaruh dan efektif digunakan.

Daftar Pustaka

- 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
- Fitria, R., Nazar, E., Nelmira, W., & Sahara, N. PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TEKNIK MENJAHIT BUSANA PADA MATA KULIAH BUSANA DASAR DI IKK FPP UNP.
- Gustia, M. D., & Nelmira, W. (2023). Keefektifitasan Media Video Tutorial pada Pembuatan Pola Kamisol. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 513-516
- Ihsan, S., & Ahyanuardi, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika*. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 37-41.
- Iswara, N. I. (2022). *Perancangan Media Video Tutorial Menggambar Karikatur dengan Aplikasi Ibis Paint X dalam Pembelajaran Ilustrasi secara Daring pada Kelas XI MIPA di SMA Negeri 2 Surakarta*.
- Khairani. (2019). *Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik*. *Jurnal Biolokus*, 2(1).
- Nadawiyah, H., & Nelmira, W. (2022). Pengembangan Media Video Tutorial Pembuatan Pola Busana Sekolah Mata Kuliah Busana Anak Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga FPP UNP. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 481-487.
- Naimar. (2022). *Penggunaan Aplikasi Berbasis Smartphone(ibis paint x) untuk pengembangan desain busana* . *Jurnal ilmiah mahasiswa pendidikan kesejahteraan keluarga*, 10-29.
- Nugroho. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pelajaran Dasar Elektromekanik Kelas x TITL di SMK Negeri 3 Singaraja. *jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 31-38.
- Nurhayati, T. (2020). "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Menjahit Kerah Kemeja Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Stabat. Vol 18, No 2. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index>
- Oktaviani, R. T. (2019). *Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan dan Pelatihan (Diklat)*. *Media informasi dan komunikasi diklat kepustakawanan*, 5(1), 91-94.
- Oktiana, H. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Video Youtube terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 20 Kota Bengkulu* .
- Suci, P. H., Fitria, R., Adriani, A., & Novrita, S. Z. Development of 3D Design Tutorial Video for Clothing Shape Visualization.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: 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*. Gorga: *Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 120-128.