



EDUTECH

Jurnal Teknologi Pendidikan

Journal homepage <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech>



PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN ADOBE ILLUSTRATOR PADA MATA KULIAH APLIKASI KOMPUTER BUSANA

Tari Yusnita, Melda Mahniza, Weni Nelmira, & Rima Agustina Utami
Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

*Correspondence: E-mail: tariyusnita06@gmail.com, meldamahniza@fpp.unp.ac.id,
weninelmira@fpp.unp.ac.id, rimaagustia@unp.ac.id

ABSTRACT	ARTICLE INFO
This study aimed to develop a learning video introducing the menu bar and tools in Adobe Illustrator for the Fashion Computer Application course and to describe the validity and practicality of the developed product. The development was motivated by the learning characteristics of the course, which requires students to understand software interfaces and perform practical procedures systematically. Based on the initial needs analysis, students experienced difficulties in understanding and applying Adobe Illustrator tools and indicated a strong need for video-based learning media that could be accessed repeatedly and used for independent learning. This study employed the 4D development model, carried out up to the "Develop" stage. Data were collected from one media expert, one subject matter expert, and 30 students from the Class of 2023. Media validation obtained 92.8%, while content validation obtained 97.3%, both categorized as very valid. The practicality test resulted in 83.75%, categorized as very practical. These findings indicate that the developed video can be used as a supporting learning medium and an independent learning resource for Adobe Illustrator.	Article History: <i>Submitted/Received 16 Juni 2026</i> <i>First Revised 12 Juli 2026</i> <i>Accepted 25 Juli 2026</i> <i>First Available online 18 August 2026</i> <i>Publication Date 18 August 2026</i> Keyword: <i>Adobe Illustrator, Fashion Computer Application, Learning Media, Research And Development Learning Video</i>

Future studies should involve more validators, examine instrument reliability, conduct effectiveness testing using pretest-posttest or N-Gain designs, and implement the Disseminate stage.

Keywords: *Adobe Illustrator*, fashion computer application, learning media, research and development, learning video

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran yang memperkenalkan menu bar dan tools* dalam *Adobe Illustrator* untuk mata kuliah Aplikasi Komputer Mode, serta mendeskripsikan validitas dan kepraktisan produk yang dikembangkan. Pengembangan ini dilatarbelakangi oleh karakteristik pembelajaran mata kuliah tersebut, yang menuntut mahasiswa untuk memahami antarmuka perangkat lunak dan melaksanakan prosedur praktik secara sistematis. Berdasarkan analisis kebutuhan awal, mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan tools *Adobe Illustrator* serta menunjukkan kebutuhan yang kuat akan media pembelajaran berbasis video yang dapat diakses berulang kali dan digunakan untuk belajar mandiri. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) dengan model pengembangan 4D yang dilaksanakan sampai tahap Develop. Data dikumpulkan dari satu ahli media, satu ahli materi, dan 30 mahasiswa angkatan 2023. Validasi media memperoleh skor 92,8%, sedangkan validasi materi memperoleh skor 97,3%; keduanya dikategorikan sangat valid. Uji kepraktisan menghasilkan skor 83,75%, yang dikategorikan sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa video yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pendukung dan sumber belajar mandiri untuk *Adobe Illustrator*. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih banyak validator, menguji reliabilitas instrumen, melakukan uji efektivitas menggunakan desain pretest-posttest atau N-Gain, serta melaksanakan tahap Disseminate.

Kata kunci: *Adobe Illustrator*, aplikasi komputer busana, media pembelajaran, penelitian pengembangan, video pembelajaran

© 2025 Teknologi Pendidikan UPI

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era digital telah membawa perubahan yang sangat pesat dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pada bidang pendidikan. Teknologi tidak lagi hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran. Transformasi digital dalam pendidikan mendorong perubahan paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada dosen menjadi pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa. Melalui pemanfaatan teknologi, proses pembelajaran diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik pada abad ke-21.

Seiring berkembangnya teknologi digital, berbagai bentuk media pembelajaran mulai dikembangkan untuk mendukung proses belajar mengajar. Media pembelajaran tidak lagi terbatas pada buku cetak, papan tulis, maupun presentasi menggunakan slide, tetapi berkembang menjadi media digital yang lebih interaktif, seperti video pembelajaran, animasi, simulasi, dan multimedia interaktif. Adanya berbagai media tersebut memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk belajar secara mandiri. Selain itu, media digital juga mampu menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik melalui perpaduan unsur teks, gambar, audio, video, maupun animasi sehingga mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang dipelajari.

Salah satu mata kuliah yang memerlukan media pembelajaran berbasis video adalah Mata Kuliah Aplikasi Komputer Busana pada Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, Universitas Negeri Padang. Berdasarkan Rencana Pembelajaran Semester (RPS), Mata Kuliah Aplikasi Komputer Busana merupakan mata kuliah keahlian dengan bobot 2 SKS praktik yang dilaksanakan pada semester genap. Mata kuliah ini bertujuan mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam mengoperasikan berbagai program aplikasi komputer yang berkaitan dengan bidang tata busana untuk menghasilkan desain busana secara digital, dengan menggunakan perangkat lunak *Adobe Illustrator*, *CorelDRAW*, dan *Adobe Photoshop*.

Salah satu materi yang dipelajari dalam mata kuliah ini adalah *Adobe Illustrator*, yang mencakup pengenalan perangkat lunak, antarmuka (*interface*) program, fungsi *menu bar*, dan pengenalan *toolbox* serta cara penggunaan berbagai *tools* dalam proses pembuatan desain busana. Materi *Adobe Illustrator* memiliki karakteristik yang menuntut mahasiswa memahami setiap langkah penggunaan aplikasi secara berurutan. Setiap *tools* memiliki fungsi yang berbeda dan saling berkaitan dalam proses pembuatan desain. Kesalahan dalam memilih atau menggunakan *tools* dapat mempengaruhi hasil desain yang dibuat.

Berdasarkan hasil observasi awal melalui wawancara yang dilakukan pada tanggal 8 Juni 2026 dengan dosen pengampu Mata Kuliah Aplikasi Komputer Busana, diketahui bahwa mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali fungsi menu dan berbagai *toolbox* yang terdapat pada *Adobe Illustrator*. Banyaknya *tools* dengan fungsi yang berbeda menyebabkan mahasiswa memerlukan penjelasan dan demonstrasi secara berulang agar dapat memahami cara penggunaan masing-masing *tools* secara tepat. Dosen pengampu pun memberikan tanggapan positif terhadap pengembangan video pembelajaran sebagai media pendukung, karena video dapat diputar secara berulang dan menampilkan setiap tahapan penggunaan *tools* dan *menu bar* secara jelas, sistematis, dan mudah dipahami.

Hasil observasi awal tersebut diperkuat dengan penyebaran angket analisis kebutuhan kepada mahasiswa Angkatan 2023 pada tanggal 6 Juni 2026. Hasil angket menunjukkan bahwa 91,3% mahasiswa menyatakan membutuhkan video pembelajaran, 66,0% mengalami kesulitan memahami dan mengaplikasikan *tools* dan *menu bar*, 86,7% berpendapat bahwa video pembelajaran lebih mudah dimengerti dibanding *e-jobsheet* atau *jobsheet* manual, dan 90,7% menyatakan bahwa video pembelajaran membantu mereka dalam mempelajari materi. Total rata-rata angket analisis kebutuhan mahasiswa mencapai 84,38%, yang menunjukkan kebutuhan yang sangat tinggi terhadap pengembangan video pembelajaran.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran untuk pengenalan *tools* pada aplikasi desain telah dilakukan dalam konteks pendidikan busana. Handayani dan Ernawati (2024), misalnya, mengembangkan media video tutorial pengenalan *tools* dan desain busana pesta menggunakan aplikasi Ibis Paint X pada Mata Kuliah Aplikasi Komputer Busana di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, Universitas Negeri Padang. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media video dapat digunakan untuk membantu mahasiswa memahami penggunaan *tools* dalam proses pembelajaran aplikasi desain.

Penelitian tersebut memiliki kedekatan yang kuat dengan penelitian ini karena berada pada mata kuliah dan lingkungan program studi yang sama. Perbedaannya terletak pada perangkat lunak yang digunakan. Handayani dan Ernawati (2024) menggunakan Ibis Paint X, sedangkan penelitian ini menggunakan Adobe Illustrator yang memiliki struktur antarmuka, menu bar, toolbox, fungsi *tools*, serta prosedur penggunaan yang berbeda. Oleh karena itu, penelitian ini tidak dimaksudkan untuk menyatakan bahwa pengembangan video pengenalan *tools* merupakan topik yang sepenuhnya baru, tetapi berkontribusi melalui pengembangan media yang secara spesifik diarahkan pada pengenalan menu bar dan *tools* Adobe Illustrator berdasarkan kebutuhan pembelajaran pada Mata Kuliah Aplikasi Komputer Busana. Posisi penelitian ini berada pada pengembangan media pembelajaran yang bersifat kontekstual dan spesifik terhadap perangkat lunak Adobe Illustrator. Produk yang dikembangkan diharapkan dapat melengkapi media pembelajaran aplikasi desain yang telah dikembangkan sebelumnya, terutama untuk membantu mahasiswa memahami fungsi menu bar dan *tools* Adobe Illustrator melalui demonstrasi visual yang dapat dipelajari secara berulang dan mandiri.

Meskipun demikian, dari penelitian-penelitian tersebut belum terdapat penelitian yang secara khusus mengembangkan video pembelajaran mengenai pengenalan *tools* dan *menu bar* pada aplikasi *Adobe Illustrator* yang disusun berdasarkan RPS Mata Kuliah Aplikasi Komputer Busana pada Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, Universitas Negeri Padang. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengembangkan video pembelajaran yang valid dan praktis sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2022), penelitian pengembangan merupakan proses sistematis untuk menghasilkan produk yang efektif, di mana tahapan-tahapannya sangat terstruktur. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran pengenalan *tools* dan *menu bar* pada aplikasi *Adobe Illustrator* untuk Mata Kuliah Aplikasi Komputer Busana.

Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D (*Four D*) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, dalam Trianto (2012), yang terdiri dari empat tahap: *Define* (Pendefisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Namun, penelitian ini hanya dilaksanakan hingga tahap *Develop*, karena fokus penelitian diarahkan pada pengujian kelayakan produk melalui uji validitas dan praktikalitas.

Tahap Define (Pendefisian)

Tahap ini meliputi analisis awal-akhir melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan dosen pengampu Mata Kuliah Aplikasi Komputer Busana, analisis karakteristik mahasiswa, analisis tugas dan konsep untuk mengidentifikasi materi yang akan dimuat dalam video, serta perumusan tujuan pembelajaran berdasarkan RPS. Observasi dilakukan melalui wawancara pada tanggal 8 Juni 2026 dan penyebaran angket analisis kebutuhan pada tanggal 6 Juni 2026 kepada mahasiswa Angkatan 2023.

Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap ini, peneliti menentukan konsep dasar video pembelajaran, menyusun alur penyampaian materi, merancang tampilan visual video (cover video, teks, dan elemen visual), serta menyusun isi materi yang disesuaikan dengan RPS. Perancangan dilakukan melalui penyusunan storyboard, narasi video, dan instrumen penelitian berupa lembar validasi media, lembar validasi materi, dan lembar uji praktikalitas.

Tahap Develop (Pengembangan)

Tahap pengembangan mencakup proses produksi video, validasi produk oleh ahli, revisi berdasarkan saran validator, dan uji praktikalitas kepada mahasiswa. Video diproduksi dalam format MP4 dengan kualitas HD 720p–1080p menggunakan aplikasi Canva dan CapCut, dengan durasi sekitar 15–20 menit. Video dilengkapi dengan narasi suara, teks penjelas, animasi sederhana, dan musik latar.

Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, Universitas Negeri Padang. Subjek penelitian pada tahap uji praktikalitas adalah 30 mahasiswa Angkatan 2023 yang telah mengikuti Mata Kuliah Aplikasi Komputer Busana.

Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner (angket) dan wawancara. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi media, lembar validasi materi, dan lembar uji praktikalitas mahasiswa. Seluruh instrumen menggunakan skala Likert dengan skor 1–5. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan menghitung persentase menggunakan rumus Ridwan (2012):

Nilai = (Jumlah skor yang diperoleh / Jumlah skor maksimum) × 100%

Kriteria validitas dan praktikalitas ditetapkan sebagai berikut: 81–100% = Sangat Valid/Sangat Praktis; 61–80% = Valid/Praktis; 41–60% = Cukup Valid/Cukup Praktis; 21–40% = Kurang Valid/Kurang Praktis; 0–20% = Tidak Valid/Tidak Praktis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Hasil Tahap Define

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu, diketahui bahwa mahasiswa yang baru mempelajari *Adobe Illustrator* masih memerlukan waktu serta latihan yang

berulang agar mampu mengenali fungsi setiap menu dan *tools*. Mahasiswa sering meminta bimbingan saat praktik karena masih kesulitan mengenali fungsi *menu bar* dan *toolbox*. Dosen menyarankan pengembangan video pembelajaran yang dapat diputar secara berulang dan menampilkan langkah-langkah penggunaan *tools* secara jelas dan sistematis.

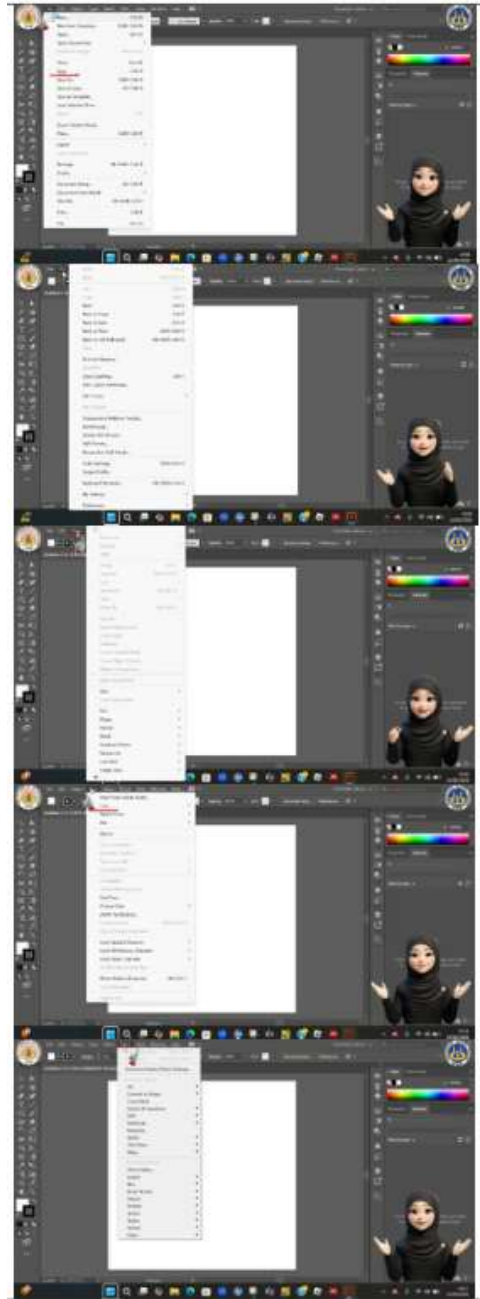
Hasil angket analisis kebutuhan mahasiswa menunjukkan data sebagaimana disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan Mahasiswa

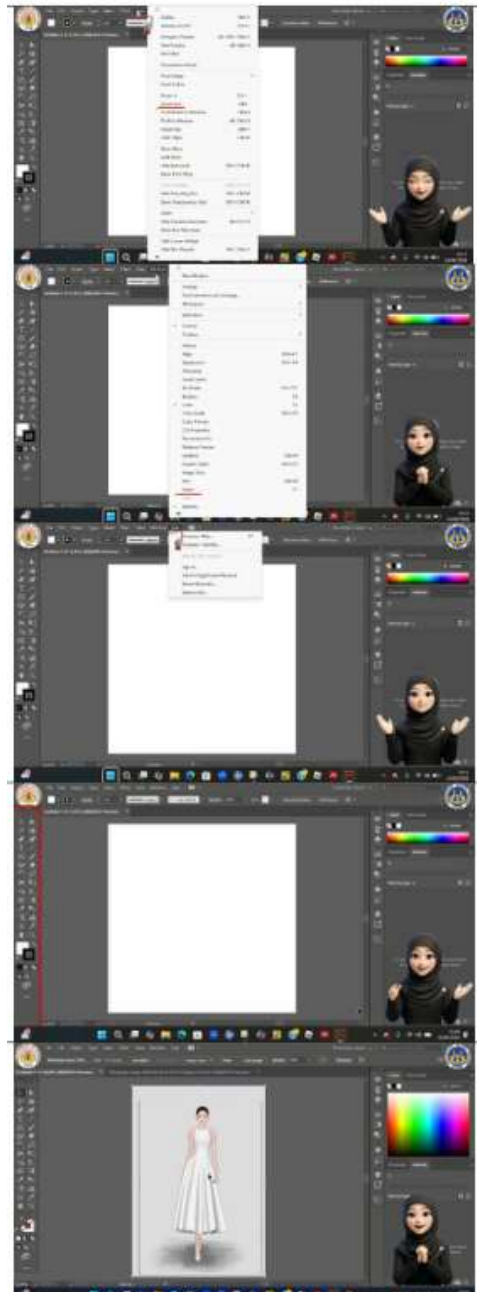
No	Komponen	Hasil
1	Saya membutuhkan video pembelajaran pada penggunaan <i>tools</i> dan <i>menu bar</i> pada aplikasi <i>Adobe Illustrator</i>	91,3%
2	Saya mengalami kesulitan dalam memahami dan mengaplikasikan penggunaan <i>tools</i> dan <i>menu bar</i> pada <i>Adobe Illustrator</i>	66,0%
3	Video pembelajaran lebih mudah dimengerti dibanding <i>e-jobsheet</i> atau <i>jobsheet</i> manual	86,7%
4	Video pembelajaran membantu saya dalam penggunaan <i>tools</i> dan <i>menu bar</i> pada <i>Adobe Illustrator</i>	90,7%
5	Ketersediaan video pembelajaran pada penggunaan <i>tools</i> dan <i>menu bar</i> pada <i>Adobe Illustrator</i> masih terbatas	84,0%
6	Video pembelajaran meningkatkan pemahaman saya terhadap penggunaan <i>tools</i> dan <i>menu bar</i>	90,7%
7	Proses pembelajaran praktik menjadi kurang efektif tanpa adanya video pembelajaran	81,3%
Total		84,38%

Hasil Tahap Design

Pada tahap perancangan, peneliti menyusun storyboard video, narasi video, serta instrumen penelitian. Storyboard dirancang dengan urutan: (1) animasi pembuka yang memuat logo universitas dan judul video, (2) pengantar materi, (3) penjelasan pengertian dan antarmuka *Adobe Illustrator*, (4) penjelasan *menu bar* beserta fungsinya, (5) penjelasan fungsi berbagai *tools* pada *toolbar*, (6) praktik penggunaan *tools* untuk membuat desain busana sederhana, dan (7) penutup berisi ucapan terima kasih dan salam penutup.



Gambar 1. Tampilan demonstrasi menu bar Adobe Illustrator



Gambar 2. Demonstrasi tools dan praktik desain busana

Hasil Tahap Develop

a. Deskripsi Produk

Produk yang dihasilkan berupa video pembelajaran *Adobe Illustrator* berformat MP4 yang memuat pengenalan *menu bar* dan *tools* pada aplikasi *Adobe Illustrator*. Video disusun secara sistematis dengan bagian-bagian sebagai berikut: (1) Intro, yang menampilkan animasi sederhana berisi judul video, identitas penyusun, dan logo universitas; (2) Pembukaan, yang diawali dengan salam dan penjelasan singkat mengenai materi; (3) Materi, mencakup pengenalan aplikasi *Adobe Illustrator*, penjelasan *menu bar* beserta fungsi setiap menu (*File*, *Edit*, *Object*, *Type*, *Select*, *Effect*, *View*, *Window*, dan *Help*),

penjelasan berbagai *tools* pada *toolbar*, dan praktik pembuatan desain busana sederhana; serta (4) Penutup, berisi kalimat penutup dan ucapan terima kasih.

b. Uji Validasi Media

Penilaian validasi media dilakukan oleh satu ahli media yang mencakup aspek tampilan media, teks, grafis, video, audio, dan kemudahan penggunaan. Hasil validasi media disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Media

No	Aspek Penilaian	Skor Validasi	Kategori
1	Tampilan Media	96%	Sangat Valid
2	Teks	93,3%	Sangat Valid
3	Grafis	93,3%	Sangat Valid
4	Video	88%	Sangat Valid
5	Audio	92%	Sangat Valid
6	Kemudahan Penggunaan	95%	Sangat Valid
Rata-rata		92,93%	Sangat Valid

Berdasarkan saran dari validator media, peneliti melakukan beberapa perbaikan, antara lain menyeragamkan penggunaan animasi secara konsisten hingga akhir video, menambahkan penjelasan singkat mengenai fitur-fitur *menu bar* yang sering digunakan, menambahkan logo Universitas Negeri Padang dan Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, serta memperbaiki kualitas audio dengan menghilangkan bagian suara yang bertumpuk sehingga narasi terdengar lebih jelas.

c. Uji Validasi Materi

Penilaian validasi materi dilakukan oleh satu ahli materi yang mencakup aspek kelayakan isi, penyajian materi, kebahasaan, kualitas pembelajaran, dan kemanfaatan materi. Hasil validasi materi disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Materi

No	Aspek Penilaian	Skor Validasi	Kategori
1	Kelayakan Isi	100%	Sangat Valid
2	Penyajian Materi	93,3%	Sangat Valid
3	Kebahasaan	93,3%	Sangat Valid
4	Kualitas Pembelajaran	100%	Sangat Valid
5	Kemanfaatan Materi	100%	Sangat Valid
Rata-rata		97,3%	Sangat Valid

Berdasarkan saran dari validator materi, peneliti melakukan perbaikan berupa penyeragaman animasi dari awal hingga akhir video dan penambahan penjelasan serta demonstrasi langkah-langkah penggunaan *Pen Tool* secara lebih rinci.

d. Uji Praktikalitas Mahasiswa

Uji praktikalitas dilakukan terhadap 30 mahasiswa Angkatan 2023 Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga. Hasil uji praktikalitas disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Praktikalitas Mahasiswa

No	Komponen	Hasil Praktikalitas
1	Materi yang disajikan pada video mudah saya pahami	84,7%
2	Bahasa yang digunakan dalam video mudah saya pahami	84,0%
3	Langkah-langkah penggunaan <i>Adobe Illustrator</i> yang dijelaskan dalam video mudah saya ikuti	83,3%
4	Video pembelajaran mudah diakses dan diputar	86,0%
5	Materi dalam video disajikan secara runtut dan sistematis	85,3%
6	Tampilan video pembelajaran menarik	82,7%
7	Kualitas video yang ditampilkan terlihat jelas	84,0%
8	Teks atau tulisan pada video mudah dibaca	84,0%
9	Tampilan gambar atau layar pada video terlihat jelas	84,0%
10	Contoh yang diberikan dalam video membantu saya memahami materi	83,3%
11	Audio atau narasi dalam video terdengar jelas	84,7%
12	Video pembelajaran membantu saya memahami penggunaan <i>Adobe Illustrator</i> dengan lebih mudah	84,0%
13	Video pembelajaran membantu saya belajar secara mandiri	83,3%
14	Video pembelajaran membantu proses belajar saya menjadi lebih efektif	80,7%
15	Video pembelajaran meningkatkan motivasi saya untuk belajar	80,7%
16	Secara keseluruhan, video pembelajaran ini layak digunakan sebagai media pembelajaran	85,3%
Mean		83,75% (Sangat Praktis)

3.2 Pembahasan

Validitas Video Pembelajaran

Validasi produk dilakukan oleh satu ahli media dan satu ahli materi yang memiliki relevansi dengan bidang pengembangan media pembelajaran dan materi *Adobe Illustrator*. Penilaian ahli digunakan untuk memperoleh masukan terhadap kelayakan tampilan media, kualitas teknis, kesesuaian isi, penyajian materi, kebahasaan, serta kemanfaatan produk. Hasil penilaian validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum dilaksanakan uji praktikalitas kepada mahasiswa. Penggunaan satu validator pada masing-masing domain merupakan bagian dari keterbatasan penelitian ini. Oleh karena itu, hasil validasi sebesar 92,8% pada aspek media dan 97,3% pada aspek materi diposisikan sebagai hasil penilaian ahli pada produk yang dikembangkan dan tidak digunakan untuk menyimpulkan adanya kesepakatan antarpemilai. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan lebih dari satu ahli pada setiap domain agar konsistensi penilaian dapat dianalisis secara lebih kuat.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Arsyad dalam Shoffan Shoffa et al. (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus mampu menyajikan informasi secara jelas, menarik, mudah digunakan, serta membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, Hasan dan Larumbia (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan yang dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan pengalaman belajar peserta didik.

Penyajian materi yang sistematis melalui video pembelajaran juga memudahkan mahasiswa memahami fungsi *menu bar* dan *tools* pada *Adobe Illustrator* sehingga mendukung pencapaian kompetensi pembelajaran.

Berdasarkan kriteria yang dikemukakan oleh Ridwan dalam Rahmawati et al. (2022), persentase penilaian pada rentang 81%–100% termasuk dalam kategori sangat valid. Dengan demikian, hasil validasi ahli media sebesar 92,8% dan ahli materi sebesar 97,3% menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada Mata Kuliah Aplikasi Komputer Busana.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Probosari et al. (2024) yang mengembangkan video pembelajaran *Adobe Illustrator* materi *User Interface* dan memperoleh validitas sangat layak dari ahli materi (95,83%) dan ahli media (97,91%). Keselarasan hasil antara penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu memperkuat bukti bahwa video pembelajaran merupakan media yang valid dan layak digunakan dalam pembelajaran praktik berbasis teknologi digital, khususnya pada materi yang bersifat prosedural dan bertahap seperti penggunaan *Adobe Illustrator*.

Pada konteks pembelajaran busana yang lebih dekat, Handayani dan Ernawati (2024) mengembangkan video tutorial pengenalan tools dan desain busana pesta menggunakan Ibis Paint X pada Mata Kuliah Aplikasi Komputer Busana di Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga FPP UNP. Penelitian tersebut memperkuat kebutuhan terhadap media video untuk pembelajaran aplikasi desain. Penelitian ini melanjutkan konteks tersebut dengan menggunakan *Adobe Illustrator*, sehingga produk yang dihasilkan memiliki sasaran keterampilan yang berbeda sesuai dengan struktur menu, tools, dan prosedur kerja *Adobe Illustrator*.

Gustina Hasanah et al. (2026) juga mengembangkan video pembelajaran pada lingkungan IKK FPP UNP menggunakan validasi oleh lebih dari satu ahli media dan ahli materi. Sementara itu, Sitorus dan Pujiyanto (2025) mengembangkan video animasi interaktif berbasis Discovery Learning menggunakan *Adobe Creative Cloud* dengan melibatkan dua ahli media dan dua ahli materi. Studi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan beberapa validator dapat memberikan bukti kelayakan produk yang lebih kuat. Dibandingkan penelitian terdahulu tersebut, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah validator karena hanya melibatkan satu ahli media dan satu ahli materi.

Praktikalitas Video Pembelajaran

Uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan video pembelajaran yang dikembangkan dari sudut pandang mahasiswa sebagai pengguna langsung. Berdasarkan hasil pengolahan data angket yang melibatkan 30 mahasiswa, video pembelajaran memperoleh persentase praktikalitas sebesar 83,75%, sehingga termasuk dalam kategori sangat praktis sesuai kriteria Ridwan dalam Rahmawati et al. (2022).

Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa mahasiswa memberikan tanggapan positif terhadap video pembelajaran yang dikembangkan. Aspek kemudahan akses dan pemutaran video memperoleh nilai tertinggi (86%), yang mengindikasikan bahwa mahasiswa dapat menggunakan video pembelajaran dengan mudah, kapan saja, dan di mana saja, serta dapat memutar ulang materi sesuai kebutuhan. Aspek penyajian materi secara runtut dan sistematis serta kelayakan keseluruhan video juga memperoleh nilai yang tinggi (85,3%), yang menunjukkan bahwa alur penyampaian materi dalam video telah terstruktur dengan baik sehingga memudahkan mahasiswa dalam memahami setiap langkah penggunaan *Adobe Illustrator*.

Aspek efektivitas pembelajaran dan peningkatan motivasi memperoleh persentase masing-masing sebesar 80,7%, yang merupakan nilai terendah dibandingkan beberapa indikator praktikalitas lainnya. Meskipun masih termasuk kategori sangat praktis berdasarkan kriteria yang digunakan, hasil tersebut menunjukkan bahwa video masih dapat dikembangkan agar lebih mampu mendorong keterlibatan mahasiswa. Pengembangan berikutnya dapat menambahkan pembagian video berdasarkan topik atau chapter, latihan singkat setelah demonstrasi, pertanyaan reflektif, penanda langkah penting, serta tugas praktik mandiri. Strategi tersebut diharapkan dapat mengubah video dari sekadar media demonstrasi menjadi media pembelajaran yang lebih interaktif dan mendorong mahasiswa untuk melakukan praktik secara aktif.

Hasil ini sejalan dengan pendapat Batubara & Ariani (2016) yang menyatakan bahwa video pembelajaran bermanfaat untuk memperjelas materi, meningkatkan minat dan perhatian mahasiswa, serta mendukung pengembangan aspek kognitif dan psikomotorik. Video pembelajaran yang dapat diakses secara mandiri dan diputar berulang kali terbukti menjadi keunggulan utama yang diapresiasi oleh mahasiswa, sebagaimana ditunjukkan oleh tingginya nilai kemudahan penggunaan dalam penelitian ini.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasil. Pertama, validasi produk masing-masing hanya melibatkan satu ahli media dan satu ahli materi sehingga belum memungkinkan analisis kesepakatan antarpemilai. Kedua, penelitian belum melakukan pengujian reliabilitas internal terhadap instrumen praktikalitas. Ketiga, uji praktikalitas melibatkan mahasiswa yang telah mengikuti Mata Kuliah Aplikasi Komputer Busana sehingga penilaian bersifat retrospektif dan memiliki kemungkinan bias ingatan. Keempat, penelitian hanya dilaksanakan sampai tahap Develop sehingga belum mencakup tahap Disseminate. Kelima, penelitian belum menguji efektivitas video terhadap peningkatan hasil belajar melalui desain pretest-posttest atau N-Gain.

Instrumen praktikalitas yang digunakan terdiri atas 16 butir pernyataan dengan skala Likert 1–5. Penelitian ini belum melakukan pengujian reliabilitas internal instrumen, sehingga hasil praktikalitas terutama digunakan untuk menggambarkan respons mahasiswa terhadap kemudahan penggunaan, daya tarik, efisiensi, dan manfaat video. Penelitian selanjutnya disarankan melakukan pengujian reliabilitas instrumen sebelum digunakan pada sampel yang lebih luas. Keterbatasan tersebut menjadi dasar untuk pengembangan penelitian selanjutnya. Penelitian berikutnya dapat melibatkan lebih banyak validator, menguji reliabilitas instrumen, melakukan uji coba langsung pada proses pembelajaran, mengukur efektivitas produk terhadap hasil belajar, serta menyebarluaskan produk pada kelas atau program studi yang lebih luas.

4. SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan video pembelajaran pengenalan menu bar dan tools Adobe Illustrator untuk Mata Kuliah Aplikasi Komputer Busana. Pengembangan dilakukan menggunakan model 4D melalui tahap Define, Design, dan Develop. Produk dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan mahasiswa, karakteristik pembelajaran, dan materi yang tercantum dalam RPS.

Hasil validasi menunjukkan bahwa video memperoleh persentase 92,8% dari ahli media dan 97,3% dari ahli materi, yang keduanya termasuk kategori sangat valid. Uji praktikalitas terhadap 30 mahasiswa memperoleh persentase 83,75% dan termasuk kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk memiliki kelayakan

media dan materi serta dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran dan sumber belajar mandiri mahasiswa.

Namun, hasil penelitian belum dapat digunakan untuk menyimpulkan efektivitas video dalam meningkatkan hasil belajar karena penelitian belum menggunakan desain pretest-posttest atau N-Gain. Selain itu, validasi hanya melibatkan satu ahli pada masing-masing domain dan uji praktikalitas dilakukan secara retrospektif. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan lebih banyak validator, menguji reliabilitas instrumen, melakukan uji efektivitas terhadap hasil belajar, dan melaksanakan tahap Disseminate pada cakupan pengguna yang lebih luas.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan produk, validitas, dan praktikalitas sehingga belum menguji efektivitas video terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melakukan uji efektivitas menggunakan desain pretest-posttest atau perhitungan N-Gain untuk mengetahui perubahan kemampuan mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran. Selain itu, tahap Disseminate dapat dilakukan pada kelas atau program studi yang lebih luas untuk mengetahui keterterapan produk pada konteks pembelajaran yang berbeda.

5. PERNYATAAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini. Penulis menegaskan bahwa naskah artikel bebas dari plagiarisme.

Kontribusi penulis: Tari Yusnita berkontribusi pada konseptualisasi, pengembangan produk, pengumpulan data, analisis, dan penyusunan naskah. Melda Mahniza, Weni Nelmira, dan Rima Agustina Utami berkontribusi pada pembimbingan, validasi akademik, penyuntingan, dan peninjauan naskah.

6. REFERENSI

- 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.
- Alimudin, N., Nuryani, P., & Heryanto, D. (2024). Pengembangan media video dalam pembelajaran tematik di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 72–78.
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2016). Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran matematika SD/MI. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 47. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v2i1.741>
- Butar-Butar, M., Murni, A., & Roza, Y. (2020). Praktikalitas pengembangan perangkat pembelajaran dengan penerapan model Discovery Learning. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 480–486.
- 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://doi.org/10.15294/teknobuga.v10i1.26766>
- Erni, E., & Fariyah, F. (2021). Pengembangan media video tutorial pada mata kuliah teknologi menjahit dalam mendukung pembelajaran di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 18(1), 121. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v18i1.30397>

- Fitria, R., Nazar, E., Nelmira, W., & Sahara, N. (2019). Pengembangan video pembelajaran teknik menjahit busana pada mata kuliah busana dasar di IKK FPP UNP. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 19–29.
- Gunawan, D. (2020). Pengaruh media video interaktif terhadap hasil belajar kognitif kelas IV SD Negeri 2 Karangrejo Trenggalek. *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.29100/eduproxima.v2i1.1489>
- Hasan, S. H., & Larumbia, L. (2021). Kelayakan media pembelajaran praktikum fisika teknik menggunakan video tutorial. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 5(2), 271–277. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v5i2.4139>
- Ihsan, S., & Ahyanuardi, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 37–41. <https://doi.org/10.24036/jpte.v2i1.74>
- Kasliyanto, Puspa, R., Abdul Rauf, Darmawanti, S., Jani, Marina Puspita, & Dias Andris Susanto. (2025). *Metode penelitian dan pengembangan*. Repository UNPAS.
- Lubis, B. S., Sari, S. P., Siregar, E. F. S., & Batubara, I. H. (2022). Pemanfaatan Adobe Illustrator (AI) sebagai aplikasi desain bahan ajar berbasis komik. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(4).
- Masuku, M., Kailu, A. S., Adam, A., & Lakoro, K. (2024). Peranan media pembelajaran dalam memperbaiki prestasi belajar siswa di MTs Negeri 2 Kepulauan Sula. *Jurnal Pendidikan*, 10(9), 921–929.
- Nurhasanah, G. (2022). Improvisasi digital art skill melalui pelatihan desain menggunakan Adobe Illustrator. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains dan Aplikasinya (JPMSA)*, 2(1), 19–22. <https://doi.org/10.21009/jpmsa.v2i1.44298>
- Probosari, M. D. A., Rofi'i, R., & Wiyarno, Y. (2024). Pengembangan video pembelajaran Adobe Illustrator materi pengenalan User Interface untuk peserta didik sekolah menengah kejuruan. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 16(2), 322–336. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v16i2.3486>
- Qadriani, N. L., Hartati, S., & Dewi, A. (2021). Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai media pembelajaran daring berbasis video interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.36722/jpm.v4i1.841>
- Rahmawati, R., Haris, M., Sofia, B. F. D., & Al Idrus, S. W. (2022). Hubungan kebiasaan belajar selama pembelajaran daring dengan prestasi belajar kimia siswa kelas X IPA 2 SMAN 1 Lembar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2b), 732–740. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2b.629>
- Rukayah, R., Rosmalah, R., & Kadir, A. (2020). The effect of video media application on students' poetry writing learning outcomes. *International Conference on Social Science and Humanity*, 799–811.
- Savira Damayanti. (2023). Metode penciptaan desain kerajinan menggunakan Adobe Illustrator. *Fashion and Fashion Education Journal*, 12(1), 54–61.
- Subarjo, D. M., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Analisis penerapan pendekatan teori belajar konstruktivisme pada kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 9(1), 313–318.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Tohari, B., & Rahman, A. (2024). Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan Jerome Bruner: Model pembelajaran aktif dalam pengembangan kemampuan kognitif anak. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 209–228. <https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i1-13>

- Trianto. (2012). *Model pembelajaran terpadu: Konsep, strategi dan implementasinya dalam KTSP*. Bumi Aksara.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 91–100. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>
- Yudianto, A. (2017). Penerapan video sebagai media pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 1, 234–237.