



EDUTECH

Journal of Educational Technology

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

EduTech
EduTech
JURNAL TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Pengaruh Penggunaan Media Video Tutorial Ibis Paint X Terhadap Hasil Belajar Desain Busana Digital Siswa Kelas XI Busana Di SMK Negeri 3 Pekanbaru

Elouise Aisya Georgina Setiawan, Weni Nelmira, Agusti Efi, & Puji Hujria Suci
Universitas Negeri Padang, Indonesia

Email : elouise12ags@gmail.com, weninelmira@fpp.unp.ac.id, gustti@yohoo.co.id,
puji.hujria@fpp.unp.ac.id

ABSTRACT

Digital fashion design learning at SMK Negeri 3 Pekanbaru still relies on conventional methods, limiting students' mastery of the *Ibis Paint X* application. More than half of the students have not met the Minimum Mastery Criteria (KKM). This study aims to analyze the effect of video tutorials on digital fashion design learning outcomes. A quasi-experimental design with a *Pretest-Posttest Control Group* model involved 62 eleventh-grade Fashion students (classes C and D) in the 2024/2025 academic year. Data were collected through skill rubrics, observation, and documentation, and analyzed using *t*-test and *Cohen's d*. Results showed the experimental class average (84.27) was higher than the control (79.74) with a significant difference ($t = 2.681$; $p = 0.009$). The *effect size* value of 0.7 indicates a strong impact of video tutorials on learning outcomes. Thus, video tutorials effectively enhance students' digital fashion design skills using *Ibis Paint X* and serve as an innovative alternative for vocational learning.

ABSTRAK

Pengajaran desain fashion digital di SMK Negeri 3 Pekanbaru masih menggunakan metode konvensional

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 20 Juli 2025
First Revised 26 Juli 2025
Accepted 29 September 2025
First Available online 17 Okt 2025
Publication Date 17 Okt 2025

Keyword:

Video Tutorial, *Ibis Paint X*,
Digital Fashion Design, Learning
Outcomes, Vocational School

sehingga penguasaan siswa terhadap aplikasi *Ibis Paint X* belum optimal. Lebih dari setengah siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan video tutorial terhadap hasil belajar desain busana digital. Penelitian menggunakan desain quasi-eksperimen dengan model Pretest-Posttest Control Group melibatkan 62 siswa kelas XI Tata Busana (kelas C dan D) tahun ajaran 2024/2025. Data dikumpulkan melalui rubrik penilaian keterampilan, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji t dan ukuran efek (Cohen's d). Hasil menunjukkan rata-rata skor kelas eksperimen 84,27 lebih tinggi dari kelas kontrol 79,74 dengan perbedaan signifikan ($t = 2,681$; $p = 0,009$). Nilai *effect size* sebesar 0,7 menunjukkan pengaruh kuat video tutorial terhadap hasil belajar. Dengan demikian, video tutorial efektif meningkatkan kemampuan siswa dalam mendesain busana digital menggunakan *Ibis Paint X* dan dapat menjadi alternatif inovatif bagi pembelajaran di SMK.

© 2025 Teknologi Pendidikan UPI

1. PENDAHULUAN

Perubahan teknologi yang berkembang pesat mengharuskan manusia memiliki kemampuan adaptif agar mampu menyesuaikan diri dengan tantangan baru. Dengan demikian, pendidikan perlu dirancang secara efektif agar dapat melahirkan lulusan yang kompeten serta memiliki daya saing di era global. Pembelajaran yang baik tidak akan pernah terlepas dari peran penting guru dalam memilih media dan metode yang digunakan. Peran media dalam pembelajaran bukanlah sebagai pengganti guru, melainkan sebagai alat bantu penting dalam penyampaian materi. Susilo (2021) mengemukakan bahwa media berfungsi memudahkan proses belajar dan perkembangan pendidikan tanpa mengurangi peran guru.

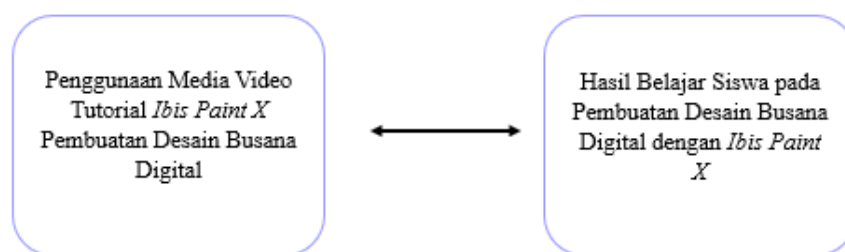
Seiring dengan berkembangnya teknologi, pembelajaran tidak lagi hanya mengandalkan metode konvensional, tetapi juga memanfaatkan media digital untuk menyajikan materi dengan lebih menarik dan interaktif. Inovasi media sangat penting dalam kegiatan belajar agar proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan menarik (Fadhillah & Efi, 2022). Efektivitas pembelajaran tidak sebatas pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada sejauh mana siswa terlibat secara aktif. Dengan demikian, pemilihan media oleh guru harus dilakukan secara tepat.

Agar hasil belajar meningkat, pembelajaran perlu disesuaikan dengan metode yang relevan sehingga lebih bermakna. Di SMK Negeri 3 Pekanbaru, program keahlian Tata Busana menjadi salah satu bidang yang diselenggarakan dengan penerapan Kurikulum Merdeka. Pada program keahlian Tata Busana, Desain Fashion adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa dalam program Desain dan Produksi Fashion. Elemen yang akan diteliti pada penelitian ini adalah elemen gambar teknis yang dipelajari pada kelas XI sebanyak dua kali pertemuan. Pada elemen ini siswa diharapkan mampu menggambar desain busana baik secara manual maupun digital. Seiring perkembangan teknologi, desain digital menjadi keterampilan yang penting didalam dunia fashion. Pemilihan desain digital menawarkan berbagai keunggulan seperti, kemudahan dalam melakukan revisi, efisiensi waktu, serta hasil yang lebih presisi dibandingkan dengan gambar manual. Dalam pelaksanaan pembelajaran, tetap ditemukan beberapa hambatan. Temuan ini diperoleh dari wawancara penulis dengan Ibu Rafi'ah, guru Desain dan Produksi Fashion, dan sejumlah siswa pada tanggal 3 Februari 2025.

Informasi ini diperoleh melalui wawancara dengan para guru dan siswa kelas 11, diperoleh informasi bahwa pembelajaran pembuatan desain busana digital masih dilakukan secara konvensional melalui metode ceramah dan jobsheet tanpa dukungan media pembelajaran video. Kondisi ini membuat siswa bergantung pada penjelasan guru di setiap tahapan, sehingga kesulitan menyelesaikan tugas secara mandiri di rumah. Siswa juga mengalami kendala dalam memahami langkah-langkah pembuatan desain serta penggunaan fitur aplikasi Ibis Paint X, yang berakibat pada keterlambatan pengumpulan tugas dan hasil desain yang kurang presisi, tidak proporsional, serta minim detail. Guru telah mencoba metode demonstrasi dan praktik langsung, namun keterbatasan waktu menghambat penyampaian materi ulang bagi siswa yang belum memahami. Masalah yang muncul berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Desain dan Produksi Busana.

Berdasarkan data tahun ajaran 2024/2025, persentase ketuntasan belajar pembuatan desain busana digital di SMKN 3 Pekanbaru masih rendah, dengan KKM 78. Tingkat ketuntasan tertinggi terdapat pada kelas XI Busana D sebesar 35%, sedangkan terendah pada kelas XI Busana A dan C sebesar 32%. Wawancara dan analisis hasil belajar menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran, karena metode ceramah, jobsheet, dan

demonstrasi yang ada belum optimal. Salah satu solusi potensial adalah penggunaan video tutorial, yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengelola pembelajaran mereka sendiri dengan kecepatannya masing-masing. Penelitian sebelumnya (Nugroho, 2015; Megarani & Wening, 2020; Nadawiyah & Nelmira, 2022) membuktikan bahwa video pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman, minat, dan motivasi, serta memberikan fleksibilitas akses. Meskipun membutuhkan perangkat handphone, seluruh siswa kelas XI Busana telah memilikinya. Selain itu, menurut Nelmira & Nadawiyah (2022) Media video tutorial memungkinkan siswa untuk belajar secara fleksibel, baik di rumah maupun di sekolah. Penyajian materi melalui visual bergerak, suara, dan teks membuat pembelajaran terasa lebih menarik sekaligus mendorong semangat belajar siswa. Pada penelitian ini akan menggunakan pengujian *effect cohen size* untuk mengukur besar kecilnya pengaruh antara siswa yang diberikan treatment video dengan metode konvensional. Hal ini didukung dengan hasil penelitian oleh Putri & Nelmira (2025) hasil perhitungan effect size sebesar 0,9447 menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan media video tergolong besar (large effect size), yang mengindikasikan bahwa media video memiliki kontribusi yang cukup kuat terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam materi menggambar anatomi tubuh wanita. Dengan demikian, media video tutorial diasumsikan mampu mengatasi keterbatasan metode konvensional dalam pembelajaran desain busana digital menggunakan Ibis Paint X. Namun, pengaruhnya terhadap hasil belajar di SMKN 3 Pekanbaru belum teruji secara empiris.



Gambar 1. Kerangka konseptual

2. METODE

Pendekatan kuantitatif dengan model quasi-eksperimen Pretest-Posttest Control Group digunakan dalam penelitian ini, dengan siswa kelas XI SMKN 3 Pekanbaru sebagai objek penelitian. Dengan data berupa skor praktik desain busana pesta digital. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran berbasis video tutorial, sedangkan kelas kontrol melalui pembelajaran konvensional. Nilai pretest dan posttest dianalisis secara statistik untuk mengukur pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar.

Tabel 1. Populasi Penelitian

No	Kelas	Siswa		Jumlah
		L	P	
1	XI Busana A	0	28	28
2	XI Busana B	0	30	30
3	XI Busana C	0	31	31
4	XI Busana D	0	31	31

Total Keseluruhan	120
-------------------	-----

Populasi penelitian diambil dari seluruh siswa kelas XI jurusan Tata Busana di SMK Negeri 3 Pekanbaru pada tahun ajaran 2024/2025. Dari populasi tersebut, dipilih sampel sebanyak 62 siswa yang terbagi dalam dua kelas, yaitu kelas XI Busana C sebagai kelompok eksperimen dan kelas XI Busana D sebagai kelompok kontrol. Dalam penelitian ini, kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media video tutorial, sedangkan kelompok kontrol diajar dengan metode konvensional. Kinerja siswa diukur melalui *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan. Media video tutorial dan materi pembelajaran yang digunakan telah melalui proses uji validitas oleh ahli media dan ahli materi untuk memastikan kelayakan isi, tampilan, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran desain busana digital. Berdasarkan hasil uji, media dan materi dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan hasil belajar siswa. Selanjutnya dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *t* untuk menguji hipotesis penelitian sesuai prosedur analisis data yang dikemukakan oleh Arikunto (2013). Selain itu, besarnya pengaruh perlakuan dihitung menggunakan rumus *effect size* Cohen untuk menentukan tingkat kekuatan pengaruh penggunaan video tutorial terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 2. Hasil Validasi Media

No.	Aspek kelayakan	Rata-rata	Kategori
1	Aspek kelayakan kegrafikan	90,4	Valid
2	Aspek kelayakan isi		
3	Aspek komunikasi visual		
4	Aspek kelayakan tampilan		

Tabel 3. Hasil Validasi Materi 1 dan 2

No.	Aspek Kelayakan	Rata-rata	Kategori
Validasi ahli materi 1			
1.	Tujuan Pembelajaran	92,67	Valid
2.	Materi Pembelajaran		
3.	Sumber pembelajaran		
4.	Kegiatan pembelajaran		
5.	Kelayakan penyajian		
6.	Kelayakan bahasa		
7.	Kesesuaian dengan perkembangan siswa		
Validasi ahli materi 2			

1.	Tujuan Pembelajaran	93,3	Valid
2.	Materi Pembelajaran		
3.	Sumber pembelajaran		
4.	Kegiatan pembelajaran		
5.	Kelayakan penyajian		
6.	Kelayakan bahasa		
7.	Kesesuaian dengan perkembangan siswa		
	Total	93	Valid

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data dilakukan dalam dua tahap, yaitu tes awal, perlakuan dan tes akhir sesudah perlakuan. Pretest dilakukan untuk mendapatkan data awal sedangkan posttest digunakan sebagai data banding atau data akhir. Akibatnya, dua kelompok ditetapkan sebagai sampel, yaitu kelas eksperimen yang terpapar pada pembelajaran berbasis video tutorial dan kelas kontrol yang mengandalkan praktik pengajaran standar. Kedua kelas diberikan materi yang sama tetapi medianya saja yang membedakan. Penelitian ini bermaksud untuk menganalisis perbedaan dalam pencapaian siswa sebelum dan setelah perlakuan. Berdasarkan hasilnya, kelompok eksperimen menunjukkan skor post-test dengan nilai cukup tinggi dibandingkan kelas kontrol, seperti yang dijelaskan dalam tabel di bawah.

Tabel 4. Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Kelas			
	Eksperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Siswa	31	31	31	31
Rata-Rata	73.1881	84.2774	70.9703	79.7406
Nilai Tertinggi	87.50	96.88	84.38	90.63
Nilai Terendah	62.50	71.88	56.25	68.75
Jumlah Nilai	2268.83	2612.60	2200.08	2471.96

Tabel tersebut menampilkan pretest kelompok eksperimen dengan skor rata-rata 73,18, yang mewakili kemampuan awal mereka. Setelah menerima instruksi melalui tutorial video, rata-rata posttest mereka meningkat menjadi 84,27, sebuah peningkatan sebesar 11,09 poin. Sementara itu, kelompok kontrol memulai dengan skor rata-rata pretest sebesar 70,97. Setelah diberikan perlakuan, nilai posttest kelompok kontrol juga mengalami peningkatan meskipun tidak sebesar kelas eksperimen yaitu menjadi 79,74. Setelah diberikan perlakuan melalui pembelajaran konvensional, Rata-rata kenaikan 8,77 poin dalam prestasi belajar diamati di kelas kontrol.

Hasil posttest menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen mencapai 84,27, sedangkan kelas kontrol sebesar 79,74, dengan selisih 4,53 poin. Pada kelas eksperimen, nilai pretest berada pada rentang 62,50 hingga 87,50, kemudian meningkat pada posttest dengan kisaran 71,88 sampai 96,88. Adapun pada kelas kontrol, nilai pretest berkisar

antara 56,25 hingga 84,38. Dan hasil posttest mendapatkan nilai tertinggi 90,63 dan nilai terendah 68,75.

Pada kelas eksperimen, keterlibatan belajar siswa menunjukkan peningkatan, yang ditandai dengan keberanian bertanya serta kemampuan memahami materi secara lebih mendalam. Kesempatan untuk memutar ulang video pembelajaran di rumah memberikan keleluasaan bagi siswa dalam mengulang bagian yang belum dikuasai. Sebaliknya, pada kelas kontrol, proses pembelajaran cenderung berpusat pada penjelasan guru dan penggunaan job sheet, sehingga interaksi dan kemandirian belajar relatif terbatas.

Ditemukan bahwa media video memberikan efektivitas cenderung tinggi dalam menambah tingkat keberhasilan belajar siswa dibandingkan dengan pengajaran konvensional. Media ini memungkinkan siswa mengamati secara langsung tahapan pembuatan desain busana menggunakan aplikasi Ibis Paint X, sehingga terjadi penguatan pemahaman melalui kombinasi pendengaran, penglihatan, dan praktik. Visual yang jelas, keleluasaan dalam mengatur waktu, serta kesempatan untuk belajar secara mandiri membuat penggunaan video dalam pembelajaran mampu menghasilkan pencapaian belajar yang lebih maksimal.

Melalui pemaparan sebelumnya, dapat diketahui bahwa penggunaan video tutorial membuat hasil belajar pembuatan desain digital dengan Ibis Paint X di kelas eksperimen menunjukkan capaian yang tinggi berbanding dengan kelas kontrol yang dibelajarkan dengan metode konvensional. Studi ini menguatkan temuan Diana & Nelmira (2025) bahwa media video lebih efektif meningkatkan hasil belajar daripada metode konvensional. Penelitian Handayani & Ernawati (2024) juga merekomendasikan penggunaan video tutorial untuk membantu siswa memahami materi desain busana digital.

Pengaruh video tutorial terhadap hasil belajar desain digital dengan Ibis Paint X diuji melalui independent sample T-test dan analisis effect size. Pada $\alpha = 5\%$ (0,05), hipotesis diputuskan dengan kriteria: $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $sig. > 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang berarti tidak ada perbedaan hasil belajar antara pembelajaran berbasis video tutorial dan metode konvensional. Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $sig. < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya ada perbedaan hasil belajar antar kelompok. Hasil uji t posttest menunjukkan $t_{hitung} = 2,681 > t_{tabel} = 2,003$ dengan $sig. 0,009 < 0,05$. Maka, H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa yang belajar menggunakan media video dibandingkan metode konvensional di kelas XI Busana SMK Negeri 3 Pekanbaru.

Analisis data mengindikasikan adanya selisih cukup tinggi dalam keberhasilan belajar siswa menggunakan video tutorial setelah diberikan perlakuan terhadap siswa yang mendapatkan perlakuan melalui pendekatan konvensional. Dan setelah mengetahui bahwa terdapat hasil yang berbeda dalam keberhasilan belajar maka diperlukan uji pengaruh perlakuan dengan menggunakan rumus efek size dan diketahui hasil dari efek size sebesar 0.7 dapat diartikan bahwa media video tutorial memiliki kontribusi yang signifikan dalam peningkatan hasil belajar pembuatan desain busana digital di SMKN 3 Pekanbaru.

Dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan lembar kerja tradisional, kelas eksperimen yang belajar melalui tutorial video menghasilkan hasil lebih tinggi, dengan mencapai rata-rata skor 84,27, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 79,74. Temuan menunjukkan bahwa pencapaian rata-rata kelas eksperimen melebihi kelas

kontrol. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pengajaran memainkan peran penting dalam meningkatkan kinerja belajar. Ini mendukung perspektif Wahyuningtyas & Sulasmono (2020), yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dan konsep, yang mengarah pada hasil belajar yang lebih optimal.

Dengan adanya perlakuan (treatment) menggunakan video tutorial pembuatan desain digital dengan ibis paint x pada kelas eksperimen sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi sehingga siswa mudah untuk menerimanya. Hasil ini konsisten dengan temuan Aghni & Purnama (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media video tutorial berpengaruh positif, dibuktikan dengan meningkatnya kemandirian belajar mahasiswa pada kelas yang menggunakan video tutorial dibandingkan kelas tanpa media tersebut. Temuan ini semakin dipertegas melalui hasil perhitungan effect size yang memperoleh nilai sebesar 0,73.

4. SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa video tutorial Ibis Paint X secara substansial meningkatkan hasil desain mode digital. Skor rata-rata kelompok eksperimen meningkat lebih dari 11 poin (73,18 menjadi 84,27), dibandingkan dengan peningkatan yang lebih kecil pada kelompok kontrol (70,97 menjadi 79,74) di bawah instruksi konvensional.

Hasil dari uji t menunjukkan bahwa nilai t yang dihitung sebesar 2,681 lebih besar daripada nilai t tabel yang bersesuaian sebesar 2,0003, dan tingkat sig sebesar 0.009 (< 0.05), hipotesis alternatif (H1) didukung. Sementara itu, perhitungan effect size sebesar 0,7 menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan video tutorial termasuk dalam kategori besar. Dengan demikian, media video tutorial terbukti efektif dalam meningkatkan pembelajaran desain busana digital karena mampu memberikan penjelasan visual yang lebih jelas, memungkinkan fleksibilitas dalam waktu belajar, serta mendukung kemandirian siswa.

5. REFERENSI

- Aghni, M. F., & Purnama, D. (2025). *Pengaruh penggunaan media video tutorial terhadap kemandirian belajar mahasiswa pada pembelajaran berbasis proyek*. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 18(2), 112–120.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Diana, R., & Nelmira, D. (2025). *Efektivitas media video terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMK pada pembelajaran desain digital*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 9(1), 44–52.
- Fadhillah, R., & Efi, S. (2022). *Inovasi media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(3), 210–219.
- Handayani, T., & Ernawati, L. (2024). *Pengaruh penggunaan video tutorial terhadap pemahaman siswa dalam desain busana digital*. *Jurnal Pendidikan Vokasional*, 12(1), 77–85.
- Megarani, N., & Wening, S. (2020). *Pemanfaatan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2), 134–142.
- Nadawiyah, S., & Nelmira, D. (2022). *Pengaruh media video tutorial terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa SMK*. *Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 10(4), 98–107.
- Nelmira, D., & Nadawiyah, S. (2022). *Penerapan media video tutorial dalam pembelajaran mandiri di sekolah kejuruan*. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 8(2), 55–63.

- Nugroho, A. (2015). *Efektivitas media video pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 17(1), 22–31.
- Putri, R., & Nelmira, D. (2025). *Analisis effect size penggunaan media video terhadap hasil belajar menggambar anatomi tubuh wanita*. Jurnal Pendidikan Seni dan Desain, 5(1), 33–41.
- Susilo, M. (2021). *Peran media pembelajaran dalam mendukung efektivitas proses belajar mengajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wahyuningtyas, D., & Sulasmono, B. (2020). *Peranan media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar siswa*. Jurnal Pendidikan Dasar, 11(2), 101–108.