

# **PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN IBIS PAINT PADA MATA KULIAH DESAIN KOSTUM**

**Afif Ghurub Bestari<sup>1</sup>, Sugiyem<sup>2</sup>, Kapti Asiatun<sup>3</sup>, Sri Widarwati<sup>4</sup>, Anita Volintia Dewi<sup>5</sup>**

<sup>1;2;3;4;5</sup> Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: afif\_ghurub@uny.ac.id

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa video tutorial pada mata kuliah Desain Kostum serta mengetahui kelayakan media pembelajaran pada mata kuliah tersebut. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan mengembangkan video tutorial. Prosedur pengembangan video tutorial sebagai pembelajaran ini melalui tahap 4D yaitu *(a) define, (b) design, (c) developent, (d) disseminate*. Subyek pada penelitian ini adalah ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran, kemudian juga melibatkan 45 mahasiswa Pendidikan Tata Busana sebagai responden dalam uji coba media. Teknik pengumpulan data yaitu dengan observasi dan pemberian angket. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi dan reliabilitas dengan alfa Cronbach dengan hasil 0,658 serta instrument penelitian dinyatakan reliabel. Teknik analisis data yang digunakan dengan menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian ini adalah video tutorial penggunaan aplikasi ibis paint pada mata kuliah Desain Kostum dengan tingkat kelayakan 93,33% dinyatakan oleh ahli materi dan 92% dinyatakan oleh ahli media. Hasil ujicoba pada mahasiswa menyatakan 96,5% dinyatakan layak.

**Kata Kunci:** ibis paint, video tutorial, desain kostum

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran merupakan upaya meningkatkan proses interaksi antara mahasiswa, dosen, dengan lingkungan belajarnya. Selain menjadi unsur penting dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran dapat juga digunakan untuk meningkatkan semangat dan antusiasme mahasiswa dalam mengikuti proses belajar (Haryadi et al., 2021). Terlebih jika media yang digunakan menarik, inovatif dan bisa menjadikan mahasiswa lebih mudah memahami materi kuliah.

Mata kuliah Desain Kostum merupakan mata kuliah praktik yang berisikan konsep teoritis dan keterampilan dalam membuat Desain Kostum yang diawali dengan pemahaman secara teoritis mengenai macam kostum, kegunaan serta pembuatan desainnya (Budiharti, 2019). Setelah mahasiswa memahami berbagai teori, dilanjutkan dengan membuat desain kostum. Pembuatan desain kostum dimulai dengan menggambar figurin, hingga menggambar desain kostum sesuai keperluan.

Pembelajaran mata kuliah Desain Kostum, menggunakan metode ceramah dan demonstrasi langsung. Pada perkuliahan dijelaskan jenis kostum, hingga pemakaiannya. Selanjutnya mahasiswa diajarkan untuk menggambar desain

kostum, dari figurin hingga desain kostum sesuai keperluan, misalnya untuk tari, film, teater, hingga karnaval. Prinsip menggambar desain kostum tidak hanya sekedar bagus, namun juga memahami kesempatan pemakaian kostum tersebut. Termasuk bagian per bagian kostum apabila lebih dari dua buah busana yang digunakan secara bersamaan, misalnya karnaval. Saat pembelajaran kendala terjadi pada mahasiswa kurang mampu menggambar secara detail, tergantung demonstrasi pengampu serta kurang akuratnya bagian per bagian kostum. Jika pembelajaran dilakukan secara daring, kendala tersebut semakin terasa. Sehingga mahasiswa memerlukan media pembelajaran yang dapat memudahkan pembuatan desain secara detail bagian per bagian, serta memudahkan belajar baik secara daring maupun luring. Pemilihan aplikasi Ibis Paint melalui pertimbangan bahwa penggunaan Ibis Paint secara teknis tidak terlalu jauh berbeda dengan penggunaan pensil dalam menggambar. Perbedaannya hanya terletak pada *stylus pen* serta *tools* yang digunakan, dengan keunggulan dapat menyimpan bagian per bagian gambar, dapat membuat desain lebih detail, serta mudah digandakan secara digital. Selain pemilihan aplikasi, pertimbangan materi yang ditampilkan adalah kostum karnaval. Hal tersebut mengingat bahwa kostum karnaval pada umumnya lebih dari satu bagian, hingga

diharapkan mahasiswa juga mampu menggunakannya untuk mendesain kostum lain yang lebih sederhana.

Video tutorial (Tanjung & Yani, n.d.) dapat disebut sebagai multimedia, yaitu penggabungan atau pengintegrasian dua atau lebih format media yang berpadu seperti teks, grafik, animasi, dan video untuk membentuk aturan informasi ke dalam sistem komputer. Multimedia merupakan media yang melibatkan jenis media untuk merangsang semua indera dalam satu kegiatan pembelajaran, multimedia lebih ditekankan pada penggunaan berbagai media berbasis TIK dan komputer (Asyhar,2012:77).

Video tutorial memiliki sifat interaktif membimbing peserta didik dalam memahami sebuah pembelajaran melalui visualisasi gambar dan suara. Peserta didik dapat secara interaktif mengikuti kegiatan praktik sesuai dengan yang diajarkan dalam video tutorial. Dengan adanya video tutorial tersebut menjadikan salah satu alternatif dalam mengatasi kekurangpahaman peserta didik dalam mempraktikkan materi pembelajaran secara daring di masa pandemi (Zulkifli & Ferdiansyah, 2021).

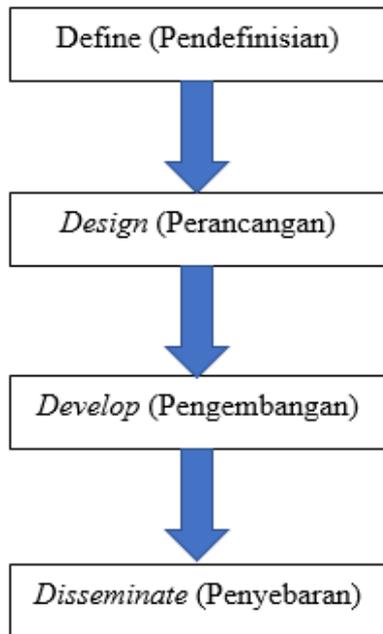
Penggunaan media pembelajaran video tutorial akan membantu dan mempermudah proses pembelajaran bagi mahasiswa maupun dosen (Tanjung & Yani, n.d.). Mempertimbangkan hal tersebut, maka perlu diadakan penelitian pada mata kuliah

Desain Kostum, yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berupa video tutorial. Harapan dari dikembangkannya media ini akan dihasilkan video tutorial yang membantu mahasiswa memahami materi dan secara tidak langsung meningkatkan hasil belajar mahasiswa . Rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah bagaimana proses pengembangan media pembelajaran video tutorial sebagai media pembelajaran untuk mata kuliah Desain Kostum dan bagaimana kelayakan video tutorial tersebut sebagai media pembelajaran. Jadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan dan mengetahui kelayakan produk berupa media pembelajaran video tutorial untuk mata kuliah Desain Kostum. Media pembelajaran berupa video yang dikembangkan ini dibatasi pada materi pengenalan fasilitas pada *Ibis Paint* dan teknik membuat Desain Kostum Karnaval dimulai dari figurin hingga sayap. Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini di antaranya dapat memudahkan mahasiswa mempelajari materi Desain Kostum dan melengkapi sumber belajar serta proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien

## **METODE**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan 4D (*Define,*

*Design, Development and Dissemination*)  
(Kurniawan & Dewi, 2017).



**Gambar 1. Model 4D, Thiagarajan**

Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah ahli materi dan ahli media pembelajaran serta untuk ujicoba video tutorial ini oleh 45 mahasiswa Pendidikan Tata Busana PTBB FT UNY semester enam. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan observasi dan penyebaran angket. Observasi yang digunakan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada pembelajaran Desain Kostum. Pemberian angket diberikan kepada ahli materi, ahli media dan mahasiswa untuk mendapatkan validasi terhadap video tutorial yang dikembangkan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik analisis deskriptif. Analisis tersebut digunakan dengan mendeskripsikan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Sedangkan

kriteria untuk menentukan nilai kelayakan produk yang dihasilkan diartikan dalam tabel berikut ini.

**Tabel 1. interpretasi kelayakan**

Prosentase (%)	Interpretasi
76-100	Sangat layak
56-75	Layak
40-55	Tidak layak
00-39	Sangat tidak layak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan video tutorial menggunakan ibis paint pada mata kuliah Desain Kostum menggunakan model 4D yang terdiri dari empat tahap pengembangan yaitu.

### 1. *Define* (Definisi)

Tahapan *Define* ini terdiri atas kegiatan analisis kurikulum, analisis materi, analisis karakteristik mahasiswa dan merumuskan tujuan.

Hasil analisis kurikulum yaitu kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran desain kostum pada mahasiswa semester 6 di Program Studi Pendidikan Tata Busana PTBB FT UNY masih menggunakan kurikulum 2014 dengan total 153 SKS dan mata kuliah desain kostum ini merupakan mata kuliah pilihan bidang keahlian dengan jumlah 2 SKS praktik sehingga waktu praktik sejumlah dua kali lipat mata kuliah teori.

Mata kuliah Desain Kostum merupakan mata kuliah pilihan bidang keahlian yang ditawarkan pada semester 6. Berdasarkan rencana pembelajaran semester terdapat enam belas kali pertemuan dengan membahas segala macam hal pengetahuan dan praktik mendesain kostum dari berbagai adat dan negara. Salah satu pembelajaran yang dipelajari yaitu mendesain kostum secara digital menggunakan aplikasi ibis paint yang digunakan pada *smartphone* masing-masing dengan bantuan *stylus pen*. Penerapan ibis paint ini merupakan tuntutan yang wajib dilakukan oleh mahasiswa untuk mengikuti perkembangan jaman yang serba digital. Materi mendesain kostum yang diawali dengan pengenalan kostum nusantara, kostum tari, kostum theater, kostum pertunjukan hingga kostum karnaval dipelajari pada mata pembelajaran ini. Video tutorial yang dibuat untuk membantu pemahaman mahasiswa berupa video tutorial mendesain kostum karnaval.

Peserta didik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mahasiswa di mana mahasiswa merupakan seseorang yang menempuh Pendidikan di perguruan tinggi baik perguruan tinggi negeri atau swasta yang terdaftar dalam PDDIKTI. Karakteristik mahasiswa secara umum memiliki stabilitas dalam kepribadian

yang sudah melalui tahapan pendewasaan serta memiliki kecenderungan lebih dekat dengan teman sebaya dalam bertukar pikiran serta saling memberikan dukungan dalam menuntut ilmu. Mahasiswa semester 6 ini masuk dalam kategori generasi Z yaitu seseorang yang lahir dalam rentang tahun 1998 sampai 2010 yang merupakan generasi digital yang bmahir dan sangat dekat dengan teknologi informasi dan berbagai aplikasi computer. (merdeka.com). Generasi Z gemar dan sering melakukan komunikasi melalui berbagai media social. Pengembangan media berbasis video tutorial ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang termasuk dalam generasi Z (Firamadhina & Krisnani, 2021). Mahasiswa yang termasuk dalam generasi ini merupakan generasi digital yang tidak bisa lepas dari penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memudahkan mahasiswa dalam pembelajaran yang dapat diakses dengan menggunakan gadget yang tidak terbatas ruang dan waktu sehingga dapat melakukan pembelajaran secara mandiri.

Untuk mengembangkan suatu media pembelajaran, hal pertama yang harus diperhatikan adalah capaian pembelajaran atau *learning outcomes-*

nya. Capaian pembelajaran mata kuliah Desain kostum ini adalah mahasiswa mampu membuat desain kostum karnaval secara digital menggunakan aplikasi ibis paint dengan kriteria yang telah ditentukan sesuai dengan karakteristik mahasiswa.

## 2. *Design* (Desain)

Tahapan desain ini merupakan tahapan pengembangan media pembelajaran setelah dilakukan tahapan define atau disebut juga dengan tahapan pembuatan produk awal. Pada tahapan desain ini terdiri atas tahapan pra produksi dan tahapan produksi. Tahapan pra produksi diawali dengan perumusan masalah dengan mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh mahasiswa dalam mata kuliah desain kostum. Setelah merumuskan permasalahan dilanjutkan dengan pembuatan ide video tutorial sesuai dengan permasalahan yang timbul. Tahapan pra produksi berikutnya yaitu pembuatan synopsis atau jalan cerita secara singkat dari sebuah media pembelajaran. Adapun sinopsis juga dapat digambarkan berupa alur video tutorial.

Tahapan produksi video tutorial merupakan tahapan pengambilan/ perekaman gambar dan suara sesuai dengan naskah yang telah disusun sebelumnya. Tahapan pembuatan video ini meliputi perekaman demonstrasi

penggunaan ibis paint dalam mendesain kostum karnavals esuai dengan materi pembelajaran. Setelah dilakukan perekaman dilakukan pembuatan suara dengan menggunakan aplikasi voice over sehingga suara terdengar baik.

## 3. *Development* (Pengembangan)

Tahapan development adalah tahapan ketiga dalam proses pengembangan media pembelajaran. Pada tahapan ini dilakukan kegiatan pasca produksi, validasi ahli, revisi, dan uji coba dalam kelompok kecil. Pengeditan video yang berisi tutorial video aplikasi ibis paint materi desain kostum karnaval disertai dengan narasi suara yang memudahkan pengguna dalam mengikuti video tutorial tersebut. Setelah produksi video tutorial selesai dibuat maka proses selanjutnya adalah melakukan validasi kepada ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan pernyataan kelayakan dari kedua ahli tersebut.

## 4. *Diseminate* (Diseminasi)

Tahapan *disseminate* merupakan tahapan uji coba secara luas yang dilakukan pada mahasiswa sebagai subyek penelitian. Pada tahapan ini di lakukan uji coba kepada mahasiswa untuk mengetahui apakah video yang dikembangkan mudah dipahami dna dapat membantu mahasiswa dalam belajar secara mandiri untuk memahami materi perkuliahan.

Sejumlah mahasiswa diminta untuk mengakses, memperhatikan dan mempraktikkan materi pembuatan kostum karnaval sesuai dengan yang ada pada video tutorial dengan mengembangkan ide masing-masing. Setelah mahasiswa mempraktikkan desain kostum yang diminta, kemudian para mahasiswa diminta untuk mengisi angket yang berupa pendapat mereka terhadap kelayakan media yang dikembangkan.

Setelah melalui tahapan proses 4D di atas maka dihasilkan respon kelayakan terhadap video tutorial mendesain kostum menggunakan aplikasi ibis paint. Adapun hasil kelayakan dari ahli media, ahli materi dan pendapat mahasiswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 2. Kelayakan video tutorial**

Penilai	Aspek	Presentase
Ahli materi	Manfaat	88%
	Klasifikasi	91%
	Pemilihan	98%
Ahli media	Tampilan	92%
	Fungsi	90%
Mahasiswa	Tujuan dan manfaat	90,56%
	Kualitas tampilan	90,05%
	Pemilihan media	95,5%
	Kesesuaian materi	95,01%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil penilaian ahli materi, ahli media maupun pendapat mahasiswa didapatkan presentasi kelayakan di antara angka 83-100% layak, dan jika dilihat pada tabel interpretasi dinyatakan bahwa video pembelajaran hasil pengembangan

berada pada kategori sangat layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran desain kostum. Produk pengembangan berupa video tutorial yang disimpan dalam format MP4 yang mudah diakses oleh mahasiswa dan akan dipublish pada *YouTube* agar dapat diakses secara *online*.

Adapun tampilan video tutorial mendesain kostum karnaval menggunakan aplikasi ibis paint dapat dilihat pada gambar berikut ini.





**Gambar 2. Tampilan video tutorial**

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa

1. Pengembangan media menghasilkan 7 video tutorial mata kuliah desain kostum materi kostum karnaval yang terdiri dari pengenalan, menggambar figurin, basic outfit, aksesoris kepala, aksesoris dada, aksesoris pinggang dan desain sayap. Ketujuh video tersebut berdurasi dibawah 10 menit sehingga dapat secara efektif dan efisien dipelajari oleh mahasiswa secara mandiri.
2. Video tutorial termasuk dalam kategori sangat layak yang dinyatakan oleh ahli materi, ahli media, dan pendapat mahasiswa sebagai pengguna video tutorial. Prosentase kelayakan media menurut ahli materi sebesar 92,33%, ahli media sebesar 91% dan pendapat mahasiswa sebesar 92,5% sehingga dapat disimpulkan bahwa video tutorial

dapat digunakan secara baik pada mata kuliah desain kostum

## DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, Rayandra. (2012). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta
- Budiharti. (2019). *Desain Kostum Semarang Night Carnival (Kajian Kreativitas Estetik dalam Konteks Budaya Semarang)* [Universitas Negeri Semarang]. [http://lib.unnes.ac.id/35205/1/UPLOAD\\_BUDIHARTI.pdf](http://lib.unnes.ac.id/35205/1/UPLOAD_BUDIHARTI.pdf)
- Djamarah, Syaiful B. (2010). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta
- Firamadhina, F. I. R., & Krisnani, H. (2021). Perilaku generasi Z terhadap penggunaan media sosial Tiktok: TikTok Sebagai Media Edukasi dan Aktivisme. *Share : Social Work Journal*, 10(2), 199. <https://doi.org/10.24198/share.v10i2.31443>
- Haryadi, R., Nuraini, H., Kansaa, A., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran e-learning*. 7(1), 68–73.
- Kurniawan, D., & Dewi, S. V. (2017). *Pengembangan perangkat pembelajaran dengan media screencastomatic mata kuliah kalkulus 2 menggunakan model 4D Thiagaraan*. 3(1).
- Tanjung, N., & Yani, A. N. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Menjahit Kerah Kemeja Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 STABAT. In *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera* (Vol. 18, Issue 2).
- Zulkifli, N., & Ferdiansyah, H. (2021). *Efektifitas Media Pembelajaran Daring di masa Pandemi Covid-19*. 5(1), 71–77.