

Pengembangan Media Video Mendesain Motif Batik dengan Aplikasi IbisPaint X Pada Elemen Eksperimen Tekstil dan Desain Hiasan Kelas XI Busana SMKN 1 Lubuk Sikaping

Leony Happytri^{1*}, Agusti Efi¹, Yulia Aryati¹, Ilham Zamil¹, Weni Nelmira¹

¹Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

*Corresponding Author e-mail: leonyhappytri1406@gmail.com

Received: August 2025; Revised: September 2025; Published: October 2025

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pembelajaran mendesain batik di SMKN 1 Lubuk Sikaping masih bersifat konvensional. Guru menyampaikan materi melalui penjelasan lisan dan contoh visual statis tanpa dukungan media interaktif. Selain itu, siswa sebenarnya telah memiliki perangkat digital seperti smartphone Android, tetapi belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses belajar. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran "Mendesain Motif Batik dengan Aplikasi IbisPaint X" sebagai sarana pembelajaran digital yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan siswa jurusan Busana di SMK. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE, yang dilaksanakan hingga tahap implementasi. Hasil validasi ahli materi memperoleh rata-rata 89,5 % (sangat valid), sedangkan ahli media sebesar 90% (sangat valid). Uji praktikalitas oleh guru memperoleh hasil 94,64% (sangat praktis), dan uji praktikalitas dari 26 siswa sebesar 83,72% (sangat praktis). Berdasarkan hasil tersebut, media video pembelajaran ini dinyatakan layak dan praktis digunakan. Media video berbasis aplikasi IbisPaint X ini membantu siswa memahami langkah-langkah mendesain motif batik digital, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong kreativitas dalam pembelajaran desain busana.

Kata kunci : Media Video Pembelajaran, IbisPaint X, Batik Digital, Desain Busana, Sekolah Menengah Kejuruan.

Development of Video Media for Designing Batik Motifs with the IbisPaint X Application on Textile Experimental Elements and Decorative Design for the XI grade of Fashion Design at SMKN 1 Lubuk Sikaping

Abstract

This research is motivated by the fact that batik design learning at SMKN 1 Lubuk Sikaping is still conventional. Teachers deliver material through oral explanations and static visual examples without the support of interactive media. In addition, students actually already have digital devices such as Android smartphones, but have not utilized them optimally in the learning process. Based on this, this study aims to develop a learning video media "Designing Batik Motifs with the IbisPaint X Application" as an interactive digital learning tool that is relevant to the needs of students majoring in Fashion at SMK. This research is a development research (Research and Development) using the ADDIE model, which was carried out until the implementation stage. The validation results of material experts obtained an average of 89.5% (very valid), while media experts obtained 90% (very valid). The practicality test by teachers obtained a result of 94.64% (very practical), and the practicality test from 26 students was 83.72% (very practical). Based on these results, this learning video media was declared feasible and practical to use. This IbisPaint X application-based video media helps students understand the steps for designing digital batik motifs, increases learning motivation, and encourages creativity in learning fashion design.

Keywords: Learning Video Media, IbisPaint X, Digital Batik, Fashion Design, Vocational High School.

How to Cite: Happytri, L., Efi, A., & Aryati, Y. (2025). Pengembangan Media Video Mendesain Motif Batik dengan Aplikasi IbisPaint X Pada Elemen Eksperimen Tekstil dan Desain Hiasan Kelas XI Busana SMKN 1 Lubuk Sikaping. *Journal of Authentic Research*, 4(2), 1609-1621 <https://doi.org/10.36312/jar.v4i2.3733>



<https://doi.org/10.36312/jar.v4i2.3733>

Copyright© 2025, Happytri et al.

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Era teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang seni dan desain. Menurut Rina S. (2021), penggunaan teknologi digital dalam seni dapat meningkatkan daya tarik dan aksesibilitas bagi generasi muda yang akrab dengan perangkat digital. Aplikasi digital seperti *IbisPaint X* menjadi salah satu media populer karena menyediakan berbagai fitur menggambar dan mewarnai yang mudah digunakan, sehingga mendukung proses penciptaan karya secara kreatif dan efisien. Sari dan Prabowo (2020) dalam jurnal *Inovasi Desain Batik Menggunakan Teknologi Digital* menyatakan bahwa penerapan teknologi digital dapat meningkatkan kreativitas dan efisiensi proses desain. Aplikasi digital memungkinkan desainer melakukan eksperimen dengan warna dan bentuk tanpa harus memulai dari awal, yang merupakan keunggulan dibandingkan metode tradisional. Hal ini diperkuat oleh Arif K. (2023) yang menekankan bahwa perangkat lunak desain digital mempercepat proses kreatif sekaligus memperluas sumber referensi yang dapat memperkaya hasil karya.

Dalam konteks pendidikan vokasional, khususnya di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) program keahlian Tata Busana, penguasaan teknologi desain digital sangat penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan industri kreatif. Berdasarkan kurikulum SMK dengan *Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)*, salah satu elemen pembelajaran penting adalah *Eksperimen Tekstil dan Desain Hiasan*, yang menekankan kemampuan siswa dalam menciptakan desain tekstil seperti batik, tenun, atau motif printing secara kreatif dan kontekstual sesuai budaya local (SMK Negeri 1 Lubuk Sikaping, 2024).

Namun, berdasarkan hasil observasi di SMKN 1 Lubuk Sikaping, pembelajaran pada mata pelajaran *Eksperimen Tekstil dan Desain Hiasan* masih bersifat konvensional. Guru cenderung dominan dalam menjelaskan materi secara lisan dan menggunakan contoh visual statis, sedangkan siswa kurang mendapatkan kesempatan untuk bereksperimen dengan ide desain secara mandiri. Kondisi ini menyebabkan rendahnya minat dan kemampuan siswa dalam mengembangkan desain motif batik yang kreatif dan inovatif. Padahal, sebagian besar siswa telah memiliki perangkat digital seperti smartphone yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam bentuk media pembelajaran digital yang menarik dan mudah diakses. Salah satu alternatifnya adalah penggunaan aplikasi *IbisPaint X* sebagai media pembelajaran dalam mendesain motif batik digital. Menurut Widiyanto (2022:65) *IbisPaint X* merupakan media pembelajaran berbasis aplikasi digital yang efektif dalam mendukung keterampilan menggambar siswa karena fitur-fiturnya yang lengkap dan mudah digunakan di perangkat pintar. Aplikasi ini memiliki fitur *layer*, *brush*, *color palette*, dan *pattern* yang memungkinkan siswa berkreasi secara efisien tanpa batasan bahan atau waktu (Ibis inc.,2025). Pada penelitian Ramadhani et al. (2022) menunjukkan bahwa teknologi digital mendorong motivasi belajar siswa karena memberikan pengalaman visual secara langsung dalam menciptakan desain sebelum diaplikasikan ke media kain.

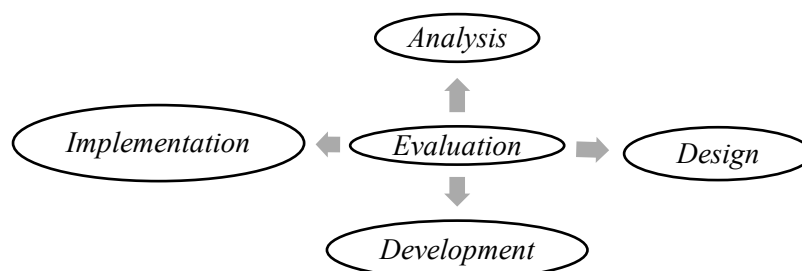
Selain pemanfaatan aplikasi digital, bentuk penyajian media juga berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran. Menurut Sadiman, dkk. (2019), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian,

dan minat peserta didik untuk belajar. Selaras dengan hal tersebut, itu, Daryanto (2018) menegaskan bahwa dalam konteks pembelajaran vokasional seperti di SMK, media yang menampilkan proses kerja secara nyata seperti video pembelajaran atau simulasi interaktif sangat disarankan karena dapat membantu siswa memahami prosedur kerja dengan lebih baik. Selain itu Sudjana dan Rivai (2019), juga menambahkan bahwa media video merupakan salah satu media yang efektif karena dapat menyajikan informasi dalam bentuk visual, suara, dan gerak, sehingga membantu siswa memahami materi prosedural dengan lebih mudah. Dalam konteks pembelajaran desain batik digital, media video memungkinkan guru menampilkan langkah-langkah mendesain motif secara sistematis menggunakan aplikasi *IbisPaint X*.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media video pembelajaran “Mendesain Motif Batik dengan Aplikasi *IbisPaint X*” sebagai inovasi media digital yang dapat membantu siswa memahami tahapan desain batik digital dengan lebih menarik dan efisien. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas dan praktikalitas media video yang dikembangkan agar dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran di SMK.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (RnD) atau biasa dikenal dengan penelitian pengembangan, serta model penelitian ini yaitu penelitian model ADDIE (Analysis (pengumpulan data), Design (desain produk), Development (pengembangan produk), Implementation (implementasi produk), dan Evaluation (revisi/evaluasi produk)) yang merupakan suatu model yang di dalamnya merepresentasikan tahapan-tahapan secara sistematis (tertata) dan sistemis dalam penggunaan bertujuan untuk tercapainya hasil yang di inginkan (Waruwu et al., 2024). Tujuan utama model pengembangan ini digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk yang efektif dan efisien (Syahid, I. M, 2024). Dalam penelitian ini kedepannya akan menghasilkan sebuah produk berupa media video tutorial mendesain motif batik dengan aplikasi *IbisPaint X* pada elemen pembelajaran eksperimen tekstil dan desain hiasan kelas XI busana SMKN 1 Lubuk Sikaping. Namun Penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap *Implementation* (Implementasi).



Gambar 1. Desain Pengembangan model ADDIE

Sumber: Waruwu et al., (2024)

Siswa di kelas XI Busana SMKN 1 Lubuk Sikaping merupakan subjek dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan melalui

observasi, wawancara dan angket/kuesioner yang digunakan untuk mengukur validitas dan praktikalitas dari media yang dikembangkan. Instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu validasi ahli media, ahli materi, respon guru, dan respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Validasi produk telah dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui validitas atau kesesuaian media yang digunakan untuk penilaian produk. Adapun skala pengukuran yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu dengan menggunakan pengukuran skala likert (Riduwan, 2019 hlm. 87)

Data kevalidan diperoleh dari hasil ahli media dan ahli materi. Setiap ahli akan memberikan penilaian terhadap berbagai aspek aplikasi *IbisPaint X* berdasarkan instrumen yang telah disusun. Data hasil uji validitas dianalisis menggunakan rumus persentase kevalidan, yaitu:

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor Maksimum}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan ini kemudian dikategorikan berdasarkan skala validitas berikut:

Table 1. Kriteria Nilai Uji Validitas

No.	Persentase (%)	Kategori Validitas
1	81 - 100%	Sangat Valid
2	61 - 80%	Valid
3	41 - 60%	Cukup Valid
4	21 - 40%	Kurang Valid
5	0 - 20%	Tidak Valid

Selain itu juga dilakukan uji praktikalitas atau kelayakan, datanya diperoleh melalui kuesioner yang diberikan kepada guru dan siswa setelah mereka menggunakan media yang dikembangkan oleh peneliti. Data dari uji praktikalitas dianalisis dengan menghitung rata-rata skor persentase praktikalitas, menggunakan rumus:

$$\text{Nilai Praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor Maksimum}} \times 100\%$$

Kategori praktikalitas aplikasi *IbisPaint X* ditentukan berdasarkan rentang persentase berikut:

Tabel 2. Kriteria Nilai Uji Praktikalitas

No.	Persentase (%)	Kategori Praktikalitas
1.	81 - 100%	Sangat Praktis
2.	61 - 80%	Praktis
3.	41 - 60%	Cukup Praktis
4.	21 - 40%	Kurang Praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Media Video Mendesain Motif Batik dengan Aplikasi IbisPaint X pada Elemen Eksperimen Tekstil Dan Desain Hiasan Kelas XI Busana SMKN 1 Lubuk Sikaping

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau biasa disebut Research and Development (RnD), dengan Model pengembangan ADDIE. Maka pada penelitian ini telah dilakukan pengembangan produk sebagai berikut: Diawali dengan melakukan tahap analisis terhadap kebutuhan siswa, karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, serta kebutuhan media pembelajaran yang relevan. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh penulis, diketahui bahwa kegiatan pembelajaran mendesain batik di SMKN 1 Lubuk Sikaping masih bersifat konvensional. Guru menyampaikan materi melalui penjelasan lisan dan contoh visual statis tanpa dukungan media interaktif. Guru juga menyampaikan perlunya media pembelajaran yang lebih menarik, praktis, dan mampu memberikan visualisasi langsung proses mendesain. Selain itu, siswa sebenarnya telah memiliki perangkat digital seperti smartphone Android, tetapi belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses belajar.

Menurut Sadiman, dkk. (2019), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Selain itu, Munir (2021) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi tiga jenis yaitu media visual, media audio dan terakhir media audiovisual. Berdasarkan hal tersebut, maka media pembelajaran yang menampilkan visualisasi langsung proses mendesain motif batik secara sistematis, agar peserta didik lebih mudah memahami dan mempraktikkan secara mandiri yaitu media audiovisual. Oleh karena itu, solusi yang dipilih adalah mengembangkan media video pembelajaran yang termasuk kedalam jenis media pembelajaran audiovisual.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka langkah selanjutnya masuk ke tahap design. Ditahap ini penulis menyusun rancangan dari produk media video pembelajaran yang akan dikembangkan. Penulis menetapkan tujuan pembelajaran, menyusun alur konten video, membuat storyboard atau skema visual video, naskah narasi, rancangan tampilan warna, tipografi dan komposisi teks. Serta penentuan aplikasi pendukung seperti CapCut dan Canva sebagai pengeditan video dan *IbisPaint X* sebagai media praktik desain.

Setelah tahap desain selesai dilakukan, langkah berikutnya adalah tahap pengembangan (Development). Ditahap ini, rancangan media video yang telah dibuat penulis kemudian diwujudkan menjadi produk nyata berupa media video pembelajaran "Mendesain Motif Batik Digital Menggunakan Aplikasi *IbisPaint X*". yang dilakukan dalam beberapa tahapan, yaitu dimulai dari perekaman aktivitas mendesain dengan aplikasi *IbisPaint X*, kemudian penyusunan dan editing video dengan aplikasi CapCut dan Canva, lalu pemberian narasi suara (voice over), dan terakhir penambahan elemen pendukung seperti music latar belakang dan efek transisi agar media video pembelajaran yang dihasilkan menarik tanpa mengganggu focus pembelajaran. Selanjutnya, setelah media video dibuat, maka Produk yang

dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memperoleh hasil kelayakan media. Berdasarkan hasil validasi, media video dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran, dengan revisi minor pada durasi beberapa segmen dan pengaturan suara narasi agar lebih jelas.

Setelah media video pembelajaran yang telah dikembangkan penulis dinyatakan layak untuk diujicobakan. media video pembelajaran mendesain motif batik dengan aplikasi *IbisPaint X* yang telah dikembangkan oleh peneliti, kemudian diujicobakan kepada guru Mata Pelajaran Desain dan Produksi Busana dan peserta didik kelas XI Busana SMKN 1 Lubuk Sikaping. Pada tahap ini peneliti secara langsung memperkenalkan media video pembelajaran dengan menayangkan media video dikelas dengan proyektor busana dan speaker kelas kepada guru dan peserta didik. Kemudian peneliti memberikan angket kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui respon penggunaan media terhadap Tingkat kepraktisan dan keterpahaman serta kelayakan media video yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil respon guru dan para peserta didik, media video pembelajaran yang dikembangkan mudah digunakan, menarik, dan membantu pemahaman peserta didik terhadap materi mendesain motif batik. Dikarenakan hasil persentase pada tahap uji coba yang menunjukkan respons positif guru dan peserta didik, maka tahap uji coba tidak dilakukan kembali sehingga produk media video pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan pada proses pembelajaran.

HASIL VALIDASI

Uji Validitas untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan oleh penulis telah memenuhi kriteria kelayakan isi, tampilan dan fungsionalitas. Menurut Sugiyono (2019:268), validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Selain itu Hanif Sahir S (2021) juga menambahkan bahwa Validitas merupakan uji coba pertanyaan penelitian dengan tujuan untuk melihat sejauh mana responden mengerti akan pertanyaan yang diajukan peneliti. Dalam konteks pengembangan media pembelajaran, validitas menunjukkan tingkat kelayakan media dilihat dari kesesuaian isi, tampilan, dan tujuan pembelajaran. Selain itu, menurut Arsyad (2020:102), media pembelajaran dikatakan valid apabila mampu menyajikan pesan pembelajaran secara jelas, sesuai dengan karakteristik peserta didik, dan mendukung tercapainya kompetensi yang diharapkan.

Dengan demikian, validitas media video pembelajaran dalam penelitian ini dimaknai sebagai tingkat ketepatan, kesesuaian, dan kelayakan media video "Mendesain Motif Batik dengan Aplikasi *IbisPaint X*" dalam mendukung proses pembelajaran pada elemen Eksperimen Tekstil dan Desain Hiasan di SMK Negeri 1 Lubuk Sikaping. Proses validasi dilakukan dengan memberikan lembaran angket penelitian kepada validator ahli untuk menilai setiap aspek dengan menggunakan skala likert (1-4) dan memberikan saran perbaikan. Adapun validator ahli media sebanyak 3 orang dosen FPP UNP dan untuk validator ahli materi sebanyak 2 orang yang terdiri dari satu orang dosen FPP UNP dan satu orang dari guru Desain dan Produksi Busana SMKN 1 Lubuk Sikaping. Hasil dari validasi terhadap media video pembelajaran mendesain motif batik dengan aplikasi *IbisPaint X* yang telah dikembangkan oleh penulis diketahui media video pembelajaran tersebut layak digunakan dan diterapkan pada siswa kelas XI Busana SMKN 1 Lubuk Sikaping yang dipilih peneliti sebagai produk penelitiannya.

Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ini dilakukan oleh 3 dosen dari Universitas Negeri. kegiatan validasi ini dilakukan dua tahap, yaitu tahap pertama sebelum revisi dan tahap kedua setelah revisi.

Table 3. Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1

No.	Aspek Yang Dinilai	Validator		
		V1	V2	V3
1	Kualitas video yang ditampilkan	0	16	13
2	Kejelasan Suara	0	4	4
3	Kejelasan Teks/Keterbacaan	0	18	16
4	Kualitas Penggunaan Bahasa	0	10	12
5	Penggunaan Bahasa	0	11	10
6	Penyajian Video	0	12	12
7	Tata Letak	0	10	9
Jumlah skor validator		0	81	76
Skor Maksimum		100	100	100
Hasil Persentase yang diperoleh (%)		0	81	76
Rata - rata keseluruhan		52,33		
Kategori		Cukup Valid		

Berdasarkan pada tabel pada tahap pertama sebelum revisi jumlah persentase nilai yang didapatkan yaitu persentasenya sebesar 53,33% dengan kategori “Cukup Valid”.

Table 4. Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2

No.	Aspek Yang Dinilai	Validator		
		V1	V2	V3
1	Kualitas video yang ditampilkan	13	16	14
2	Kejelasan Suara	7	6	7
3	Kejelasan Teks/Keterbacaan	16	20	17
4	Kualitas Penggunaan Bahasa	16	15	16
5	Penggunaan Bahasa	9	10	10
6	Penyajian Video	16	15	16
7	Tata Letak	10	13	9
Jumlah skor validator		87	94	89
Skor Maksimum		100	100	100

Hasil Persentase yang diperoleh (%)	87	94	89
Rata - rata keseluruhan	90		
Kategori	Sangat Valid		

Kemudian setelah dilakukan revisi hasil dari Validasi oleh ahli media di tahap 2 ini rata - rata persentasenya meningkat menjadi sebesar 90% dengan kategori "Sangat Valid".

Hasil Validasi Ahli Materi

Pada tahap Validasi Ahli Materi juga dilakukan dua kali tahapan. Berikut tabel dari hasil validasi ahli materi tahap pertama:

Table 5. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1

No.	Aspek Yang Dinilai	V1	V2
1	Ketepatan isi sesuai kompetensi yang ingin dicapai	29	0
2	Kelengkapan materi	11	0
3	Kesesuaian materi	9	0
4	Kemanfaatan materi	11	0
Jumlah skor validator		60	0
Skor Maksimum		10	10
		0	0
Hasil Persentase yang diperoleh (%)		60	0
Rata - rata keseluruhan		30	
Kategori		Kurang Valid	

Berdasarkan pada table di atas pada tahapan pertama hasil validasi ahli materi mendapatkan rata - rata persentasenya sebesar 30% dengan kategori "Kurang Valid". Kemudian setelah dilakukan revisi, berdasarkan table diatas, maka hasil dari Validasi oleh ahli materi meningkat menjadi sebesar 89,5% dengan kategori "Sangat Valid", menunjukkan bahwa isi video sesuai dengan capaian pembelajaran, teori batik, dan tahapan penggunaan aplikasi *IbisPaint X*

Table 6. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2

No.	Aspek Yang Dinilai	V1	V2
1	Ketepatan isi sesuai kompetensi yang ingin dicapai	36	38
2	Kelengkapan materi	26	26
3	Kesesuaian materi	10	10
4	Kemanfaatan materi	16	17

Jumlah skor validator	88	91
Skor Maksimum	10	10
	0	0
Hasil Persentase yang diperoleh (%)	88	91
Rata - rata keseluruhan	89.5	
Kategori	Sangat Valid	

Berdasarkan dari Hasil Validasi ahli media dan ahli materi yang sebelumnya sudah dilakukan menunjukkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti tergolong “Sangat Valid” dengan nilai rata - rata hasil validasi ahli media sebesar 90% dan ahli materi sebesar 89.5%, yang berarti media video pembelajaran layak digunakan dalam proses pembelajaran sebagai bahan ajar.

HASIL UJI COBA PRODUK

Praktikalitas media video pembelajaran merupakan tingkat kemudahan, keefektifan, dan kenyamanan penggunaan media oleh guru maupun peserta didik dalam proses belajar mengajar. Menurut Nieveen (2007); Rahayu, et al (2025), suatu media dikatakan praktis apabila pengguna dapat menggunakan produk tersebut secara mudah, efisien, dan sesuai dengan kondisi pembelajaran yang sesungguhnya. Artinya, media yang dikembangkan harus dapat diterapkan langsung di kelas tanpa memerlukan dukungan teknis yang rumit dan tetap efektif dalam membantu proses pembelajaran. Sementara itu, Arsyad (2020) menegaskan bahwa media pembelajaran yang praktis harus mudah diakses, efisien digunakan dalam waktu pembelajaran, serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Sementara itu, Keller (2010) menjelaskan bahwa media yang praktis harus mampu meningkatkan motivasi dan efisiensi belajar peserta didik.

Uji coba praktikalitas ini juga dilakukan melalui angket respon guru dan siswa terhadap penggunaan media video pembelajaran “Mendesain Motif Batik dengan Aplikasi *IbisPaint X*”. dengan jumlah responden uji pratikalitas yaitu 1 orang guru Desain dan Produksi Busana dan 26 orang siswa kelas XI Busana SMKN 1 Lubuk Sikaping.

Hasil Praktikalitas Guru

Pada tahapan ini dilakukan uji coba media video kepada guru Mata Pelajaran Desain dan Produksi Busana Kelas XI Busana yang dilakukan sekali dengan cara menganalisis data hasil respon guru terhadap media yang telah dikembangkan oleh peneliti sebelumnya hasil respon dari guru mapel Desain dan Produksi Busana pada tahap uji coba memperoleh skor responden 53 dengan hasil presentase yang diperoleh 94,64% sehingga termasuk pada kategori “Sangat Praktis” hal tersebut dapat dilihat pada Tabel 7.

Table 7. Hasil Praktikalitas Guru

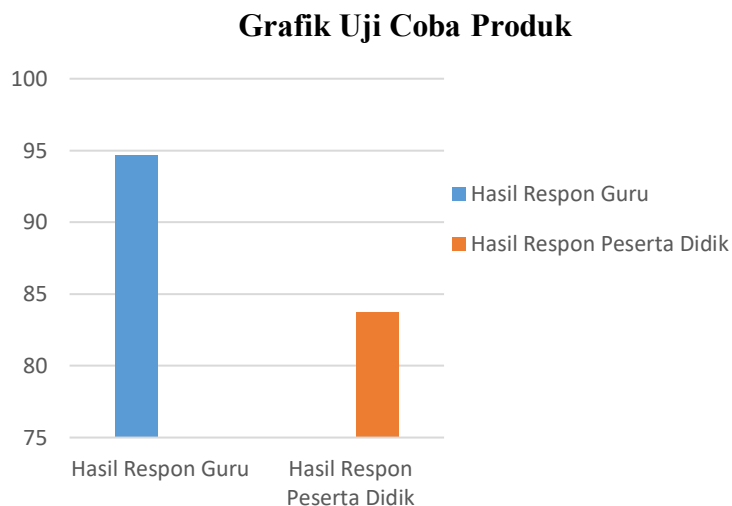
No.	Aspek yang dinilai	Jumlah Skor
1	Media video mendesain motif batik dengan aplikasi <i>IbisPaint X</i> dapat memotivasi siswa dalam belajar.	4
2	Media video membuat pembelajaran mendesain batik secara digital jadi lebih menarik.	4
3	Media video membuat proses belajar mendesain batik secara digital lebih menyenangkan.	4
4	Media video meningkatkan minat siswa dalam mempelajari desain batik digital	4
5	Media video meningkatkan antusiasme siswa untuk berkreasi dalam desain batik.	3
6	Media video membantu siswa memahami langkah – langkah dalam mendesain batik dengan mudah.	4
7	Media video tutorial praktis digunakan dalam proses pembelajaran	4
8	Penyampaian materi dalam video tutorial mudah dimengerti.	4
9	Bahasa yang digunakan dalam video mudah dimengerti dan jelas.	4
10	Tampilan dan alur video mudah dipahami siswa.	4
11	Media video dapat memotivasi siswa untuk belajar mandiri.	3
12	Media video membantu mengubah peran guru dari pengajar menjadi fasilitator.	4
13	Media video dapat mengoptimalkan waktu pembelajaran.	3
14	Media video dapat meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif	4
Jumlah Skor		53
Skor Maksimum		56
Hasil Persentase yang diperoleh (%)		94,64
Kategori		Sangat Praktis

Hasil Praktikalits Siswa

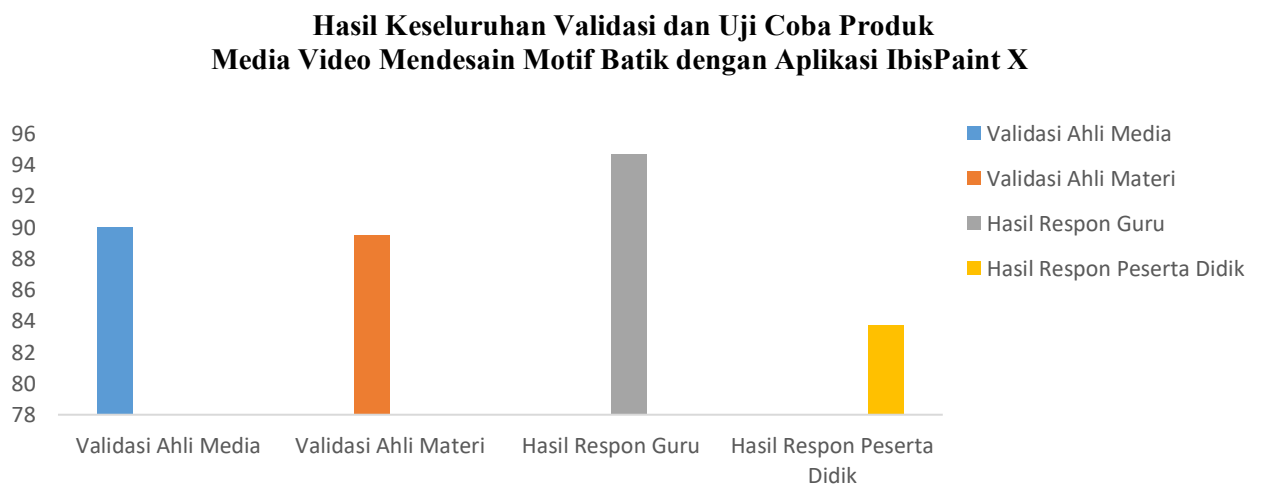
Tahap praktikalitas pada siswa dilakukan hanya sekali dengan cara menganalisis data hasil respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti. Kemudian presentase data dihitung berdasarkan skor setiap jawaban dari respon peserta didik. Terdapat 14 pertanyaan pada angket yang telah diberikan kepada peserta didik dengan 4 skala penilaian, sehingga jumlah skor maksimum yaitu 56 (14

pertanyaan x 4). dengan hasil presentase yang diperoleh 94,64% sehingga termasuk pada kategori “Sangat Praktis” hal tersebut dapat dilihat pada lampiran 1

Berdasarkan dari hasil uji coba kepraktisan menunjukkan bahwa media video ini tergolong “Sangat Praktis” dan mudah digunakan. Berdasarkan hasil angket, guru memberikan penilaian dengan persentase 94,64% (Sangat Praktis), sedangkan peserta didik memberikan respon dengan persentase $\geq 83,72\%$ (Sangat Praktis). Hal ini menunjukkan bahwa media video dapat membantu guru dalam penyampaian materi serta memudahkan peserta didik memahami tahapan mendesain motif batik digital menggunakan aplikasi *IbisPaint X*. Presentase hasil uji coba produk oleh guru dan peserta didik yang terdiri dari 26 orang dapat dilihat pada gambar diagram berikut ini.



Berdasarkan gambar grafik dapat diketahui bahwa persentase terhadap uji coba menunjukkan respon positif dari guru mata Pelajaran Desain dan Produksi Busana dan peserta didik, maka tahap uji coba tidak dilakukan kembali. Selanjutnya hasil keseluruhan penilaian produk media video mendesain motif batik dengan aplikasi *IbisPaint X* dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Hasil Akhir Produk Batik Digital



KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan suatu produk yaitu berupa media video pembelajaran “Mendesain Motif Batik dengan Aplikasi *IbisPaint X*”. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan mengenai Media video pembelajaran Mendesain motif batik dengan aplikasi *IbisPaint X* yang dikembangkan oleh penulis divalidasi oleh validator yaitu ahli media dan ahli materi yang menunjukkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan tergolong “Sangat Valid”. Nilai rata-rata hasil validasi ahli media sebesar 90% dan ahli materi sebesar 89,5%, yang berarti media video pembelajaran layak digunakan dalam proses pembelajaran sebagai bahan ajar. Kemudian berdasarkan hasil uji coba kepraktisan menunjukkan bahwa media video ini tergolong “Sangat Praktis” dan mudah digunakan. berdasarkan hasil angket, guru memberikan penilaian dengan persentase 94,64% (Sangat Praktis), sedangkan peserta didik memberikan respon dengan persentase $\geq 83,72\%$ (Sangat Praktis). Hal ini menunjukkan bahwa media video dapat membantu guru dalam penyampaian materi serta memudahkan peserta didik memahami tahapan mendesain motif batik digital menggunakan aplikasi *IbisPaint X*.

Secara keseluruhan, pengembangan media video pembelajaran ini dinilai valid, praktis, dan layak digunakan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi di SMK. Video pembelajaran ini mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran mendesain motif batik digital, serta menjadi alternatif media yang relevan dengan penerapan Kurikulum Merdeka. Keterbatasan penelitian terletak pada ruang lingkup yang hanya mencakup uji validitas dan kepraktisan tanpa pengujian efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar secara menyeluruh, serta pelaksanaan penelitian yang hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah subjek terbatas. Oleh karena itu, hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasikan secara luas, namun dapat menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya.

REFERENSI

Arif, K. (2023). *Desain kreatif berbasis teknologi digital*. Yogyakarta: Deepublish.

- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2018). *Media pembelajaran: Perannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ibis Inc. (2025). *IbisPaint X Official Description*. Diakses dari <https://ibispaint.com>
- Keller, J. M. (2010). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*. New York: Springer.
- Munir. (2021). *Multimedia: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Nieveen, N. (2007). *An introduction to educational design research*. Netherlands Institute for Curriculum Development (SLO).
- Rahayu, A., Irianti, A. H. S., Sulistyaningwati, B., Apriliyanawati, A., & Harianto, A. A. (2025). Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Teknik Pewarnaan Digital Dengan Aplikasi Ibis Paint Pada Mata Pelajaran Desain. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(3), 2216-2225.
- Ramadhani, A., et al. (2022). Penggunaan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Desain Tekstil. *Jurnal Pendidikan Desain*, 6(3), 145-156.
- Riduwan. (2019). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rina, S. (2021). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Seni Batik untuk Generasi Muda. *Jurnal Pendidikan Seni dan Desain*, 4(1), 22-31.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2019). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sahir, H. S. (2021). *Metodologi penelitian pendidikan: Konsep dan penerapan dalam penelitian sosial*. Yogyakarta: KBM Indonesia.
- Sari, N., & Prabowo, D. (2020). Inovasi desain batik menggunakan teknologi digital. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nusantara*, 6(3), 101-110.
- SMK Negeri 1 Lubuk Sikaping. (2024). *Alur Tujuan Pembelajaran Mata Pelajaran Desain dan produksi Busana*. Lubuk Sikaping: Dokumentasi Kurikulum Sekolah.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2019). *Media pengajaran: Penggunaan dan pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahid, I. M. (2024). Tujuan utama model pengembangan digunakan untuk mendesain dan mengembangkan produk yang efektif dan efisien. *Jurnal Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran*, 5(1), 55-62.
- Waruwu et al. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahappan dan Kelebihan. *Jurnal ilmiah profesi Pendidikan*, 9 (2): 1220-1230. DOI: <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Widiyanto, R. (2022). Efektivitas Penggunaan IbisPaint X dalam Pembelajaran Gambar Ilustrasi Digital. *Jurnal Pendidikan Seni*, 5(2), 62-70.