



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DESAIN BUSANA
MENGUNAKAN *IBIS PAINT X* UNTUK
SMKN 3 KOTA SOLOK**

Anita Rahmah, Yusmerita

*Universitas Negeri Padang, Sumatera Barat ,
indonesia Email: anitarahmahedu@gmail.com*

ABSTRAK

Riset ini berguna untuk: 1) memahami langkah-langkah penggunaan *ibis paint x* dalam pengembangan media pembelajaran mendesain busana yang siap di gunakan di sekolah ; 2) mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran mendesain busana menggunakan *ibis paint x* sebagai media dalam pembelajaran disekolah; 3) melihat tanggapan siswa sesudah memakai media pembelajaran mendesain busana setelah melakukan praktek secara langsung. Riset ini adalah (R&D) atau penelitian Research and Development dengan tahapan yang di ambil dari metode Borg and Gall dan William W. Lee & Diana L. Owen. Langkah- langkah untuk riset kali ini mencakup urutan peninjauan keperluan riset, urutan penyusunan rancangan, urutan pengembangann, urutan praktek secara langsung dan memperkenalkan produk dalam cakupan tertentu. riset ini mengikut sertakan 2 validator untuk materi, 2 validator untuk media, 2 GuruTata Busana SMK, dan 24 siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Kota Solok. Angket merupakan instrumen yang di gunakan dalam riset kali ini dan analisis deskriptif sebagai Teknik analisisnya, data yang di kumpulkan berupa bentuk uraian masukan dari validator serta hasil data tersebut yang berikutnya dijadikan nilai dengan skor angka dan persentase. Kesimpulan riset ini nantinya menunjukkan 1) langkah dalam meningkatkan sarana pembelajaran mendesain busana menggukan *ibis paint x* memakai 5 langkah urutan pengembangan; 2) sarana pembelajaran ini dapat dipakai pada kegiatan belajar mendesain busana di kelas dengan penilaian amat valid dilihat dari segi pembelajaran, kesesuaian kelayakan, bahasa, penampilan materi, manfaat dan keefektifan. Hasil pengamatan dan penilaian dari validator untuk media (95%), validator untuk materi (93%), guru (95%); 3) masukan siswa tentang media pembelajaran mendesain busana menggunakan *ibis paint x* menyatakan bahwa pada kriteria yang sangat valid dengan rata-rata persentase 88%.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Mendesain Busana, Pengembangan

ABSTRACT

Aims of the research are: 1) understanding the steps of using ibis paint x in developing learning media to design clothes that are ready to be used in schools; 2) determine the feasibility of using learning media to design clothing using ibis paint x as a medium in learning at school; 3) see the students' responses after using the learning media to design clothes after practicing directly. This research is (R&D) or Research and Development research with stages taken from the Borg and Gall and William W. Lee & Diana L. Owen models. The steps of this research include the needs review stage, the design preparation stage, the development stage, the field practice stage and introducing the product on a limited basis. This research includes 2 validators for the material, 2 validators for media, 2 Teachers of Vocational Fashion Design, and 24 students of class XI Fashion Design at SMK Negeri 3 Solok City. Questionnaire is the instrument used in this research and descriptive analysis as the analysis technique, the data collected is in the form of a description of input from experts and the results of the assessment which are then used as values with numerical scores and percentages. The results of this research show that 1) the steps for developing learning media to design clothing using ibis paint x use 5 development steps; 2) this learning media can be used in learning fashion design in the classroom..with a very valid judgment based on learning aspect, suitability, feasibility , language, appearance, material benefits and effectiveness. Results observation and assessment from validator for media (95%), validator for material (93%), teacher (95%); 3) student input about learning media for fashion design using ibis paint x stated that the criteria were very valid with an average percentage of 88%.

Keywords: Development, fashion design , learning media

PENDAHULUAN

Smartphone ialah *handphone* yang memiliki fungsi menyerupai menyerupai komputer dengan aplikasi-aplikasi di dalamnya, karena fungsinya yang semakin berkembang banyak sumber ilmu pengetahuan yang dapat di telusuri dengan *smartphone*, semakin memudahkan bagi para pelajar dalam menemukan ilmu pengetahuan terkini, karena selalu berkembangnya ilmu pengetahuan sudah seharusnya para pelajar mengikuti perkembangannya untuk mendapatkan pengetahuan dan informasi terbaru. Guru dan siswa diharapkan mempunyai kemampuan pembelajaran yang semakin maju juga. Kemampuan merupakan kesanggupan individu untuk mengatasi sebuah pekerjaan atau memahami suatu keadaan dan menemukan jalan keluar dari sesuatu yang sedang di kerjakan.

Berdasarkan hasil obeservasi yang dilakukan peneliti di kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Kota Solok,peneliti melihat adanya masalah dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran desain busana. dari segi fasilitas dan tujuan pembelajaran peneliti menemukan kesenjangan dalam pelajaran desain busana yang mana pada silabus mata pelajaran desain busana peneliti melihat adanya materi pembelajaran penggunaan media desain digital, tetapi hal ini tidak dapat di terapkan karena fasilitas sekolah yang belum memadai sehingga tujuan pembelajaran yang di harapkan tidak tercapai, dari segi siswa peneliti juga mengamati kurang antusiasnya siswa saat menerima pelajaran dari guru. oleh karena itu guru butuh menyelaraskan antara media dan metode dalam proses pembelajaran

Sesuai pendapat Hamalik yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2013:19) bahwa penggunaan sarana dalam belajar untuk kegiatan pembelajaran bisa meningkatkan ketertarikan dan keinginan bagi pelajar, juga meningkatkan motivasi dan rangsangan dalam proses pembelajaran dan juga memberi dampak baik dalam psikologi siswa pada kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan *smartphone* sebagai media dalam pembuatan desain busana, siswa akan sangat di mudahkan dalam merancang busana yang akan di ciptakan mulai dari pembuatan proporsi yang mana pada *smartphone* kita dapat mencari proposi yang sesuai dengan yang kita inginkan atau pun proporsi yang telah kita rancang sendiripun dapat di pindahkan ke *smartphone*, pada *smartphone* terdapat aplikasi-aplikasi yang dapat di manfaatkan untuk desain busana. Berdasarkan latar belakang maka tujuan riset ini berguna untuk: 1) memahami langkah-langkah penggunaan *ibis paint x* dalam pengembangan media pembelajaran mendesain busana yang siap di gunakan di sekolah ; 2) mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran mendesain busana menggunakan *ibis paint x* sebagai media dalam pembelajaran di sekolah; 3) melihat tanggapan siswa sesudah memakai media pembelajaran mendesain busana setelah melakukan praktek secara langsung

METODE PENELITIAN

Riset ini adalah penelitian yang bertujuan guna meningkatkan media belajar yang dimaksudkan untuk mengembangkan sumber belajar dalam bentuk sarana dalam kegiatan pembelajaran desain busana dengan Model pengembangan prosedural. Menurut Setyosari (2013:221) pengembangan dan penelitian merupakan suatu tahapan yang dimaksudkan untuk meningkatkan dan menguji kebenaran produk pendidikan. pengembang adalah tahapan, produk, dan rancangan. Menurut Sugiyono (2016: 407), penelitian Research and development (R&D) adalah sebagian cara untuk menghasilkan produk Tertentu dan melihat kemampuan produk tersebut. Dari dua pendapat sebelumnya dapat dikatakan bahwa metode R&D

merupakan metode yang bertujuan guna menyempurnakan dan memperoleh suatu produk berdasarkan acuan dan ketentuan dari produk yang di kerjakan sehingga mendapatkan produk yang baru melalui beberapa langkah langkah dan validasi atau uji coba. Dalam riset ini Alat yang sedang dikembangkan adalah sarana yang di gunakan dalam pembelajaran berupa aplikasi beserta joobsheet untuk mempermudah proses pembelajaran pada mata pelajaran mendesain busana kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 3 Kota Solok.

Riset ini dilaksanakan di SMK Negeri 3 Kota Solok pada tanggal 28 oktober sampai tanggal 29 november dengan siswa kelas XI Tata Busana sebagai objek dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini. Bentuk data dalam riset ini merupakan data primer, merupakan data yang di dapat tanpa perantara atau secara langsung dan sumber data yang terdiri dari validator, guru mata pelajaran mendesain busana dan siswa kelas XI SMK Negeri 3 Kota Solok. Data diambil melalui angket pengujian validitas dan praktikalitas Pengembangan Media mendesain busana dengan menggunakan aplikasi *ibis paint x* pada mata pelajaran mendesain busana di SMK 3 Kota Solok.

Riset ini merupakan usaha dalam meningkatkan media pembelajaran Mendesain busana Busana yang di buat dalam 5 tingkatan yaitu, 1) kajian kebutuhan, 2 persiapan, 3) pengembangan, 4) percobaan di lapangan, dan 5) sosialisasi terbatas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Media Pembelajaran Mendesain Busana Menggunakan *Ibis Paint X*

Pengembangan media pembelajaran mendesain busana dengan memanfaatkan aplikasi *ibis paint x* untuk kelas XI tata busana SMK Negeri 3 Kota Solok dengan materi mendesain busana kerja wanita secara manual dan digital ini adalah pengembangan yang di peruntukan sebagai bahan ajar Mendesain Busana yang berbasis digital. riset pengembangan ini dilaksanakan dalam berbagai tahapan perubahan dari teori Borg & Gall dan Willian W. Lee & Diana L. Owen yang mencakup tahapan, kajian kebutuhan, persiapan, peningkatan kualitas , percobaan parktek langsung, dan, sosialisasi dalam cakupan tertentu. Bagian kajian kebutuhan berguna untuk melihat kegiatan proses belajar mengajar Mendesain Busana dikelas dan menetapkan batas minimum. kompetensi (SK) dan.kompetensi dasar (KD) yang nantinya akan di tingkatkan .

2. Validasi Media Pembelajaran Mendesain Busana Menggunakan *Ibis Paint X*

Selanjutnya validasi Media Pembelajaran dengan menggunakan angket oleh 2 orang validator untuk materi dan 2 orang validator untuk media yang nantinya di nilai oleh dosen Universitas Negeri Padang. Uji kebenaran yang dinilai terdiri dari sudut kelayakan isi, sudut penyajian bahan, sudut penilaian bahasa dan sudut kelayakan aplikasi .

Dari masukan penilaian tersebut dapat di simpulkan bahwa menurut validator untuk media dan validator untuk materi. Media Pembelajaran sudah bisa dipakai sebagai sumber belajar dengan persentase keseluruhan yaitu 94 %. Sebagaimana menurut ridwan (2012:12)yang mengatakan rentang “nilai 81% -100% termasuk kategori sangat valid”.

Tabel 1. Validasi dari validator untuk Meddia.

No	Aspek Penilaian	Hasil Validasi	Kategori
1.	Kelayakan aplikasi	95%	Amat layak
2.	Aspek materi	95%	Amat layak
Jumlah Rata-rata		95%	Amat layak

Tabel 2. Validasi dari validator untuk Materi

No.	Aspek Penilaian	Hasil Validasi	Kategori
1	Kesesuain Isi	88%	Amat layak
2	Penyampaian Bahan	97%	Amat layak
3	Kesesuaian bahasa	95%	Amat layak
Jumlah Rata-rata		93%	Amat layak

3. Pengamatan Dan Penilaian Dari Siswa Dan Guru Tata Busana

Setelah ahli materi dan ahli media memvalidasi, berikutnya penilaian akan dilakukan oleh guru Tata Busana di SMK Negeri 3 Kota Solok . penilaian yang dilakukan meliputi aspek waktu, aspek kemudahan, dan aspek manfaat.berdasarkan hasil penilaian masuk dalam kategori Sangat layak dengan presentase 95%.dari data tersebut maka dapat dilihat penilaian dari guru mata pelajaran mendesain, Media Pembelajaran sudah dapat dipakai sebagai sumber belajar dalam kelas.

Pengumpulan data yang bertujuan untuk mengevaluasi terakhir yaitu hasil dari uji coba lapangan terhadap respons siswa dalam memakai media Pembelajaran Mendesain Busana yang sedang di tingkatkan.data yang di kumpulkan berupa bagaimana bentuk reaksi siswa dalam menyukai produk tersebut. dalam kegiatan ini melibatkan 24 siswa kelas XI SMK Negeri 3 Kota Solok. percobaan di lapangan ini dilaksanakan diruang kelas di bantu dengan komputer dan proyektor agar siswa mudah memperhatikan proses pengerjaan.

Siswa memberikann respons tentang Media Pembelajaran meliputi aspek waktu , aspek kemudahan, dan aspek manfaat yang dibagikan dalam 14 soal pertanyaan. Menurut hasil pengolahan data, secara keseluruhan masuk ke dalam Kriteria sangat layak dengan perolehan 88%. berdasarkan hal tersebut dapat dilihat bahwa menurut siswa kelas XI SMK Negeri Kota Solok , Media Pembelajaran telah bisa digunakan sebagai sumber belajar.

Tabel 3. Masukan Data Dari Guru Mata Pelajaran Mendesain Busana

No	Aspek Penilaian	Hasil Praktikalitas	Kategori
1	Waktu	96%	Sangat Praktis
2	Kemudahan	91%	Sangat Praktis

3	Manfaat	100%	Sangat Praktis
Jumlah		95%	Sangat Praktis

Tabel 4. Datal Uji Penilaian dan peninjauan siswa

No	Aspek Penilaian	Hasil Praktikalitas	Kategori
1	Waktu	89%	Sangat Praktis
2	Kemudahan	85%	Sangat Praktis
3	Manfaat	90%	Sangat Praktis
Jumlah		88%	Sangat Praktis

KESIMPULAN

Pengembangan Media Pembelajaran Mendesain Busana Menggunakan *Ibis Paint X*

Penelitian media pembelajaran yang sedang di tingkatkan secara garis besar mengulas tentang materi membuat desain busana kerja wanita secara manual dan digital. Secara menyeluruh media pembelajaran mendesain busana ini di mulai dari pengenalan secara umum , langkah pengoperasian, kompetensi, materi pembelajaran, indikator, materi, pengulangan pembahasan, latihan, dan di akhiri dengan penutup. Peningkatan pada produk media pembelajaran mendesain busana pada riset kali ini memakai aplikasi *ibis paint x* pada *smartphone* . Sasaran yang nantinya memakai produk sarana untuk belajar mendesain busana ini adalah siswa SMK jurusan Tata Busana.

Berdasarkan hasil penilaian dari validator untuk media dan validator untuk materi dengan menyebarkan angket di peroleh hasil persentase dari validasi media 95% dan persentase dari hasil materi 93% sehingga perolehan persentase secara keseluruhan yaitu 94% dengan kategori sangat layak.

Sedangkan Hasil angket peninjauan dan penilaian dari guru tata busana dan siswa Berdasarkan respons guru pengampu pelajaran mendesain busana dan siswa kelas XI tata busana SMK Negeri 3 Kota Solok dengan memakai angket di peroleh hasil persentase dari guru mata pelajaran yaitu 95% dan persentase dari siswa kelas XI tata busana a yaitu 88% dengan kategori sangat valid.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. (2013). *media pembelajaran* . jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
 Borg, W. (2003). *Educational Research : an introduction (4th ed)* . new york & london : longman.
 Ridwan, M. (2012). *perencanaan dan Pengembangan pariwisata* . medan: PT SOFMEDIA.
 setyosari, p. (2013). *metode penelitian dan pengembangan* . jakarta: Kencana Prenadamedia Groub.
 Sugiono. (2016). *metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. bandung: PT Alfabet.