

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Meluasnya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan pembelajaran. Tidak hanya berperan penting untuk memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan inovatif, namun juga bermanfaat dalam meningkatkan hasil kinerja peserta didik. Baik itu berupa ilmu pengetahuan yang bersifat teori yang digunakan di bangku sekolah menengah atas (SMA), maupun ilmu pengetahuan keahlian untuk sekolah menengah kejuruan (SMK). Media pembelajaran disebut juga sebagai salah satu unsur komunikasi pendidikan yang dapat mengantar pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terlaksana dengan baik dan menyenangkan (Suryani & Irmayanti, 2025).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan bentuk lembaga pendidikan formal yang dituntut mampu mengikuti perkembangan teknologi sehingga menghasilkan lulusan yang kompeten secara kognitif, psikomotorik, dan afektif. Pada pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan, khususnya jurusan tata busana, banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menggambar desain busana, terutama bagian pewarnaan, menentukan letak motif, serta memilih jenis garis tekstur yang diinginkan. Penggunaan teknologi dalam mendesain busana dapat membantu siswa membuat desain sesuai kebutuhan dengan cepat dan

mudah tanpa mengulangi proses dari awal apabila tanpa sengaja melakukan kesalahan. Dengan memperkenalkan aspek teknologi ini akan memungkinkan siswa untuk memahami lebih baik dan mencoba berbagai kombinasi dalam desain mereka (Farkhatun, 2022).

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 3 Februari 2025 di SMK Swasta Citra Harapan Jaya Medan, diketahui bahwa lembaga tersebut membina program keahlian Busana. Untuk mendukung kesiapan para siswa tamatan program keahlian Busana tersebut, maka pengelola pendidikan SMK menyiapkan materi pembelajaran yang produktif dengan menggunakan kurikulum merdeka, yaitu dengan menyediakan mata pelajaran dasar-dasar busana pada kelas sepuluh dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70. Berdasarkan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang diperoleh dari guru program keahlian Busana, terdapat sembilan elemen yang terlampir pada mata pelajaran dasar-dasar busana. Diantaranya ialah : 1) profil *technopreneur*, 2) dunia industri dan perkembangan mode, 3) dasar *branding* dan marketing, 4) menggambar mode, 5) dasar *fashion design*, 6) proses produksi busana, 7) perkembangan teknologi di industri dan dunia kerja serta isu-isu global pada bidang busana, 8) dasar pola, dan 9) teknik dasar menjahit.

Dari kesembilan materi di atas, peneliti hanya akan berfokus pada satu materi, yaitu menggambar mode yang disebabkan peserta didik belum mampu mengimplementasikan desain dan detail ke anatomi tubuh, mencampur warna, dan membuat desain teknis secara digital. Menurut Wahyudin & Rahayu (2024) implementasi desain dan detail ke anatomi tubuh adalah proses penerapan sketsa

busana atau karakter ke atas gambar proporsi tubuh manusia yang akurat. Tujuannya agar desain terlihat lebih nyata, proporsional, dan detail teknis seperti tekstur kain, lekuk tubuh serta gerakan dapat divisualisasikan dengan jelas. Kemudian mencampur warna pada gambar atau desain merupakan proses menggabungkan dua atau lebih warna dasar (primer) maupun turunan warna lainnya untuk menciptakan nuansa, harmoni, dan kontras yang baru, teknik ini bertujuan menciptakan visual yang menarik serta mempertegas elemen desain (Elisabeth *et al.*, 2021). Membuat desain teknis secara digital adalah proses perancangan, pemodelan, dan visualisasi komponen atau sistem menggunakan perangkat lunak untuk menciptakan gambar presisi, prototipe virtual, atau dokumentasi teknis, menggantikan metode manual tradisional demi efisiensi, akurasi, dan kemudahan kolaborasi (Prabawati & Noerharyono, 2024).

Papar Chusniah & Setianingsih (2019) menjelaskan bahwa Ibis Paint X merupakan aplikasi pada android yang memiliki beberapa fitur yang dapat memudahkan untuk membuat gambar dan mengkreasikan desain. Penggunaan aplikasi Ibis Paint X diharapkan dapat memaksimalkan kemampuan siswa dalam menggambar busana dengan bantuan fitur-fitur pada aplikasi. Dengan memanfaatkan android yang mereka miliki, mereka dapat menciptakan karya desain dengan mudah dan cepat serta dapat mengembangkan kreatifitas peserta didik dalam seni dan kreasi desain melalui aplikasi Ibis Paint X.

Pada penelitian yang dilakukan Naimar (2022) menunjukkan hasil bahwa penggunaan aplikasi Ibis Paint X dirasakan lebih fleksibel karena dapat digunakan dimanapun tanpa harus membawa alat bantu dalam mendesain busana. Sedangkan

menurut penelitian Mita (2022) diketahui bahwa penggunaan aplikasi Ibis Paint X terbukti efektif dalam pembuatan desain busana, oleh karena itu disarankan dapat diterapkan dalam pembelajaran praktek dan penggunaan aplikasi Ibis Paint X dalam pembelajaran desain busana dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa tidak merasa jenuh dan bosan. Pendapat tersebut selaras dengan Farkhatun (2022) memanfaatkan aplikasi Ibis Paint X dalam menggambar busana dapat membantu siswa membuat desain, membuat tekstur kain, menentukan warna, motif, jenis kain dengan cepat dan mudah tanpa mengulangi proses dari awal.

Maka, dapat disimpulkan bahwa menerapkan aplikasi Ibis Paint X pada proses menggambar busana, khususnya untuk pemula, sangat berefek positif dan mampu memaksimalkan hasil karya peserta didik. Oleh karena itu, berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan aplikasi Ibis Paint X sebagai media pembelajaran yang membantu memudahkan peserta didik dalam menggambar busana pesta dengan judul, “Analisis Hasil Menggambar Busana Pesta Menggunakan Aplikasi Ibis Paint X Pada Siswa Kelas X SMK Swasta Citra Harapan Jaya Medan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Sebagian Peserta didik kelas X program keahlian Busana di SMK Swasta Citra Harapan Jaya Medan belum menguasai fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi Ibis Paint X untuk mendukung proses menggambar busana pesta.

2. Belum diketahui tingkat kualitas hasil menggambar busana pesta siswa menggunakan aplikasi Ibis Paint X.
3. Siswa masih kurang luwes dalam membuat garis struktur desain busana.
4. Penggunaan aplikasi Ibis Paint X sebagai media pembelajaran menggambar busana pesta belum banyak dianalisis berdasarkan hasil karya siswa.
5. Nilai rata-rata peserta didik kelas X program keahlian Busana di SMK Swasta Citra Harapan Jaya Medan dalam menggambar busana secara digital masih belum maksimal.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Penelitian akan dilakukan di SMK Swasta Citra Harapan Jaya Medan kelas X program keahlian Busana, yang telah mengikuti mata pelajaran dasar-dasar busana.
2. Media yang digunakan dalam menggambar busana adalah Ibis Paint X.
3. Jenis busana yang digambar adalah busana pesta malam.

1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah diatas, dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana kemampuan siswa kelas X di SMK Swasta Citra Harapan Jaya Medan

dalam menggambar busana pesta menggunakan aplikasi Ibis Paint X?”

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, tujuan utama penelitian ini adalah : Untuk mengetahui bagaimana kemampuan siswa dalam menggambar busana pesta menggunakan aplikasi Ibis Paint X siswa kelas XI di SMK Swasta Setia Budi Binjai.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Secara Teoritis

Sebagai bahan pengetahuan baru bagi guru yang mengajar di SMK Swasta Citra Harapan Jaya Medan, khususnya jurusan keahlian tata busana kelas X, dan dapat menjadi referensi untuk penelitian berikutnya yang relevan.

1.6.2 Manfaat Secara Praktis

1. Bagi siswa
 - a. Mempermudah peserta didik dalam menggambar desain busana pesta tanpa takut mengulang dari awal apabila melakukan kesalahan.
 - b. Mempermudah peserta didik dalam mengeksplorasi kreatifitas dengan bebas.
 - c. Proses belajar menjadi lebih menarik sehingga memudahkan proses pembelajaran bagi peserta didik.
2. Bagi guru atau pendidik
 - a. Meningkatkan pembelajaran dan mengoptimalkan keterampilan peserta didik dalam keahlian menggambar desain.

- b. Menambah media pembelajaran alternatif bagi guru terutama dalam keahlian menggambar desain busana pesta.

3. Bagi peneliti

- a. Dapat menerapkan ilmu yang telah dipelajari tentang desain busana pesta secara digital.
- b. Mengembangkan ilmu yang telah dipelajari dengan teknologi dalam suatu media pembelajaran sesuai dengan kriteria yang ditentukan.
- c. Menumbuhkan sikap mahasiswa untuk berpikir ilmiah, kreatif, dinamis, dan aktif dalam mengimplementasikan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan.
- d. Menambah pengetahuan dan keterampilan dalam meningkatkan keahlian desain busana pesta menggunakan aplikasi Ibis Paint X.