

Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan *Jobsheet* dan Video Pembelajaran Menggambar Desain Busana Kasual dengan Aplikasi *Ibis Paint X* SMKN 1 Sijunjung

Riska Nava Syaryani¹, Ernawati²

^{1,2}Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Negeri Padang, Jalan Prof. Dr. Hamka Air Tawar Padang, Sumatera Barat

Correspondence Email: ¹riskanava01@gmail.com², ernawati@fpp.unp.ac.id

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar desain busana kasual dengan aplikasi *Ibis Paint* SMKN 1 Sijunjung menggunakan *jobsheet* dan video. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan bentuk *quasi experiment* dan menggunakan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Desain*. Kelompok eksperimen menggunakan video, sedangkan kelompok kontrol menggunakan *jobsheet*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Tata Busana dengan jumlah 71 orang. Sampel dalam penelitian ini seluruh populasi dipilih dengan menggunakan teknik total sampling. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah rubrik penelitian. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah uji analisis deskriptis, uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar desain busana pada kelas kontrol adalah 76,5, sedangkan pada kelas eksperimen adalah 83,5. Uji-t menunjukkan nilai t_{hitung} 4.671 > t_{tabel} 1,994945 dengan sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, penggunaan video terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar desain busana kasual di kelas X SMKN 1 Sijunjung.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Jobsheet*, video, Menggambar Mode, Busana Kasual, Aplikasi *Ibis Paint X*

Abstract This research aims to determine the differences in learning outcomes for casual fashion design with the *Ibis Paint* application X at SMK Negeri 1 Sijunjung using job sheets and videos. This research uses a quantitative type of research in the form of a quasi experiment and uses a Pretest-Posttest Control Group Design research design. The experimental group used videos, while the control group used job sheets. The population in this study was all students of class X Fashion Design with a total of 71 people. The sample in this study was the entire population selected using total sampling techniques. The data analysis techniques in this research are descriptive analysis tests, analysis prerequisite tests and hypothesis tests. The research results showed that the average learning outcome for fashion design in the control class was 76.5, while in the experimental class it was 83.5. The t-test shows the value of t_{count} 4.671 > t_{table} 1.994945 with sig. (2-tailed) 0.000 < 0.05, which means there is a significant difference between the two groups. Thus, the use of videos has been proven to be effective in improving learning outcomes for casual fashion design in class X of SMK Negeri 1 Sijunjung.

Keywords: Learning Results, *Jobsheets*, videos, Fashion Drawing, Casual Clothing, *Ibis Paint*

PENDAHULUAN

SMK Negeri 1 Sijunjung merupakan salah satu sekolah kejuruan kabupaten Sijunjung yang memiliki bidang keahlian tata busana. Terdapat beberapa kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik sebagai seorang ahli dalam tata busana, disamping keahlian mendesain dan menjahit adalah membuat desain secara digital di aplikasi *Ibis Paint X*. Berdasarkan tujuan pembelajaran (TP) dan alur tujuan pembelajaran (ATP) pada Kurikulum Merdeka SMK tata busana, salah satu mata pelajaran yang dilaksanakan pada siswa tata busana kelas X semester 1 (ganjil) adalah Menggambar Mode (MM). Salah satu materi yang ada dalam mata pelajaran Menggambar Mode adalah mendesain busana secara digital. Kompetensi dasar yang harus dicapai dalam mata pelajaran yaitu mampu membuat desain digital pada desain busana kasual dan desain busana pesta menggunakan menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di SMKN 1 Sijunjung pada tanggal 4 November 2023 dengan guru mata pelajaran Menggambar Mode kelas X ibuk Neriliawati S.Pd dan Ibu Rahayu Desmaleni, S.Pd kelas XI. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Menggambar Mode, metode yang digunakan untuk belajar

medesain dengan aplikasi *Ibis Paint X* adalah metode ceramah menggunakan *jobsheet* saat siswa membuka aplikasi *Ibis Paint X* dan video tutorial di dalam *Youtube*. Berdasarkan keterangan kedua guru pengampu Menggambar Mode tersebut yaitu 1) siswa rajin mengalami kesulitan mencari dan memahami video mendesain busana menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* di *Youtube*, karena belum adanya video pembelajaran yang dibuat untuk mata pelajaran Menggambar Mode 2) siswa rajin mengalami kesulitan mendesain dengan aplikasi *Ibis Paint X* khususnya memberikan warna, wajah, dan motif gelap terang pada desain busana kasual. Hal itu dapat dibuktikan dengan hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Menggambar Mode dalam nilai tugas mendesain busana kasual yang terdapat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil belajar Pratik Pembuatan Desain Busana Kasual di aplikasi *Ibis Paint X* yang diajar menggunakan *Jobsheet* di kelas X Tata Busana SMKN 1 Sijunjung T.A 2023/2024.

Kelas	Rentang Nilai Siswa	Banyak Siswa	%	Keterangan
X Tata Busana 1	0-74	22	63%	Tidak Tuntas
	75-100	13	37%	Tuntas
	Jumlah	35	100%	
X Tata Busana 2	0-74	25	69%	Tidak Tuntas
	75-100	11	31%	Tuntas
	Jumlah	36	100%	

Sumber : Guru Menggambar Mode Kelas X Tata Busana Juli-Desember 2023

Tabel diatas dapat disimpulkan bahwa presentase nilai hasil belajar Mendesain busana kasual belum belum memuaskan atau masih rendah dibawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Menggambar Mode di SMK Negeri 1 Sijunjung yaitu 63% dikelas X Tata Busana 1 dan 69% dikelas X Tata Busana 2. Data nilai siswa yang telah di rekap oleh guru diketahui masih terdapat siswa yang belum mencapai ketuntasan. Berdasarkan hasil belajar mendesain busana kasual di aplikasi *Ibis Paint X* di kelas X, upaya dalam mengatasi tingkat tuntas siswa dalam mendesain, salah satunya dengan menampilkan video pembelajaran mendesain busana kasual di aplikasi *Ibis Paint X*.

Menurut Daryanto (2010: 87) menyatakan bahwa penerapan media video, siswa dapat menyerap dan mengingat materi dengan optimal, karena daya serap dan daya ingat siswa akan meningkat jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indera pendengaran dan penglihatan, dalam hal ini penggunaan media video. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Rifa'i (2015: 120) menjelaskan bahwa "Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya".

Sedangka kelebihan media video menurut Rusman (2012: 220) yaitu: 1) Video dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh siswa; 2) Video sangat efektif menyajikan suatu proses 3) Penayangan video dapat diulang-ulang, lebih realistis, dan mengatasi keterbatasan ruang dan waktu; 4) Memberikan pengaruh yang baik yang mendalam dalam sikap siswa.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran menggunakan video dapat meningkatkan daya ingat dan dalam proses perolehan informasi yang diberikan dengan kelebihan video dalam penanyangan yang berulang-ulang, menjelas proses dan dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dapat mempertinggi hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan *Jobsheet* dan Video Pembelajaran Menggambar Desain Busana Kasual dengan Aplikasi *Ibis Paint X* SMKN 1 Sijunjung".

LANDASAN TEORI

Aplikasi Ibis PaintX merupakan aplikasi menggambar digital yang banyak digunakan untuk menggambar dan tersedia secara gratis di play store maupun IOS pada smartphome. Sebagaimana dengan penelitian yang dilakukan Setiani, 2021. Aplikasi Ibis Paint X dimulai pada tahun 2010. Sebuah perusahaan pengembang perangkat lunak Jepang, merilis versi pertama dari aplikasi tersebut. Aplikasi Ibis Paint X memiliki kapasitas ukuran penyimpanan 35 Mb dan telah di download 100 Juta lebih pengguna dengan 2 Juta ulasan. Sejak saat itu, Ibis Paint X telah menjadi salah satu aplikasi seni digital yang paling populer di seluruh dunia, terutama di kalangan pengguna yang tertarik dalam seni digital, ilustrasi, dan desain grafis. Ibis Paint X dikembangkan oleh tim yang berfokus pada menyediakan alat yang dapat diakses oleh semua orang, dari pemula hingga profesional, untuk mengekspresikan kreativitas mereka melalui seni digital. Dari versi awalnya, aplikasi ini menawarkan fitur-fitur yang memungkinkan pengguna untuk membuat sketsa, menggambar, mewarnai, dan mengedit gambar dengan mudah dan efisien. sebagaimana yang di kutip dari hasil penelitian yang di lakukan oleh M. Faiz, (2024).

Desain busana berasal dari Bahasa Inggris yaitu Fashion Design, menurut hasab shadely fashion berarti mode desain berarti merencanakan. Sehingga mendesain suatu busana memerlukan pengetahuan, ide, dan pemikiran yang akan dituangkan dalam bentuk rancangan busana. Mahindra, J. E , (2023). Desain busana adalah cabang ilmu yang perlu dipelajari oleh desainer, terutama para desainer pemula karena disini akan dijelaskan secara terperinci sesuatu tentang proporsi tubuh manusia untuk desain busana, di samping itu dijelaskan pula ilmu pengetahuan yang perlu untuk menunjang ilmu tersebut. Sebelum ilmu busana ini berkembang, tujuan manusia berbusana hanya untuk melindungi tubuh dari hawa dingin atau panas dan serangan binatang. Sehingga mode busana waktu itu sangat sederhana sekali, hanya terbuat dari bahan alam seperti kulit kayu, daun-daunan

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Data penelitian diperoleh dari hasil akhir praktik pembuatan desain busana kasual dengan analisis perhitungan rata-rata. Penelitian ini menggunakan bentuk *Quazi Eksperimental*, yaitu dengan memberikan dua perlakuan terhadap kelompok siswa. Dalam penelitian ini menggunakan rancangan atau desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group design*, dalam desain ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diajarkan menggunakan video sedangkan kelompok kontrol diajarkan menggunakan *jobsheet*.

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Sijunjung yang beralamat di Jl. Pro. M. Yamin, SH, Jl. Raya Tj. Ampalu No. 1, Limo Koto, Kec. Koto VII, Kabupaten Sijunjung, Sumatera Barat. Penelitian ini ditujukan kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Sijunjung tahun ajaran 2024/2025. Populasi dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas X Tata Busana dengan menggunakan total sampling. Jenis data Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu berbentuk data primer dengan teknik pengumpulan data yaitu rubik penilaian kinerja. Dalam penelitian ini teknik analisis data adalah analisis data deskriptis, uji prasyarat analisis dan uji hipotesis menggunakan uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Belajar Pembuatan Desain Busana Kasual Menggunakan Aplikasi *Ibis Paint X* Pada Pembelajaran Menggambar Mode yang diajar menggunakan *Jobsheet* dan Video SMK N 1 Sijunjung. Pada penelitian ini, peneliti melakukan dua tahapan untuk memperoleh data yang akan diteliti yaitu menggunakan sebelum atau *pretest* dan sesudah atau *posttest*.

Tabel 2. Hasil Rata-Rata Kelas *Pretest* Kelas Kontrol dan kelas Eksperimen

Kelas	Nilai <i>Pretest</i>
-------	----------------------

	Terendah	Tertinggi	Rata-Rata
Kontrol	42	78	60
Eksperimen	56	81	68,5

Tabel 3. Hasil Rata-Rata Kelas Posttest Kelas Kontrol dan kelas Eksperimen

Kelas	Nilai Posttest		
	Terendah	Tertinggi	Rata-Rata
Kontrol	61	92	76,5
Eksperimen	78	89	83,5

Dari penjelasan tabel di atas terlihat kelas eksperimen lebih tinggi jumlah nilainya dibandingkan dengan kelas kontrol. *Pretest* nilai rata-rata siswa kelas kontrol sebesar 60 dan nilai rata-rata kelas eksperimen 68,5. Sedangkan hasil *posttest* siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen relative berbeda apabila dilihat dari hasil rata-rata kelas kontrol dan eksperimen. Nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 76,5 dan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 83,5. Setelah diberi perlakuan pembelajaran dengan *jobsheet* dan media video ada perbedaan nilai rata-rata hasil belajar sebanyak 7.

Perbedaan hasil belajar menggunakan *jobsheet* dan menggunakan video pembelajaran pembuatan desain busana kasual dengan aplikasi *Ibis Paint X* SMKN 1 Sijunjung.

a. Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov, maka diperoleh nilai Asymp. Sig. Untuk kelas kontrol sebesar .200 dan kelas eksperimen sebesar .113. Kedua nilai tersebut lebih besar dari dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa persebaran data dari kedua dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal. Berikut ringkasan hasil uji normalitas ditunjukkan dibawah.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov		
	Statistic	Df	Sig.
Kelas kontrol	.121	69	.200
Kelas Eksperimen	.134	69	.113

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan pada data nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji homogenitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai Sig sebesar 0.75. nilai yang diperoleh dalam perhitungan lebih besar dibandingkan dengan taraf signifikansi 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa kelompok data nilai hasil belajar untuk data kompetensi siswa memiliki varian yang sama.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistik	df1	df2	Sig.
4.146	1	69	.075

c. Uji Hipotesis

Tabel 6. Uji-t

			95% Confidence Interval of the Difference Upper		
Nilai	Kelas	Kontrol-	t	df	Sig. (2-tailed)
			4.671	69	.000

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji-t dengan *independent-Sample T- Test* di atas. Diperoleh data uji-t hasil *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai t_{hitung} sebesar 4.671 dengan Sig sebesar 0,000. Maka $t_{hitung} 4.671 > t_{tabel} 1,994945$ atau sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya ada perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media video dengan menggunakan *jobsheet*.

SIMPULAN

Hasil belajar pembuatan desain busana kasual dengan aplikasi *Ibis Paint X* pada pembelajaran menggambar mode menggunakan *jobsheet* dan video SMKN 1 Sijunjung. *Pretest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 68,5 dan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 60. Sedangkan *Posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol hasilnya relatif berbeda apabila dilihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 83,5 dan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 76,5.

Perbedaan hasil belajar menggunakan *jobsheet* dengan hasil belajar menggunakan video pembelajaran pembuatan desain busana kasual dengan aplikasi *Ibis Paint X* SMK Negeri 1 Sijunjung. Berdasarkan perhitungan rata-rata hasil *posttest* kelompok eksperimen sebesar 83,5 dan rata-rata hasil belajar kelompok kontrol sebesar 76,5. Pada kelas kontrol yang diajar menggunakan *jobsheet* yang tuntas sebanyak 32 orang dari 36 orang dikelas kontrol dan mendapat presentase ketuntasan 82%. Selanjutnya pada kelas eksperimen yang diajar menggunakan video yang tuntas sebanyak 35 siswa dari 35 siswa dikelas dan presentase ketuntasan 100%.

Hasil penelitian ini menunjukkan uji-t *posttest* menggunakan bantuan *software* SPSS 22, diperoleh hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai $t_{hitung} 4.671 > t_{tabel} 1,994945$ atau sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya ada perbedaan hasil penggunaan *jobsheet* dan video pada materi mendesain busana kasual di aplikasi *Ibis Paint X*. Dari nilai hasil belajar, dapat diketahui bahwa pembelajaran mendesain busana kasual di aplikasi *Ibis Paint X* yang menggunakan video memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan *jobsheet*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Aris M. (2013). Kelengkapan Job Sheet Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Kelistrikan Otomotif Pada Siswa. *E-Journal Ikip Veteran. Tersedia di e-journal.ikip-veteran.ac.id*
- Agustini, K. & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk austi Meningkatkan Motivasi Belajar Pembelajenggunakan Mixtel R. & D. *Jurnal Dan ilmiah Pendidikan*.
- Arif Yudianto. 2017. "PENERAPAN VIDEO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN" : 234–37.
- Buhari. 2018. "Kemampuan Menggambar Ragam Hias Bagi Siswa Kelas X." *Universitas Muhammadiyah Makasar*
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dihyah, M. (2021). Pengembangan Media Komik Strip Melalui Aplikasi Ibis Paint X untuk Pembelajaran Akidah Akhlak (*Doctoral dissertation*,)

- Ernawati, dkk.(2008). *Tata Busana Jilid 1 untuk Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta: DirektoratPembinaanSekolahMenengahKejuruan.
- Faiz, M., Azlianty, S., Ginting, H. Z., Togatorop, J. B., Saragih, L. SB., Faujiah, N, Septiani. A.N, T Putri, and U Setiawan. 2022. “Kelebihan Dan Kekurangan Jenis-Jenis Media.” *Jurnal Telekomunikasi, Kendala dan Listrik* 3(2): 81–87
- Oktaviani, R. T. (2019). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan dan Pelatihan (Diklat). *MADIKA: Media Informasi Dan Komunikasi Diklat Kepustakawanan*.
- Prawiro, M. (2019). *Pengertian Aplikasi: Arti, Fungsi, Klasifikasi, dan Contoh Aplikasi*
- Prihatini, T., & Kusumasari, S. M. (2020). PERANCANGAN BUSANA CASUAL WANITA DARI BAHAN. *Jurnal Socia Akademia* 6(1): 1–8.
- Ridha, M., Firman, F., & Desyandri, D. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Video pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 154-162.
- Safitri , N., Noerharyanono, M., & Prabawati, M. (2022). Penilaian Bahan Ajar Modul Bergambar Mode Materi Penyelesaian Gambar Desain Busana. *Practice Of Fashion And Textile Education Journal*, 2, No 1
- Yuliarma. (2016). *The art of embroidery design*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.