

## PENGEMBANGAN E-MODUL DESAIN BUSANA DENGAN IBIS PAINT X BAGI SISWA KELAS XI TATA BUSANA SMK NEGERI 4 JAMBI

Ryana Ashari<sup>1</sup>, Weni Nelmira<sup>2</sup>  
[ryana.ashari13@gmail.com](mailto:ryana.ashari13@gmail.com)<sup>1</sup>, [weninelmira@yahoo.com](mailto:weninelmira@yahoo.com)<sup>2</sup>  
Universitas Negeri Padang

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul pembelajaran desain busana menggunakan aplikasi Ibis Paint X bagi siswa kelas XI SMK Negeri 4 Jambi. Pengembangan e-modul ini dilakukan untuk mengatasi kendala dalam pembelajaran desain busana digital, seperti kesulitan dalam penggunaan tools, langkah-langkah pembuatan desain, serta keterbatasan sumber belajar yang ada. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) untuk merancang e-modul yang valid, praktis, dan efektif. E-modul diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memudahkan mereka dalam memahami materi secara mandiri, serta mengurangi ketergantungan pada guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul ini memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran desain busana digital di SMK Negeri 4 Jambi.

**Kata Kunci:** Pengembangan E-Modul, Desain Busana Digital, Ibis Paint X, Pembelajaran Mandiri, SMK Negeri 4 Jambi.

### PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman terutama dalam hal teknologi, semakin banyak pula keuntungan yang bisa didapat oleh dunia pendidikan. Salah satunya pada pendidikan busana yang berkaitan dengan teknologi. Mata pelajaran Desain Busana merupakan salah satu mata pelajaran yang dimuat dalam kurikulum pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pada mata pelajaran ini memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam hal mendesain busana baik secara manual maupun digital.

Desain Busana merupakan mata pelajaran praktik yang mempunyai tujuan mengembangkan kemampuan siswa dalam hal menggambar atau mendesain busana sesuai dengan bidang keahlian tata busana dan permasalahan yang terkait. Untuk mencapai tujuan tersebut siswa diberikan pokok-pokok bahasan tentang mendesain busana dan diberikan pengalaman dalam bentuk praktik tugas baik secara manual maupun digital.

SMK Negeri 4 Jambi merupakan salah satu sekolah yang memiliki program studi tata busana, yang mana pada program studi ini siswa mempelajari berbagai ilmu tata busana, baik berupa pembuatan pola, menjahit, menggunting, mendesain dan mata pelajaran terkait lainnya. Khusus pada mata pelajaran desain, siswa diharapkan mampu membuat desain busana baik secara manual dan digital dengan jumlah total jam mengajar sebanyak 60 jam. Pada pembuatan desain busana secara digital diharapkan siswa mampu membuat desain dengan menggunakan aplikasi Ibis Paint X yang merupakan salah satu software aplikasi yang dapat diakses melalui smartphone.

Pembuatan desain secara digital dipelajari pada kelas XI dengan nama mata pelajaran Desain Busana. Deskripsi dari mata pelajaran Desain Busana ini berdasarkan Capaian Pembelajaran Desain dan Produksi Busana adalah "Mata pelajaran ini berisi pilihan elemen-elemen yang terkait dalam penguasaan keahlian pengembangan desain dan produksi busana .... Mata pelajaran ini meliputi proses pengamatan, eksplorasi serta

eksperimen untuk menumbuhkan kreativitas, mengasah kepekaan estetis, menemukan bentuk visual yang inovatif dan imajinatif disesuaikan dengan pemahaman konsep dan trend yang dikerjakan baik secara individual maupun dalam kelompok kerja”. Pada pengaplikasian mata pelajaran ini, desain yang dibuat sesuai dengan rancangan yang diinginkan siswa namun tetap berdasarkan tuntutan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) sebagai acuan pembelajaran.

Idrus (2017:1) menyatakan “Desain berasal dari bahasa Inggris “design” yang berarti rancangan, rencana atau rekarupa”. Desain digital sendiri merupakan rancangan atau rencana yang dibuat dengan aplikasi atau software digital. Asmayanti (2020:64) “Komputer desain dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang memudahkan para desainer dan pengamat fashion dapat dengan leluasa dalam menentukan garis model, warna, tekstur, jenis serat serta detail model pada bagian-bagian busana”.

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat diartikan desain digital adalah semua jenis rancangan, rencana atau reka rupa yang dibuat atau dikreasikan menggunakan aplikasi atau media desain digital. Sementara untuk desain busana digital dapat disimpulkan sebagai rancangan, rencana, atau semua jenis yang dikreasikan menggunakan aplikasi atau media desain busana. Aplikasi desain dapat digunakan dengan leluasa dalam menentukan garis model, warna, tekstur, jenis serat serta detail model pada bagian bagian busana.

Pada kenyataannya materi tentang membuat desain busana menggunakan aplikasi digital Ibis Paint X tampaknya masih memiliki kendala dan hambatan bagi siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan siswa tata busana SMK Negeri 4 Jambi pada tanggal 06 Maret 2023, tentang Ibis Paint X masih terdapat kesulitan, diantaranya : 1) Siswa kesulitan dalam penggunaan tools dan fungsinya dalam membuat desain busana menggunakan Ibis Paint X serta penerapan langkah-langkah dalam membuat desain busana menggunakan Ibis Paint X, dimana siswa masih sulit untuk memahami mengenai tools apa saja yang digunakan untuk mendesain busana menggunakan Ibis Paint X ; 2) Siswa kesulitan dalam langkah-langkah membuat desain busana menggunakan Ibis Paint X ; 3) Masih sedikitnya sumber belajar tersedia yang bisa dimanfaatkan terutama buku yang membahas mengenai pembuatan desain busana menggunakan Ibis Paint X, sehingga siswa masih terfokus dan bergantung pada guru ; 4) Belum tersedianya media berupa e-modul pembelajaran mendesain busana dengan Ibis Paint X yang valid, praktis dan efektif.

Akibat dari hal diatas mempengaruhi minat dan motifasi siswa dalam belajar. Sehingga guru harus membimbing siswa secara individu yang mengakibatkan pembelajaran berlangsung lama dan tidak semua siswa dapat terlayani oleh guru secara maksimal.

Selanjutnya berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru pembimbing mata pelajaran Mendesain Busana pada tanggal 5 Maret 2023, menyatakan bahwa sumber belajar pada materi mendesain busana masih terbatas terutama tentang desain digital. Buku yang membahas tentang Ibis Pain X khususnya bidang tata busana secara khusus belum memadai. Pada umumnya bahan ajar yang digunakan oleh guru dan siswa berupa media asli yaitu desain busana yang telah dibuat secara manual dan sosial media berupa youtube. Namun sebaiknya dalam proses pembelajaran ada pembaharuan bahan ajar yang mampu meningkatkan kreatifitas dan soft skill siswa sehingga siswa mampu belajar secara mandiri.

Untuk itu perlu adanya sumber atau bahan belajar yang dapat digunakan siswa untuk belajar mandiri. Untuk mengatasi pemasalahan tersebut diperlukan bahan ajar yang tepat dan menarik, dimana guru dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dan siswa

mampu secara kooperatif dan bertanya langsung kepada guru.

Untuk itu e-modul diharapkan dapat membantu kelancaran proses pembelajaran, dimana siswa secara mandiri dapat mengikuti langkah-langkah secara lengkap dan yang cepat dapat melanjutkan pembelajaran ke materi berikutnya. Menurut Imansari (2017) "E-modul merupakan alat atau sarana pembelajaran berisi materi, metode, batasan-batasan serta cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai tingkat kompleksitasnya secara elektronik".

Pada dasarnya modul dan e-modul adalah sama, yang membedakan hanya terletak pada penyajian secara fisik. Modul cetak membutuhkan kertas sebagai sarana cetak dan modul elektronik membutuhkan perangkat komputer untuk mengaksesnya. Melalui e-modul pembelajaran ini diharapkan akan memberikan kontribusi dan solusi untuk mengatasi kendala-kendala yang ada, serta meningkatkan kualitas belajar siswa. E-modul pembelajaran desain busana menggunakan Ibis Paint X akan memberikan ruang lingkup dan sebagai sarana untuk belajar agar dapat menyesuaikan materi dan pembelajaran yang optimal dan mempermudah siswa dalam belajar. Jika media e-modul ini tidak ada maka siswa akan tergantung pada aktivitas dalam pertemuan pembelajaran setiap kali pertemuan, maka diharapkan melalui e-modul ini, dapat mempermudah proses pembelajaran siswa dan mengembangkan kemampuan belajar siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang "Pengembangan E-Modul Mendesain Busana Dengan Ibis Paint X Bagi Siswa Kelas XI SMK Negeri 4 Jambi " sebagai media pembelajaran alternatif yang tepat dalam pembelajaran efektif.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development). Pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan (Mohammad Ali & Muhammad Asrori, 2014:105). Menurut Sugiyono (2009:297) "Penelitian dan pengembangan (Research and Development) adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (needs assessment), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (development) untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut". Kemudian Syaodih (2005:164) dalam bukunya mengatakan bahwa "Penelitian dan pengembangan (Research and Development) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan".

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan (Research and Development) adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menyempurnakan produk yang telah ada sesuai dengan acuan dan kriteria dari produk yang dibuat sehingga menghasilkan produk yang baru, melalui tahapan revisi, validasikan dan di uji cobakan. Maka dalam penelitian ini penulis mengembangkan bahan ajar berupa media e-modul Mendesain Busana Dengan Menggunakan Ibis Paint X bagi siswa kelas XI tata busana SMK Negeri 4 Jambi yang divalidasi ke validator, dan uji coba kepraktisannya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Deskripsi Hasil Penelitian: Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Desain Busana dengan Ibis Paint X**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul pembelajaran desain busana menggunakan aplikasi Ibis Paint X. E-modul ini berisi materi tentang desain busana pesta, pengertian kolase, dan langkah-langkah pembuatan desain busana pesta secara digital. Pengembangan e-modul dilakukan dengan model 4D, yang meliputi tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate. Namun, penelitian ini hanya sampai pada tahap Develop.

### 1. Tahap Define (Pendefinisian):

- **Analisis Ujung Depan:** Menetapkan masalah dasar dalam pembelajaran desain busana digital, berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum memadai. Guru biasanya menggunakan gambar visual dari internet tanpa langkah kerja detail, yang menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami pembuatan desain busana.
- **Analisis Siswa:** Menganalisis karakteristik siswa kelas XI SMK Negeri 4 Jambi, yang terdiri dari siswa perempuan berusia 15-16 tahun, dengan latar belakang pengetahuan dasar tentang busana. Mereka berada dalam tahap perkembangan kognitif "Formal Operation Stage" menurut Piaget, di mana mereka mampu berpikir abstrak dan logis, namun masih memerlukan panduan yang jelas dalam proses pembelajaran.
- **Analisis Tugas:** Menyusun materi ajar secara detail untuk memetakan tugas-tugas yang akan diberikan kepada siswa, termasuk tugas formatif, objektif, dan pembuatan desain busana digital menggunakan Ibis Paint X.
- **Analisis Konsep:** Menyusun peta konsep berdasarkan silabus mata pelajaran dan capaian pembelajaran yang relevan, untuk memastikan keterkaitan antar konsep dalam e-modul.
- **Perumusan Tujuan Pembelajaran:** Merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan capaian pembelajaran, agar materi yang disampaikan dalam e-modul sesuai dengan kebutuhan siswa.

### 2. Tahap Design (Perancangan):

- **Studi Pustaka:** Mengumpulkan literatur yang relevan dengan desain busana dan pembuatan desain digital.
- **Kerangka Bahan Ajar:** Menetapkan kerangka e-modul yang mencakup pendahuluan, pembelajaran, dan evaluasi. Materi yang disusun berdasarkan silabus dan capaian pembelajaran.
- **Pengembangan Materi:** Materi e-modul mencakup tiga bagian utama:
  1. Pendahuluan (cover, standar kompetensi, kompetensi dasar, deskripsi, dll.),
  2. Pembelajaran (kegiatan belajar dan indikator keberhasilan),
  3. Evaluasi (tes kognitif dan psikomotorik).

### 3. Tahap Develop (Pengembangan):

- **Validasi:** Dilakukan oleh 4 validator yang ahli dalam media pembelajaran dan materi desain busana. Validasi mencakup aspek kegrafikan, isi, dan bahasa e-modul.
  - **Hasil Validasi Media:** Skor rata-rata 88%, dengan kategori sangat valid. Kegrafikan memperoleh 94%, isi 88%, dan bahasa 84%.
  - **Hasil Validasi Materi:** Skor rata-rata 88%, dengan kategori sangat valid. Kelayakan isi memperoleh 89%, penyajian 89%, dan kebahasaan 88%.

## Pembahasan

### 1. Validasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini adalah e-modul pembelajaran desain busana dengan Ibis Paint X untuk siswa kelas XI SMK Negeri 4 Jambi.

Proses validitas dilakukan untuk menilai kelayakan rancangan produk. Dalam implementasinya, validitas dilakukan oleh 2 validator untuk ahli media dan 2 validator untuk ahli materi dengan menggunakan angket. Tahap validitas dilakukan untuk menghasilkan rancangan e-modul pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan validasi yang telah dilakukan oleh ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran e-modul desain busana dengan Ibis Paint X memperoleh skor 89% yang termasuk dalam kategori Sangat Valid sesuai dengan yang diungkapkan oleh Ridwan (2012:22) mengatakan bahwa “Rentang nilai 81%-100% termasuk kategori sangat valid.

## 2. Praktikalitas Media E-Modul Pembelajaran

Tahap praktikalitas dalam penelitian dilakukan melalui uji praktikalitas terhadap guru mata pelajaran, praktikalitas terhadap kelompok kecil dan praktikalitas terhadap kelompok besar. Tahap praktikalitas e-modul pembelajaran dilakukan melalui penggunaan angket yang di isi oleh responden. Pada angket praktikalitas, peneliti menguji indikator yang meliputi aspek waktu, kemudahan dan manfaat dari e-modul pembelajaran.

Dari hasil uji praktikalitas kepada guru mata pelajaran diperoleh hasil nilai rata-rata dengan skor 90% yang termasuk dalam kategori Sangat Praktis. Penilaian aspek dalam uji praktikalitas meliputi berapa aspek yaitu aspek kelayakan tampilan, aspek kelayakan penyajian dan aspek manfaat.

Uji praktikalitas juga dilakukan kepada kelompok kecil dan kelompok besar yang menggunakan siswa kelas XI SMK Negeri 4 Jambi. Pada uji praktikalitas kelompok kecil, penilaian praktikalitas dilakukan berdasarkan pada respon siswa. Uji praktikalitas kelompok kecil dilakukan dengan 10 orang siswa sementara penilaian praktikalitas kelompok besar dilakukan dengan 25 orang siswa kelas XI SMK Negeri 4 Jambi. Hasil uji praktikalitas kelompok kecil memperoleh nilai rata-rata 89% yang termasuk dalam kategori Sangat Praktis sedangkan hasil uji praktikalitas kelompok besar memperoleh nilai rata-rata 88% yang termasuk dalam kategori Sangat Praktis.

Menurut Akker (2016:30) “praktikalitas suatu media mengaju sejauh mana para pengguna dan praktisi menyatakan media yang dikembangkan dapat diterapkan dan dapat digunakan dalam kondisi normal”. Diperjelas dengan pendapat Fanny (2015:1) “kepraktisan merupakan hasil penelitian dari instrumen praktikalitas terhadap pelaksanaan dengan mempertimbangkan aspek kemudahan sepanjang proses pembelajaran”. Berdasarkan hasil uji praktikalitas dapat disimpulkan bahwa praktikalitas media e-modul pembelajaran mendesain busana pesta secara digital dengan Ibis Paint X mata pelajaran Desain dan Produksi Busana menunjukkan hasil sangat praktis dan layak digunakan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran. sebagaimana yang diungkapkan oleh Ridwan (2012:22) mengatakan bahwa “Rentang nilai 81%-100% termasuk kategori sangat valid.

## KESIMPULAN

Hasil dari penelitian dan uji coba yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran berupa e-modul desain busana dengan Ibis Paint X bagi siswa kelas XI SMK Negeri 4 Jambi dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran e-modul desain busana dirancang melalui tahap 4D (Four D). Penelitian ini melewati tiga tahapan yang terdiri dari tahap define atau pendefinisian, tahap design atau perancangan, tahap develop atau pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid dan relevan sesuai dengan kebutuhan siswa setelah melalui proses revisi dari para ahli serta hasil uji coba. Penelitian ini tidak melewati tahap terakhir 4D (Four D) yaitu disseminate atau penyebaran akibat keterbatasan dari penulis. Hasil dari media pembelajaran yang

dikembangkan adalah e-modul desain busana dengan Ibis Paint X. E-modul ini digunakan untuk mendorong siswa dalam belajar desain busana pesta yang didalamnya memuat materi mengenai apa, apa, apa, apa.

2. Penilaian produk pada tingkat kelayakan e-modul desain busana dengan Ibis Paint X bagi siswa kelas XI SMK Negeri 4 Jambi memiliki hasil sebagai berikut: apa, apa, apa

## DAFTAR PUSAKA

- Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013.
- . Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014.
- Daryanto. Menyusun Modul (Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar). Yogyakarta: Gava Media, 2013.
- Djameluddin, Ahdar, and Wardana. Belajar dan Pembelajaran. Sulawesi Selatan: CV Kaffah Learning Center, 2019.
- Hurlock, Elizabeth. Psikologi Perkembangan (5th ed.). PT. Gramedia Pustaka., 2004.
- Idrus, Yenni, and Riny Arviana. Desain Ragam Hias Berbantuan CorelDraw. 2017: ITB Press, Bandung.
- Kustandi, Cecep, and Bambang Sutjipto. Media Pembelajaran Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.
- Miarso. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Monks, F. J., and A. M.P. Knoers. Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya. . Yogyakarta: Gadjah Mada University , 2006.
- Mulyasa, E. Kurikulum Tiingkta Satuan Pendidikan (KTSP). Bandung: PT remaja Rosdakarya, 2010.
- Novaliendry, Dony, Titi Sriwahyuni, and Yeka Hendriyani. Multimedia Vektor Adobe Illustrator Berbasis Android. Yogyakarta: Mirra Buana Media, 2020.
- Prastowo, Andi. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press, 2015.
- Riyanto, Arifah A. Bahan Ajar Desain Mode Bus 132. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2009.
- Rusman, Deni Kurniawan, and Cepi Riyana. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.
- Sagala, Syaiful. Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Sanjaya, Wina. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. 2008: Kencana Prenada Media, Jakarta.
- Sardiman, A. M. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Rajagrafindo, 2011.
- Sari, Ratih Kumala. "KECENDERUNGAN PERILAKU COMPULSIVE BUYING PADA MASA REMAJA AKHIR DI SAMARINDA." 4 (2016): 4.
- Slameto. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010.
- Sudjana, Nana, and Ahmad Rivai. Media Pengajaran. Bandung: inar Baru Algensindo, 2002.
- Waloeya, Johan Jati. Seri Belajar Kilat Adobe Illustrator. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET, 2010.
- Winarko, Adhin Setyo, Widha Sunarno, and Mohammad Masykuri. "Pengembangan Modul Elektronik Berbasis POEI (Prediksi, Observasi, Eksperimen, Interpretasi) Pada Materi Sistem Indera Kelas Xi SMA Negeri 3 Ponorogo." Bioedukasi Vol 6 No 2 (2013): 60.
- Yusmerita. Modul Desain Busana 1. Padang: Fakultas Teknik, 2007.