

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Era digitalis kini menempatkan posisi dimana dapat memobilisasi suatu aktifitas berupa pemberian dampak baik maupun dampak buruk. Kemajuan era digitalisasi ditandai dengan perubahan seperti menjadi lebih mudah, cepat dan efisien (Setiaji, 2023).

Kemajuan teknologi memiliki andil besar disegala aspek kehidupan, baik dalam bidang pendidikan, seni, hingga kemajuan pada bidang *fashion*. Hal tersebut dapat dirasakan dari penggunaan perangkat lunak yang bernilai sangat membantu sehingga dibutuhkan disegala bidang termasuk pada ranah bidang pendidikan.

UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah aktifitas yang secara nyata dan terstruktur untuk menciptakan suasana kegiatan ajar mengajar dan rangkaian pembelajaran agar peserta didik dengan aktif meningkatkan kemampuan yang dipunya dalam hal spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pelaksanaan aktifitas pendidikan di SMKN 27 Jakarta berlandaskan pada suatu program pendidikan yang disebut dengan kurikulum. Kurikulum memiliki peran otoritas dalam tujuan, isi dan cara pelaksanaannya sebagai upaya pencapaian tujuan dari pendidikan nasional (Dihya, 2021). Pada kurikulum merdeka, di dalamnya terdapat tiga istilah yaitu elemen, CP atau capaian pembelajaran dan ATP atau alur tujuan pembelajaran.

Menurut Kemdikbud (2022) siswa/i keahlian tata busana pada fase E atau kelas 10 keahlian tata busana di SMKN 27 Jakarta akan mempelajari tentang *technopreneur*, dunia *industry* dan *mode*, dasar *branding* dan *marketing*, menggambar mode, dasar *fashion* desain, proses produksi busana, perkembangan teknologi di industri dan dunia kerja serta isu-isu global pada bidang busana, dasar pola serta terakhir yaitu teknik menjahit.

Berfokus pada elemen menggambar mode yang dideskripsikan sebagai ruang lingkup pembelajaran yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja dalam menggambar mode, memahami anatomi tubuh dan dasar ilustrasi,

mencampur warna, implementasi desain dan detail ke anatomi tubuh, serta gambar teknis secara digital.

Pembelajaran menggambar busana digital merupakan pembelajaran yang baru diaplikasikan pada proses pembelajaran keahlian tata busana dimana materi mengkaji mengenai pengetahuan dan keterampilan siswa/i dalam menciptakan rancangan (*design*) busana yang berlandaskan pada ketentuan atau teori yang ada dengan menggunakan aplikasi menggambar pada media digital memiliki tujuan pembelajaran berupa memahami pembuatan desain teknis secara digital.

Perubahan materi yang mengikuti kesesuaian kurikulum, mendorong siswa lebih berintegritas dalam menyiapkan diri akan industri yang berkembang sejalan dengan berkembangnya teknologi. Maka dari itu, kemampuan menguasai materi pembelajaran mendesain busana atau membuat rancangan busana dengan menggunakan suatu alat digital sebagai media untuk dapat memvisualisasikan ide yang ada berbasiskan pada aplikasi menggambar, dimana proses mendesain pakaian kini lebih banyak menggunakan perangkat digital berbasiskan aplikasi menggambar digital. Penggunaan media yang menarik dalam proses pembelajaran dapat mempermudah proses pemahaman belajar sehingga tercapainya tujuan pengajaran (Iryani, 2020).

Pemahaman penggunaan media digital dalam pembelajaran menggambar busana digital memiliki peran yang penting demi tercapainya tujuan belajar, dimana pemahaman merupakan proses penerimaan dasar yang terjadi pada diri seseorang melalui penafsiran informasi, materi maupun konsep yang ada berdasarkan pandangan individu itu sendiri. Tingkat pemahaman siswa yang baik akan menunjukkan seberapa kuat kapabilitas siswa dalam menerima materi dan mencapai kompetensi pembelajaran menggambar busana digital dengan baik.

Permasalahan yang ada dalam pembelajaran menggambar busana digital menurut hasil data yang didapatkan melalui pelaksanaan agenda wawancara awal pada tanggal 19 Juni 2024 bersama guru tata busana yakni Wiratmi Anitasari, S.Pd yang berlangsung di SMKN 27 JAKARTA, jalan Dr. Sutomo No.1, Pasar Baru, Kecamatan Sawah Besar, Kota Jakarta Pusat. Memuat adanya penggunaan media pembelajaran digital dalam pembelajaran menggambar busana masih tergolong baru diaplikasikan sehingga adanya kesulitan awal dalam adaptasi penggunaan

fitur-fitru yang ada pada aplikasi Ibis Paint X. Namun, siswa diharuskan memiliki pemahaman terhadap aplikasi Ibis Paint X pada materi pembelajaran menggambar busana teknik digital secara cepat supaya tercapainya tujuan pembelajaran menggambar busana digital dimana siswa akan memiliki kapabilitas penggunaan media digital dalam menggambar busana sehingga mampu bersaing dalam industri *fashion*.

Berdasarkan pada permasalahan yang ada maka, harus adanya upaya yang tepat untuk mendapatkan gambaran mengenai tingkat pemahaman aplikasi Ibis Paint X oleh siswa pada pembelajaran menggambar busana digital. Adapun upaya yang dilakukan dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan pemberian imbauan berupa arahan kepada peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran digital berbasiskan pada aplikasi Ibis Paint X yang tepat selama proses pembelajaran menggambar busana digital berlangsung dan pengetahuan akan sejauh mana pemahaman aplikasi Ibis Paint X yang dimiliki oleh peserta didik demi memiliki gambaran kemampuan yang dimiliki. Hal tersebut merupakan salah satu usaha yang sistematis dan sistemik dari pemanfaatan adanya kemajuan teknologi dalam pendidikan berupa penggunaan media pembelajaran digital berbasis aplikasi pada proses belajar.

Aplikasi Ibis Paint X merupakan aplikasi menggambar digital yang dapat dioperasikan tanpa biaya, dimanapun dan kapanpun. Menurut Sholikhah (2023) Ibis Paint X merupakan *software* yang digunakan untuk mendesain *fashion* berbasis digital yang dapat dilakukan *smartphone*, tablet dan perangkat lainnya. Sehingga, siswa/i hanya akan melakukan pengunduhan aplikasi Ibis Paint X melalui *platform google playstore* maupun *app store* melalui alat komunikasi digital yaitu, *handphone*. Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Naimar, dkk (2022) membuktikan bahwa penggunaan sebuah aplikasi Ibis Paint X pada *smartphone* dengan sangat mudah membantu dalam pengembangan desain busana.

Pemilihan aplikasi Ibis Paint X lantaran fasilitas fitur yang dimiliki sudah tergolong mampu memenuhi ekspektasi pengguna. Adapun, aplikasi Ibis Paint X memberikan kemudahan bagi seorang pemula maupun profesional dengan menghadirkan fitur yang lengkap dan tersedianya berbagai format digital dengan kapasitas yang ringan untuk menyipam hasil karya yang menjadikan nilai lebih

dari aplikasi Ibis Paint X (Setiaji, 2023). Selain itu, adanya pengarahannya mengenai cara penggunaan aplikasi secara lengkap dan sederhana. Hal tersebut membuat pengguna merasa tidak sukar selama proses pemahaman dan penggunaan aplikasi. Guru tata busana SMKN 27 berpendapat bahwa aplikasi Ibis Paint X sangat menarik dan membantu dalam membuat desain tanpa harus pandai dalam membuat proporsi.

Berdasarkan penjabaran di atas maka, dilaksanakannya penelitian ini yang berjudul Tingkat Pemahaman Penggunaan Aplikasi Ibis Paint X Pada Pembelajaran Menggambar Busana Digital dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman aplikasi Ibis Paint X oleh siswa kelas X Tata Busana III SMKN 27 Jakarta pada pembelajaran menggambar busana digital.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang ada, maka di bawah ini merupakan beberapa permasalahan yang telah teridentifikasi :

1. Siswa kelas X, baru menggunakan aplikasi Ibis Paint X dalam pembelajaran menggambar busana teknik digital.
2. Kurang maksimalnya adaptasi fitur-fitur aplikasi Ibis Paint X pada pembelajaran menggambar busana digital.
3. Kurang maksimalnya dalam pengarahannya proses pembuatan desain busana dengan menggunakan aplikasi Ibis Paint X.
4. Tingkat pemahaman aplikasi Ibis Paint X oleh siswa belum diketahui pada pembelajaran menggambar busana digital.

1.3. Pembatasan Masalah

Bersumber pada permasalahan yang ada, pembatasan masalah diperlukan demi kesesuaian dengan tujuan yang ingin dicapai. Pembatasan pada penelitian Tingkat Pemahaman Aplikasi Ibis Paint X Pada Pembelajaran Menggambar Busana Digital difokuskan pada beberapa poin seperti di bawah ini :

1. Penelitian hanya dilakukan pada siswa/i kelas X Tata Busana SMKN 27 Jakarta.
2. Aplikasi menggambar yang digunakan oleh peserta didik adalah aplikasi Ibis Paint X berbasis pada penggunaan *handphone*.

3. Penelitian dilakukan setelah proses penggunaan aplikasi Ibis Paint X pada pembelajaran menggambar busana wanita dengan teknik digital.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan adanya latar belakang maka, perumusan masalah yang dapat teridentifikasi dari uraian sebelumnya ialah :

Bagaimanakah tingkat pemahaman aplikasi Ibis Paint X oleh siswa pada pembelajaran menggambar busana digital ?

1.5. Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian, manfaat yang dimiliki di dalam penelitian ini berupa memberikan sumbangsih pemikiran dan pengetahuan serta beberapa poin manfaat lainnya dari penelitian seperti :

1. Bagi Siswa

- 1) Penelitian memberikan pengetahuan pada peserta didik atau pembaca mengenai fungsi dan manfaat aplikasi Ibis Paint X pada pembelajaran menggambar busana digital.
- 2) Memahami tingkat pemahaman yang dimiliki oleh siswa/i keahlian tata busana akan penggunaan media pembelajaran digital yaitu aplikasi Ibis Paint X pada pembelajaran menggambar busana digital.

2. Bagi Sekolah

- 1) Memperlihatkan gambaran tingkat pemahaman aplikasi menggambar digital yakni Ibis Paint X oleh siswa pada pembelajaran menggambar busana digital.
- 2) Meningkatkan pemahaman bagi sekolah atau pendidik tentang aplikasi menggambar digital (Ibis Paint X) pada pembelajaran menggambar busana digital.

3. Bagi Peneliti

- 1) Bertambahnya wawasan pengetahuan peneliti terhadap tingkat pemahaman aplikasi Ibis Paint X oleh siswa pada pembelajaran menggambar busana digital.

- 2) Memiliki pengalaman dalam pengujian dan pemahaman aplikasi Ibis Paint X (media pembelajara digital) pada pembelajaran menggambar busana digital.

