

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Teknologi dalam pendidikan merupakan suatu sistem atau alat yang dapat diadopsi dengan baik dan tentunya memiliki manfaat, peran dan fungsi (Hadisi & Muna, 2015). Pendidikan harus tetap berfokus pada pengembangan keterampilan peserta didik yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan, seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi (Saputro, 2021). Hal tersebut juga bersinggungan dengan strategi pembelajaran berbasis teknologi. Selain memudahkan proses pengembangan bahan dan media ajar, pemanfaatan teknologi juga bisa memudahkan para peserta didik untuk memahami materi pembelajaran. Dalam melanjutkan pendidikan, khususnya pada bidang keterampilan, para peserta didik masa kini memiliki banyak pilihan yang dapat mereka ambil sesuai dengan kemampuan dan ketertarikan mereka.

Pendidikan di SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) dapat menjadi tujuan dan wadah untuk mencapai peningkatan kualitas keahlian yang mereka minati. SMK sebagai tahap pendidikan lanjutan mengambil peran bagi peserta didik dalam mempersiapkan peserta didik menjadi tenaga kerja terampil yang dapat juga mendukung pembangunan pada sektor perekonomian dan industri. Dari tujuan tersebut, sudah pasti SMK memiliki karakter pembelajaran yang berbeda dengan sekolah setingkat lainnya. Pembelajaran di SMK dibentuk dengan tujuan lulusan SMK siap memasuki dunia kerja dengan kemampuan yang diperoleh selama masa pendidikan.

SMK pada masa kini telah disiapkan untuk menghadapi era Revolusi Industri 4.0. Seperti yang ada pada SMK yang berbasis Revolusi Industri 4.0. Revolusi Industri 4.0 menekankan pada perkembangan teknologi dunia. Pemanfaatan teknologi merupakan sebuah pertanda bahwa pendidikan tidak tertinggal oleh perkembangan teknologi. Dalam dunia pendidikan, teknologi sangat membantu dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Industri pariwisata Indonesia mengalami transformasi signifikan seiring dengan Revolusi Industri 4.0, yang ditandai dengan integrasi teknologi digital dalam berbagai aspek kehidupan. Perubahan ini menuntut sektor pariwisata untuk beradaptasi melalui konsep "Pariwisata 4.0",

yang memanfaatkan teknologi seperti *Internet of Things (IoT)*, kecerdasan buatan (AI), dan big data untuk meningkatkan akses informasi, efisiensi layanan, serta pengalaman wisatawan. Pemerintah Indonesia mendukung adaptasi ini dengan mengembangkan platform digital yang memudahkan wisatawan dalam merencanakan perjalanan, memesan layanan, dan memperoleh informasi terkini tentang destinasi wisata.

Namun, keberhasilan implementasi Pariwisata 4.0 tidak hanya bergantung pada teknologi, tetapi juga pada kesiapan sumber daya manusia (SDM) yang mampu mengoperasikan dan memanfaatkan teknologi tersebut secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan perencanaan strategis dan kebijakan yang mendukung pengembangan SDM berkualitas serta infrastruktur digital yang memadai. Dengan demikian, adaptasi terhadap Revolusi Industri 4.0 melalui Pariwisata 4.0 diharapkan dapat memaksimalkan potensi pariwisata Indonesia, meningkatkan daya saing di kancah global, dan memberikan kontribusi signifikan terhadap perekonomian nasional. (HIMTRI Binus, 2021).

Dilansir dari laman rencanamu.id Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bidang Pariwisata merupakan salah satu pilihan populer, dengan sekitar 83.000 lulusan setiap tahunnya menurut data Badan Pusat Statistik (BPS). Daya tarik utama bidang ini adalah kombinasi antara pembelajaran yang menyenangkan dan prospek karier yang menjanjikan. Peserta didik mempelajari berbagai aspek industri pariwisata, termasuk pengelolaan objek wisata, pelayanan kepada wisatawan, dan pengembangan produk wisata. Sejarah pariwisata di Indonesia telah dimulai sejak masa kerajaan, berkembang pesat pada era kolonial dengan munculnya agen-agen perjalanan dan fasilitas pendukung seperti hotel, serta terus berkembang hingga kini dengan dukungan teknologi digital yang memudahkan promosi dan pemesanan layanan wisata.

Perkembangan pariwisata di Indonesia semakin signifikan setelah kemerdekaan, dengan pemerintah aktif mempromosikan sektor ini sebagai sumber devisa utama, terutama melalui kampanye "Wonderful Indonesia". Kemajuan teknologi informasi juga berperan besar dalam transformasi industri pariwisata, memungkinkan pemesanan dan pemasaran layanan secara online. Dengan kontribusi yang signifikan terhadap perekonomian nasional, bidang pariwisata di

SMK tidak hanya menawarkan pendidikan yang menarik, tetapi juga membuka peluang karier luas di sektor yang terus berkembang.

Direktorat Dirjen Pendidikan Vokasi (2024) menyatakan, supaya dapat bekerja dengan efisien dan efektif sekaligus mampu mengembangkan keahlian dan keterampilan, peserta didik harus menguasai bidang keahliannya dan dasar – dasar ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam upaya menyelaraskan pendidikan menghadapi era industri 4.0, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Indonesia telah menyiapkan Kurikulum Merdeka. Dalam kurikulum merdeka kemdikbud memberikan fleksibilitas bagi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran agar dapat mencapai capaian pembelajaran (CP) yang relevan dan kontekstual. Pada fase E di jenjang SMK khususnya pada mata pelajaran Dasar-dasar Busana, salah satu capaian elemen yang menjadi fokus adalah "Menggambar Mode". Peserta didik pada fase E dapat membuat gambar anatomi tubuh dan dasar ilustrasi, mencampur warna, menerapkan desain dan detail ke anatomi tubuh, dan membuat desain secara digital.

Menggambar mode merupakan dasar dalam bidang dunia mode, profesi di bidang ini dinamakan dengan pencipta mode atau disebut juga dengan fashion designer. Pembelajaran Menggambar Mode diperlukan ketelitian dalam memvisualisasikan bentuk, potongan, warna dan detail desain pada sebuah model maupun figure. Pada capaian elemen Menggambar Mode ini, terdapat beberapa point materi yang dipelajari yaitu peserta didik mampu menerapkan dan membuat gambar anatomi tubuh, dasar ilustrasi, mencampur warna, implementasi desain, detail ke anatomi tubuh, dan membuat desain teknis secara digital. Point materi desain teknis digital merupakan penerapan desain digital yang bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan menggunakan perangkat lunak desain, yang merupakan keterampilan penting dalam industri mode modern. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menguasai teknik dasar menggambar tetapi juga adaptif terhadap teknologi yang mendukung inovasi desain busana secara digital.

Salah satu pemanfaatan teknologi yang dapat digunakan dalam menggambar mode adalah aplikasi *Ibis Paint*. *Ibis Paint* adalah aplikasi menggambar digital yang dirancang khusus untuk perangkat mobile terutama di platform android maupun iOS. Aplikasi *Ibis Paint* ini memiliki beberapa fitur yang sangat mendukung

kegiatan kreatifitas dalam menggambar. Yang terdiri dari kuas, layer (lapisan), penggaris, filter, stabilisasi garis agar gambar lebih halus dan berbagai macam alat bantu lainnya. Selain itu aplikasi *Ibis Paint* ini juga menyediakan dukungan pada perekaman saat proses menggambar sehingga memudahkan perancang dalam membuat karya digital dan juga aplikasi ini dapat diakses gratis, meskipun ada beberapa fitur tambahan yang bisa diakses dengan versi berbayar ataupun menonton video iklan.

Meskipun aplikasi *Ibis Paint* ditujukan untuk memudahkan peserta didik dalam menciptakan desain digital, bukan serta merta mereka ahli dalam menggunakan aplikasi tersebut. Pengembangan bahan dan media ajar dengan adanya Revolusi Industri 4.0 tidak hanya mengharuskan para peserta didik untuk memahami bagaimana cara mengikuti perkembangan teknologi dan juga pandai dalam menggunakan, melainkan para tenaga pendidik, seperti pengajar/ guru sebagai fasilitator juga harus dapat memanfaatkan teknologi dalam pembelajarannya.

Salah satu hal media ajar yang dapat mempergunakan teknologi adalah video ajar. Dalam video ajar, pembuat dapat menjelaskan sekaligus memvisualisasikan apa yang mereka ingin sampaikan secara detail. Dengan adanya video ajar pembuat juga dapat mendemostrasikan pekerjaan yang ingin mereka sampaikan. Menurut Zulkifli & Ferdiansyah (2021) Video ajar memiliki peran interaktif dalam membantu peserta didik memahami materi pembelajaran melalui tampilan gambar dan suara. Peserta didik dapat mengikuti langkah-langkah praktik secara langsung sesuai dengan petunjuk yang diberikan dalam video. Video ajar ini menjadi alternatif yang efektif untuk membantu mengatasi kesulitan yang dialami peserta didik dalam memahami dan mempraktikkan materi pembelajaran. Selain itu, karena pembelajaran merupakan sebuah video ajar, para peserta didik dapat mengaksesnya di manapun mereka membutuhkan. Hal ini dapat dituangkan sebagai video ajar untuk menjelaskan bagaimana peserta didik dapat menggunakan aplikasi *Ibis Paint*

Berdasarkan hasil survey yang penulis lakukan di SMK Negeri 2 Depok Program Studi Tata Busana, diperoleh hasil mengenai pemakaian aplikasi desain digital dalam pembelajaran diantaranya:

1. Kendala teknis saat mendesain digital, didapatkan data bahwa dari 67 peserta didik, sebanyak 27 peserta didik (40,3%) mengalami sedikit, sebanyak 26

- peserta didik (38,8%) mengalami jarang, sebanyak 11 peserta didik (16,4%) mengalami sering, dan sebanyak 3 peserta didik (4,5%) mengalami kesulitan.
2. Kesulitan dalam mendesain digital, didapatkan data bahwa dari 67 peserta didik, sebanyak 37 peserta didik (55,2%) merasa kesulitan dalam memahami dan menguasai Aplikasi *Ibis Paint*, 16 peserta didik (23,9%) merasa kurangnya perangkat keras yang memadai (misalnya, komputer yang lambat, tablet grafis), 10 peserta didik (14,9%) merasa terbatasnya sumber daya (*brush, font, dll*). 4 peserta didik memiliki kendala tersendiri.
  3. Kebutuhan bantuan atau memahami fitur – fitur dalam aplikasi *Ibis Paint* bahwa dari 68 peserta didik, sebanyak 63 peserta didik (92,6%) menjawab Ya membutuhkan bantuan atau panduan memahami fitur - fitur dalam aplikasi *Ibis Paint* dalam menggambar desain digital dan 5 Peserta didik menjawab Tidak.
  4. Kebutuhan media memahami fitur- fitur dalam aplikasi *Ibis Paint* dalam menggambar desain digital, didapatkan kesimpulan bahwa dari 66 peserta didik, sebanyak 57 peserta didik (86,4%) menjawab tutorial *YouTube* atau video online, 5 peserta didik (7,6%) menjawab artikel atau blog tentang desain digital dan 4 Peserta didik (6,1%) menjawab belajar secara mandiri (*trial and error*).
  5. Kebutuhan materi yang diajarkan, didapatkan kesimpulan bahwa dari 40 peserta didik, sebanyak 26 peserta didik (65%) menjawab desain blus, 13 peserta didik (32,5%) menjawab desain dress dan 1 peserta didik (2,5%) menjawab rok, dan peserta didik tidak ada yang memilih desain celana.

Jika melihat hasil survei, bahwa peserta didik yang menggunakan aplikasi *Ibis Paint* lebih membutuhkan video pembelajaran, khususnya dalam mendesain busana blus, maka hal ini menunjukkan adanya kebutuhan nyata akan media belajar visual yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan minat generasi digital. Kebutuhan ini dapat dikaitkan dengan fenomena tren blus tahun 2025 yang menekankan pada kebebasan berekspresi melalui desain, keberagaman model, serta penggunaan bahan yang berkelanjutan. Dengan kata lain, peserta didik tidak hanya membutuhkan pemahaman teknis dalam menggambar desain busana, tetapi juga perlu mengikuti dinamika tren fashion terkini agar hasil desain mereka relevan dengan kebutuhan industri saat ini.

Integrasi antara tren fashion dan media pembelajaran digital seperti video tutorial berbasis aplikasi desain memberi peluang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan aplikatif. Desain blus dengan potongan unik seperti *one-shoulder*, ruffle feminin, atau penggunaan warna dan motif cerah (Wunderlabel, 2025), dapat dijadikan materi pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan media video pembelajaran berbasis aplikasi *Ibis Paint* yang difokuskan pada desain blus modern tidak hanya menjawab kebutuhan peserta didik, tetapi juga menjadi bagian dari upaya untuk mendekatkan dunia pendidikan dengan tren dan realitas industri fashion saat ini.

Berdasarkan hasil survei, banyak peserta didik menghadapi tantangan dalam mendesain digital, terutama dalam memahami dan menguasai penggunaan aplikasi *Ibis Paint*. Mereka merasa kesulitan mengenal fitur-fitur yang tersedia, sehingga membutuhkan panduan yang efektif untuk membantu proses belajar menggambar desain digital.

Kemudian, dilakukan juga wawancara dengan guru SMK 2 Depok. Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan dengan Ibu Bayu Tantriyani, S.Pd, guru mata pelajaran Dasar Desain Busana di SMK Negeri 2 Depok, diperoleh beberapa poin penting yang memperkuat kebutuhan akan media pembelajaran video pembelajaran desain digital menggunakan aplikasi *Ibis Paint*, khususnya untuk materi menggambar baju blouse.

Hasil wawancara mengenai pemahaman dasar menggambar desain, diperoleh informasi bahwa kemampuan menggambar merupakan fondasi penting dalam pembelajaran Tata Busana di SMK. Namun dalam praktiknya, masih banyak peserta didik yang kesulitan dalam menuangkan ide mereka, baik secara manual maupun digital, adapun kendala dalam menggambar desain digital, responden menyampaikan bahwa banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam menggambar dan pewarnaan, terutama karena belum terbiasa menggunakan aplikasi digital seperti *Ibis Paint*. Peserta didik sering bingung dengan langkah-langkah awal dan merasa kurang percaya diri karena minimnya panduan visual. Selanjutnya minat peserta didik terhadap desain busana, guru membenarkan bahwa hasil survei yang menyebutkan blouse sebagai model busana yang paling menarik

minat peserta didik sangatlah tepat. Blouse dinilai lebih sederhana, fleksibel, dan aplikatif untuk kehidupan sehari-hari, sehingga cocok dijadikan fokus dalam pembelajaran desain digital.

Mengenai media pembelajaran yang digunakan saat ini, disampaikan bahwa media masih didominasi oleh metode konvensional seperti buku dan penjelasan langsung. Video pembelajaran masih jarang digunakan dan jika pun ada, biasanya diambil dari *YouTube* yang sering tidak sesuai dengan konteks kurikulum SMK, dan guru sangat mendukung adanya pengembangan media pembelajaran berupa video yang menjelaskan langkah-langkah desain dengan jelas dan sistematis. Media tersebut akan sangat membantu peserta didik yang kesulitan menangkap materi saat pembelajaran langsung, dan dapat diputar ulang kapan pun dibutuhkan. Penggunaan aplikasi *Ibis Paint* sebagai media desain digital, responden menilai aplikasi tersebut cukup ringan dan mudah digunakan oleh peserta didik di perangkat pribadi mereka. *Ibis Paint* dianggap sebagai solusi yang realistis dan sesuai dengan kondisi sekolah serta peserta didik. Secara umum, hasil wawancara ini menunjukkan bahwa pengembangan video pembelajaran desain digital menggunakan aplikasi *Ibis Paint* sangat dibutuhkan, baik oleh guru maupun peserta didik. Media ini dinilai mampu menjawab kebutuhan visualisasi, meningkatkan motivasi belajar, serta mendukung pembelajaran mandiri yang lebih efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan di atas, banyak peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam memanfaatkan aplikasi tersebut untuk membuat desain busana, khususnya desain blus, meskipun sudah diperkenalkan melalui media ajar konvensional. Hal ini menunjukkan pentingnya mengetahui apakah penggunaan video pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman peserta didik, serta meningkatkan keterampilan mereka dalam menciptakan desain digital. Untuk itu, peneliti tertarik untuk membuat video pembelajaran menggambar blus dengan teknik digital menggunakan aplikasi *Ibis Paint*. Video pembelajaran tersebut akan dinilai oleh panelis ahli guna mengetahui kualitas dan kelayakannya sebagai media ajar.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang dikemukakan sebelumnya, maka timbul berbagai masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Perkembangan teknologi menuntut para peserta didik untuk mampu mengikuti dan memanfaatkan teknologi.
2. Dalam Kurikulum Merdeka para peserta didik diharapkan dapat menerapkan dan mampu menggunakan teknologi dalam pembelajaran.
3. Kurangnya media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis digital materi pembuatan blus.
4. Kebermanfaatan media video pembelajaran sebagai pendamping dalam proses pembelajaran bagi guru masih belum maksimal.
5. Kebermanfaatan media video pembelajaran sebagai pendamping dalam proses pembelajaran bagi peserta didik peserta didik masih belum maksimal.

## 1.3. Pembatasan Masalah

Jika mengacu pada latar belakang di atas, penulis dapat mengidentifikasi pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dibatasi pada pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Ibis Paint*.
2. Materi pembelajaran menggambar desain blus secara digital.
3. Penelitian hanya difokuskan pada fitur dasar dalam *Ibis Paint* yang mendukung pembuatan gambar mode, seperti penggunaan brush, layer, color picker, serta tools sederhana lainnya.
4. Penilaian video pembelajaran menggambar blus dengan teknik digital menggunakan aplikasi *Ibis Paint*, berdasarkan aspek penilaian materi pembelajaran yang terdiri dari 3 indikator yaitu materi, penyajian, kebahasaan, sedangkan pada aspek penilaian karakteristik video pembelajaran indikator terdapat 7 indikator yaitu *Clarity of Message* (kejelasan pesan), *Stand Alone* (berdiri sendiri), *User Friendly* (bersahabat/ akrab dengan pemakainya), Representasi Isi, Visualisasi dengan media, Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi, Dapat digunakan secara klasikal atau individual.

#### **1.4. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan pokok kajian dalam penelitian ini yaitu “*bagaimana penilaian Video Pembelajaran Menggambar Blus dengan Teknik Digital Menggunakan Aplikasi Ibis Paint?*”

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

1. Menghasilkan video pembelajaran menggambar blus dengan teknik digital menggunakan aplikasi *Ibis Paint*.
2. Mengetahui hasil penilaian video pembelajaran menggambar blus dengan teknik digital menggunakan aplikasi *Ibis Paint*.

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

Penulis berharap pada penelitian ini dapat memberikan manfaat yang besar kepada:

1. Secara Teoritis, penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan pembaca tentang aplikasi desain digital *Ibis Paint* dan dampak pembelajaran menggunakan video ajar demonstrasi pemakaian aplikasi *Ibis Paint*.
2. Secara Praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi wacana, acuan serta referensi dalam perkembangan pembelajaran pada Pendidikan Tata Busana. Serta untuk memberikan masukan-masukan dalam memperkaya metode pembelajaran berbasis teknologi untuk peserta didik.

*Intelligentia - Dignitas*