

PERANAN APLIKASI IBIS PAINT DALAM PENINGKATAN KREATIVITAS MENDESAIN BUSANA PESTA PADA SISWA KELAS XI DI SMK SETIA BUDI BINJAI

Melfa Pandiangan¹, Ibrahim Daulay²

^{1,2}STKIP Pangeran Antasari

melfapandiangan06@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana program Ibis Paint meningkatkan kreativitas siswa kelas XI SMK Setia Budi Binjai dalam membuat busana pesta. Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk: (1) mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai penggunaan program *Ibis Paint* dalam pembuatan busana pesta; dan (2) mengetahui apakah *kreativitas* siswa meningkat setelah menggunakan aplikasi tersebut. Pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus digunakan dalam penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Ibis Paint* sebagai media pembelajaran desain busana secara digital mampu meningkatkan keaktifan dan *kreativitas* siswa. Berbagai *fitur* dalam aplikasi tersebut mendukung siswa dalam menuangkan ide dan mengembangkannya menjadi desain yang unik sesuai dengan prinsip dan dasar desain busana. Sebelum diterapkannya penggunaan aplikasi *Ibis Paint*, hanya 16 siswa (62%) yang mencapai ketuntasan belajar, sementara 10 siswa (38%) belum tuntas. Pada siklus pertama, jumlah siswa yang berhasil menyelesaikan program meningkat menjadi 19 orang, yaitu 73% dari total siswa. Pada siklus kedua, jumlah siswa yang berhasil menyelesaikan program meningkat pesat menjadi 25 orang, yaitu 96% dari total siswa. Namun, hanya satu orang, yaitu 4% dari total siswa, yang tidak berhasil menyelesaikan program. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Ibis Paint* memiliki peranan positif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam mendesain busana pesta, sekaligus berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Ibis Paint, Kreativitas, Desain Busana, Aplikasi Digital, Penelitian Tindakan Kelas.

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine how the Ibis Paint program improves the creativity of class XI students of SMK Setia Budi Binjai in making party dresses. The specific objectives of this study were to: (1) determine the level of students' understanding of the use of the Ibis Paint program in making party dresses; and (2) determine whether students' creativity increased after using the application. The Classroom Action Research (CAR) approach carried out in two cycles was used in this study. The results show that the use of Ibis Paint as a digital fashion design tool enhances student engagement and creativity. The application's features

support students in expressing and developing their ideas into unique designs based on design principles and fundamentals. Prior to the implementation of Ibis Paint, only 16 students (62%) achieved the minimum competency standard, while 10 students (38%) did not. In the first cycle, the number of students who successfully completed the program increased to 19 people, which is 73% of the total students. In the second cycle, the number of students who successfully completed the program increased rapidly to 25 people, which is 96% of the total students. However, only one person, which is 4% of the total students, failed to complete the program. It can be concluded that the Ibis Paint application plays a significant role in improving students' creativity in designing party dresses and contributes positively to their learning outcomes

Keywords: *Ibis Paint, Creativity, Fashion Design, Digital Application, Classroom Action Research.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi pembangunan bangsa karena pendidikan merupakan wadah pembinaan dan pengembangan potensi diri baik jasmani maupun rohani sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat. Hal ini sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan utama pendidikan di Indonesia adalah menumbuhkan kreativitas, memperkuat tekad, dan menjadi panutan. Karena pendidikan memiliki kekuatan untuk menaikkan standar, sumber daya manusia yang terampil akan memajukan negara dan memastikan bahwa setiap orang memiliki akses terhadap pendidikan yang bermutu.

Pendidikan mencakup usaha kolektif keluarga, masyarakat, dan pemerintah untuk menyediakan pengetahuan dan keterampilan kepada warga negara melalui sarana pengajaran dan bimbingan formal dan informal. Guru membantu murid-muridnya mencapai hal ini melalui pembelajaran. Menurut pandangan ini, pendidikan didefinisikan sebagai suatu proses yang bertujuan untuk secara aktif membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran tertentu melalui pengajaran dan pembelajaran. Bagian yang saling bergantung dari sistem ini merupakan bagian integral dari proses pembelajaran. Beberapa contoh dari komponen ini meliputi tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Aspek paling mendasar dari pembelajaran adalah dialog dan kerja sama yang terjadi antara guru, siswa, dan materi kursus. Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu program pendidikan adalah kualitas pembelajaran. Proses belajar mengajar di sekolah harus mendapat perhatian yang besar untuk meningkatkan standar pendidikan. Untuk memotivasi siswa agar belajar, guru harus menyiapkan proses belajar mengajar yang efektif yang memanfaatkan komunikasi dan

teknologi. Guru di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) juga terdampak oleh masalah ini.

Banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan, telah mengalami perubahan signifikan sebagai akibat dari pesatnya pertumbuhan teknologi digital. Salah satu fitur kemajuan teknologi yang paling menonjol adalah kecepatan dan cakupan distribusi informasi. Perangkat seluler dan internet telah menghubungkan orang dari seluruh dunia dengan informasi dan sumber daya. Fenomena ini telah mengubah cara kita belajar, bekerja, dan berinteraksi, yang menghasilkan masyarakat yang semakin terinformasi dan terhubung dengan kemajuan teknologi.

Teknologi dalam bidang pendidikan telah memungkinkan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Siswa kini dapat belajar dengan cara yang lebih individual dan *fleksibel* berkat platform pembelajaran daring, aplikasi pembelajaran, dan perangkat lunak simulasi. Selain itu, teknologi telah memfasilitasi pertukaran informasi dan kolaborasi antar siswa, sehingga menghasilkan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik. Proses pembelajaran akan ditingkatkan dengan memanfaatkan berbagai sumber daya dan infrastruktur yang mudah diakses, termasuk materi pembelajaran digital.

Teknologi membantu guru dan siswa mengakses berbagai sumber daya pendidikan. Integrasi teknologi dalam pembelajaran berarti penggunaan atau penggabungan teknologi tertentu dalam proses pembelajaran di kelas untuk meningkatkan proses pembelajaran. Media belajar konvensional juga menjadi kurang populer di era transformasi digital. Tidak banyak materi digital yang membahas penggunaan aplikasi gambar dalam kursus desain busana.

Dalam dunia pendidikan formal di Indonesia, SMK merupakan jenjang pendidikan menengah kejuruan yang diperuntukkan bagi pelatihan keterampilan hidup. Karakter SMK berbeda dengan sekolah formal lainnya. Tujuan SMK adalah menyiapkan siswa untuk bekerja pada sektor kompetensi tertentu. Jurusan Desain Produksi Busana (DPB) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) muncul sebagai tanggapan strategis terhadap dinamika yang terus berubah di industri mode dan tekstil. Di era modern yang semakin berkembang, kebutuhan akan orang-orang yang memiliki kemampuan kreatif dalam desain dan keterampilan dalam pembuatan pakaian berkualitas tinggi semakin meningkat. Salah satu komponen pendidikan kejuruan yang berupaya menyiapkan lulusannya untuk memasuki dunia kerja adalah sekolah menengah kejuruan, khususnya Program Keahlian Desain dan Produksi Mode (Farida, 2022). Siswa SMK ditempa dan dibekali dengan berbagai

keterampilan, mulai dari konsep busana pembuatan produk busana dan penggunaan teknologi dalam mendesain.

SMK tempat para siswa secara aktif terlibat dalam mengembangkan keterampilan mereka dan mengeksplorasi potensi artistik mereka, memberikan peluang unik memanfaatkan alat berbasis teknologi untuk menumbuhkan *kreativitas* dan meningkatkan proses desain. Aplikasi desain grafis seperti *Ibis Paint* adalah salah satu kemajuan teknologi yang sangat populer saat ini. *Ibis Paint* merupakan platform gambar digital yang membantu siswa belajar desain busana. Banyaknya *fitur* menarik dan ramah pengguna pada aplikasi ini memungkinkan pengguna terutama generasi muda untuk, untuk menunjukkan kemampuan desain siswa SMK khususnya pada jurusan Desain Produksi Busana (DPB). Aplikasi *Ibis Paint* memberikan kemudahan dalam mendesain busana (Diyah, 2021)

Penelitian yang ada telah menyoroti potensi teknologi inovatif dalam pendidikan desain mode, yang menekankan kemampuannya untuk meningkatkan *interaktivitas*, *fleksibilitas*, dan kedinamisan dalam proses pembelajaran. Inovasi dalam media pembelajaran mempermudah pemahaman konsep melalui visualisasi (Saputra, 2024). Aplikasi *Ibis Paint*, dengan antarmuka yang intuitif dan kemampuan desain yang luas, selaras dengan gagasan ini, memberikan siswa alat yang ampuh untuk mengeksplorasi kreativitas dan mengembangkan keterampilan desain siswa. Di era komputer dan internet saat ini, kreativitas sangat dibutuhkan, terutama bagi siswa SMK jurusan DPB yang akan memasuki dunia kerja nyata. Sangat berharga jika siswa SMK memiliki kemampuan untuk berpikir kreatif dan menghasilkan ide-ide inovatif. Salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki siswa di SMK adalah kreativitas, khususnya dalam bidang seni dan desain. Berbagai aplikasi digital seperti *Ibis Paint* memberi siswa kesempatan untuk meningkatkan keterampilan mereka di era modern. Guru dan siswa dapat bekerja sama lebih mudah dengan program *Ibis Paint*, yang digunakan dalam desain mode dan dapat digunakan di komputer dan telepon pintar (Farkhatun dkk., 2021). Dengan aplikasi ini siswa dapat membuat karya seni dengan berbagai teknik digital dengan fitur canggih dan mudah digunakan pada aplikasi ini. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan membuka peluang untuk pengembangan pembelajaran yang lebih interaktif.

SMK Setia Budi Binjai merupakan pendidikan formal yang bergerak dibidang kejuruan untuk mencapai pendekatan antara pendidikan dan dunia kerja yang mempunyai 7 program keahlian di antaranya Desain dan Produksi Busana. Jurusan atau konsentrasi

keahlian Desain dan Produksi Busana ini fokus pada keahlian di bidang pembuatan busana, mulai dari desain hingga produksi. Lulusan Desain dan Produksi Busana diharapkan memiliki kemampuan untuk mendesain, membuat pola, menjahit, dan memproduksi busana. Salah satu kompetensi dikelas XI Desain dan Produksi busana adalah Gambar Mode. Mata pelajaran Gambar Mode adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk melatih siswa dalam membuat gambar atau ilustrasi busana, baik secara manual maupun digital, untuk keperluan desain dan komunikasi visual. Pada pelajaran mata Gambar Mode pada pokok pembahasan gaya dan pengembangan desain, pada capaian pembelajaran ini peserta didik mampu membuat desain dalam suatu konsep gaya dan membuat tema desain sesuai dengan yang disepakati. Tema yang akan disepakati dalam pembelajaran ini yaitu konsep busana yang terinspirasi dari keindahan alam dan kategori desain busana adalah busana pesta malam.

Namun, berdasarkan hasil observasi awal pada Senin tanggal 20 Januari 2025 kelas XI DPB di SMK Setia Budi Binjai peneliti melakukan observasi untuk dijadikan sebagai kondisi awal (pra siklus). Hasil dari observasi ini menunjukkan bahwa banyak siswa masih kurang optimal menggunakan teknologi digital yakni aplikasi *Ibis Paint* untuk meningkatkan kreativitas mereka dalam mendesain busana pesta malam. Ada beberapa faktor yang menghambat penggunaan aplikasi *Ibis Paint* di antaranya kurangnya pemahaman siswa terhadap fitur- fitur yang ada di dalam aplikasi tersebut dan beberapa peserta didik tidak memiliki kuota untuk mengakses berbagai *fitur* secara gratis di aplikasi *Ibis Paint*. Selain itu, guru di SMK Setia Budi Binjai belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital dalam mendesain busana. Hal ini dipertegas kembali oleh guru bidang studi Gambar Mode di SMK Setia Budi Binjai yaitu Ibu Adhya Agustina, S.Pd., Gr. Saat dilakukan observasi, adapun masalah yang dikemukakan oleh guru bidang studi yaitu pada mata pelajaran Gambar Mode pada pokok pembahasan gaya dan pengembangan desain. Masih banyak siswa dikelas XI Desain dan Produksi Busana yang kurang mengeksplorasi kreativitas dalam mendesain busana pesta malam dan masih banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam sejauh mana peranan aplikasi *Ibis Paint* dalam meningkatkan *kreativitas* mendesain busana pesta malam pada siswa di SMK Setia Budi Binjai. karena masalah ini mungkin disebabkan oleh kurangnya pelatihan atau pemahaman siswa tentang aplikasi desain digital seperti *Ibis Paint*.

Hasil belajar siswa kelas XI DPB masih rendah, yang menunjukkan bahwa mereka belum mencapai ketuntasan belajar. Hanya 16 dari 26 siswa (62%) yang telah memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75 pada mata pelajaran Menggambar Busana yang berfokus pada isu utama pengembangan gaya dan desain. Untuk mengetahui peningkatan *keaktivitas* mendesain siswa maka peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas. Salah satu jenis penelitian penting adalah penelitian tindakan kelas, yang melibatkan pengambilan langkah-langkah khusus untuk memperbaiki atau meningkatkan pengalaman belajar. Penelitian tindakan kelas ini berjudul “PERANAN APLIKASI *IBIS PAINT* DALAM PENINGKATAN KREATIVITAS MENDESAIN BUSANA PESTA Pada SISWA KELAS XI DI SMK SETIA BUDI BINJAI”. Diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan yang berharga tentang potensi aplikasi digital khususnya aplikasi *Ibis Paint* dalam pendidikan desain, serta memberikan rekomendasi yang praktis bagi guru dan praktisi pendidikan dalam memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan kreativitas siswa. Lebih jauh lagi, diharapkan bahwa penelitian ini akan membantu terciptanya kurikulum desain yang lebih relevan dengan tuntutan industri di era digital.

B. METODE PENELITIAN

Dengan menggunakan pendekatan Kemis dan Mc, penelitian ini merupakan salah satu jenis penelitian Tindakan Kelas (PTK). Karena penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas, maka seluruh partisipan dalam penelitian ini adalah siswa yang terdaftar dalam Program Keahlian Desain Produksi Busana di SMK Setia Budi Binjai, yaitu kelas XI. Total siswa yang terdaftar dalam kelas tersebut adalah dua puluh enam orang. Alasan dipilihnya siswa Kelas XI Sebagai Subjek dalam penelitian ini karena disesuaikan dengan waktu dan materi penelitian. Penelitian ini direncanakan akan dilakukan di kelas XI Program Keahlian Desain dan Produksi Busana SMK Setia Budi Binjai Tahun Ajaran 2025/2026. Waktu pelaksanaan penelitian akan dilaksanakan pada semester genap dan akan berlangsung pada bulan Mei sampai selesai. Paradigma Kemmis dan McTaggart dua siklus digunakan dalam proyek penelitian tindakan kelas ini. Pembahasan utama tentang gaya dan pengembangan desain, serta metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini observasi, wawancara, perekaman, dan pengujian diperoleh dari hasil pembelajaran siswa di SMK Setia Budi Binjai. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu : (1) tes individu, (2) ketuntasan siswa, dan (3) raea-rata kelas.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peranan aplikasi berbasis digital *Ibis Paint* pada kelas XI jurusan Desain dan Produksi Busana mata pelajaran gambar mode mampu meningkatkan hasil belajar dan *kreativitas* mendesain busana pada peserta didik. Sebelum dilakukan pembelajaran desain busana dengan memanfaatkan teknologi seperti aplikasi *Ibis Paint* hasil belajar dan keluwesan peserta didik dalam mendesain terkhususnya dalam mendesain busana pesta malam masih kurang optimal, cara guru menyampaikan materi dan proses pembelajaran pembuatan desain busana masih menggunakan cara lama yaitu mendesain secara manual, dengan mendesain secara manual menggunakan pensil dan buku sketsa masih banyak siswa yang kurang bisa mengkreasikan ide pada saat mendesain busana karena tidak lihai menggambar secara manual belum lagi permasalahan cat warna yang terkadang tidak sesuai dengan konsep ide karena keterbatasan pilihan warna, hal ini tentunya membatasi keterampilan dan kreativitas siswa dalam mendesain busana. Pembelajaran menjadi membosankan akibat masalah ini, dan banyak siswa terus menerima nilai buruk pada kursus menggambar mode.

Untuk meningkatkan keterampilan dan meningkatkan *kreativitas* dalam membuat gaun pesta bagi siswa kelas XI Jurusan Desain dan Produksi Busana di SMK Setia Budi Binjai, peneliti menyajikan pendekatan baru untuk belajar menggambar busana dengan menggunakan teknologi sebagai media yang fleksibel. Terlihat jelas bahwa siswa lebih terlibat dan bersemangat saat mendesain dengan cara yang baru dan menarik. Siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran; khususnya, mereka ingin bertanya tentang bagaimana *fitur* aplikasi digunakan selama proses pembuatan. Mencoba mempelajari *jobsheet* yang telah dibagikan sebagai panduan untuk menggunakan aplikasi *Ibis Paint*, karena di dalam aplikasi tersebut banyak fitur mulai dari *brush*, filter, ember cat dan sebagainya yang mempermudah dalam mendesain berbanding terbalik ketika siswa masih menggunakan metode manual dalam mendesain busana, di mana terdapat faktor yang membuat peserta didik cenderung mendapatkan nilai yang rendah karena berbagai alasan seperti keterbatasan cat warna ataupun penggunaan penghapus yang berulang sehingga membuat desain menjadi terlihat kurang profesional dan lain sebagainya. Berdasarkan hasil temuan siswa kelas XI pada mata pelajaran Desain Busana Pesta SMK Setia Budi, nilai rata-rata hasil belajar siswa siklus pengetahuan adalah 80,53. Dari jumlah tersebut, sebanyak 26 siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau mengalami sedikit peningkatan sebanyak 19 siswa atau 73%, sedangkan sisanya sebanyak 7 siswa atau 27% tidak mencapai

KKM. Akibatnya, terjadi sedikit peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa. Mengingat hasil belajar siswa kelas XI SMK Setia Budi Binjai pada pembelajaran siklus I masih kurang dari yang diharapkan, maka perlu dilakukan tindakan lebih lanjut bagi siswa yang saat ini sedang berada pada pembelajaran siklus II.

Beberapa kegiatan yang diikuti siswa pada siklus I dinilai kurang memadai berdasarkan hasil observasi yang dilakukan. Hal ini dibuktikan dengan masih banyaknya siswa yang mengabaikan guru, kurang memperhatikan penjelasan guru, dan enggan bertanya karena belum yakin dengan cara penggunaan program desain busana yang belum pernah digunakan sebelumnya. Guru dengan bantuan wali kelas meningkatkan pengarahannya, bimbingan, dan perhatian siswa kelas XI agar dapat mengatasi beberapa permasalahan yang muncul pada siklus I. Agar siswa yang masih terlihat bingung dapat menyerap materi dengan baik, guru harus memberikan dorongan lebih lanjut agar semangat dan keinginan belajar siswa meningkat serta penjelasannya lebih jelas.

Siklus II merupakan pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas XI SMK Setia Budi Binjai berdasarkan hasil pengamatan pada siklus sebelumnya. Dilaporkan bahwa nilai rata-rata siswa adalah 88,23, dan informasi ini diperoleh dari hasil temuan siklus pembelajaran kedua. Terjadi peningkatan jumlah siswa yang memperoleh nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebanyak 26 siswa atau setara dengan 96% dari total siswa. Hanya satu siswa atau setara dengan 4% dari total siswa yang tidak mencapai nilai KKM, sedangkan capaian pembelajaran didasarkan pada hasil tersebut. Berdasarkan hasil penelitian, hasil belajar dan tingkat orisinalitas desain busana siswa kelas XI mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.

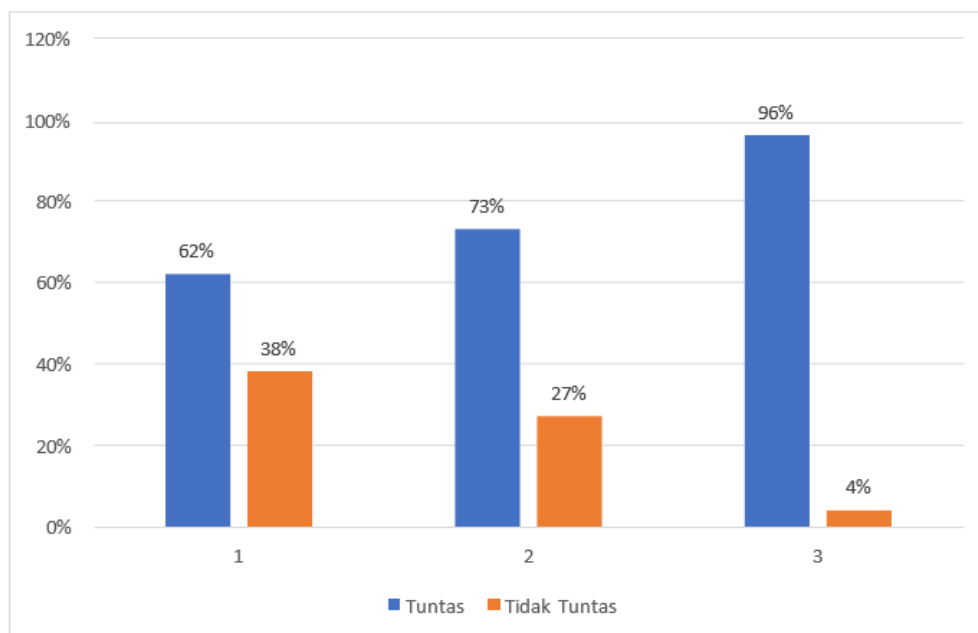
Siswa melaksanakan pembelajarannya sesuai dengan strategi yang telah dibuat, seperti yang ditentukan oleh hasil pengamatan peneliti. Siswa memanfaatkan perangkat digital *Ibis Paint* dengan baik saat mempersiapkan diri. Hal ini dibuktikan dengan antusias siswa yang mampu memanfaatkan program *Ibis Paint* dan aktif mengajukan pertanyaan sambil menyampaikan pandangan melalui penggunaan beberapa petunjuk kreatif dalam kreasi mereka. Minat dan rasa ingin tahu peserta didik mengantarkan peserta didik memperoleh kemampuan menyempurnakan desain busana pesta malam dengan tema alam dengan memanfaatkan aplikasi *Ibis Paint*. Pada kegiatan inti terjadi proses belajar yang menyenangkan dan peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru, guru memberikan penjelasan dengan baik ketika mulai saatnya mendesain, peserta didik antusias untuk

menuangkan ide yang di dapat dengan tema alam, peserta didik mulai mahir menggunakan berbagai fitur di aplikasi *Ibis Paint* karena sangat membantu untuk memudahkan mendesain busana dengan lebih mudah dibandingkan harus mendesain secara manual. Tabel grafik berikut memberikan representasi visual dari hasil yang dicapai dengan meningkatkan hasil belajar siswa dan kreativitas sepanjang dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II.

Tabel 1.1. Nilai hasil belajar siswa Data awal-Siklus I-Siklus II

No.	Nama	Nilai			
		KKM	Data Awal	Siklus I	Siklus II
1	Anggi Ramadhani	75	74	75	85
2	Anggun Iestari	75	80	88	88
3	Anindya Putri	75	75	76	85
4	Ayunda	75	74	75	85
5	Ayuni Agustina	75	70	74	95
6	Chika Mawar Dana	75	80	80	92
7	Cinta Patrisia	75	70	70	70
8	Diah Putri Anjani	75	76	92	95
9	Dwi Fitri Maulani	75	78	78	89
10	Fauziahtul Jannah	75	85	90	95
11	Febi Monica	75	74	78	90
12	Fitria Ramadhani	75	70	74	95
13	Lilis Karlina Sibarani	75	74	76	85
14	Nayaka Utami	75	80	83	88
15	Nurainun	75	85	88	88
16	Putri Rizky Khairani	75	85	92	92
17	Ratih Triana	75	74	74	84
18	Rindi Salsabila	75	75	78	90
19	Riska Amelia	75	70	78	89

20	Riski Suci Lestari	75	88	85	88
21	Rizki Pratama	75	80	73	85
22	Selvia Agustina	75	89	91	91
23	Sindi Arista	75	70	73	85
24	Siti Khadijah	75	75	74	85
25	Syafira Ramadhani	75	85	88	88
26	Tri Hardianti	75	88	91	92
Rata-rata		77,84	80,53	88,23	
Peserta didik yang tuntas		16	19	25	
Peserta didik yang tidak tuntas		10	7	1	
Persentase ketuntasan		62%	73%	96%	
Persentase tidak tuntas		38%	27%	4%	



Gambar 10. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa Data Awal-Siklus I-Siklus II

Tabel grafik di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas XI SMK Setia Budi Binjai yang telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sebelum pembelajaran mendesain busana menggunakan teknologi digital, khususnya aplikasi Ibis Paint, siswa kelas XI Jurusan Tata Busana SMK Setia Budi Binjai masih memiliki nilai yang rendah

dan belum memenuhi KKM. Peneliti melakukan pengumpulan data pada observasi prasiklus dengan jumlah siswa yang sama, yaitu 26 siswa yang tuntas atau setara dengan 16 siswa atau 62% dari total siswa, dan 10 siswa yang tidak tuntas atau setara dengan 38% dari total siswa. Pada siklus I, terdapat 19 siswa yang tuntas atau setara dengan 73%, sedangkan yang tidak tuntas atau setara dengan 27% adalah 7%..

Jumlah siswa yang tuntas pada siklus II sebanyak 26 orang atau setara dengan 96% dan hanya 1 orang siswa atau setara dengan 4% yang tidak tuntas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti, masih terdapat siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. Bahkan ada 1 orang siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor internal dan eksternal, seperti kesulitan belajar, khususnya pada mata pelajaran menggambar busana, kurangnya keterampilan dasar dan kemampuan khusus pada skenario pembelajaran tertentu, serta keadaan pribadi, khususnya yang bersifat emosional, yang memengaruhi siswa. Sementara itu, lingkungan sekolah yang kurang mendukung, situasi keluarga yang mendukung, serta keadaan lingkungan kelas dan sekolah yang mengganggu kondisi siswa merupakan unsur eksternal yang menyebabkan nilai siswa kurang tuntas saat belajar mendesain gaun pesta.

Berdasarkan hasil observasi, aplikasi *Ibis Paint* alat digital yang dapat meningkatkan kreativitas dalam mendesain gaun pesta digunakan untuk mengambil tindakan. Seperti yang dapat dilihat pada gambar terlampir, aktivitas belajar siswa tampak semakin berkembang. Dengan menggunakan program *Ibis Paint* untuk membuat busana pesta, siswa juga terlibat dan tidak bosan saat belajar. Karena aplikasi *Ibis Paint* memberi siswa kesempatan untuk mengekspresikan dan memaksimalkan ide mereka saat mendesain pakaian, jelaslah bahwa peran aplikasi dalam mode pembelajaran menggambar khususnya, mendesain pakaian pesta malam dapat meningkatkan *kreativitas* siswa, yang pada gilirannya memengaruhi hasil belajar mereka

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Peranan aplikasi *Ibis Paint* sebagai media mendesain busana pesta secara digital membuat siswa lebih aktif dan kreatif dengan berbagai fitur yang ada dalam aplikasi tersebut yang dapat mendukung dan membantu peserta didik dalam menuangkan ide

dan mengembangkannya menjadi desain yang memiliki keunikan dengan menerapkan prinsip dan dasar desain. *Kreativitas* desain busana siswa kelas XI Jurusan Tata Busana dan Produksi SMK Setia Budi Binjai masih kurang sebelum penggunaan aplikasi Ibis Paint pada mata pelajaran menggambar busana. Hal ini terkait dengan nilai capaian pembelajaran siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sebanyak 26 siswa atau setara dengan 96% dari total siswa berhasil tuntas pada siklus II. Hanya satu siswa atau setara dengan 4% dari total siswa yang tidak tuntas pada siklus II. Bahkan setelah dilakukan wawancara dengan peneliti dan observasi, ditemukan masih ada siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. Bahkan ada satu siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM.

Saran

Berkaitan dengan pembahasan hasil penelitian, Peranan Aplikasi *Ibis Paint* dalam Peningkatan Kreativitas Mendesain Busana Pesta pada Siswa Kelas XI SMK Setia Budi Binjai, maka terdapat saran-saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik
Melibatkan seluruh siswa dalam proses belajar mengajar sangat penting untuk membuat mereka terlibat dan bersemangat terhadap materi tersebut.
2. Bagi Pendidik
Guru dapat terus memanfaatkan aplikasi Ibis Paint untuk meningkatkan kreativitas mereka saat membuat desain pakaian yang terkait dengan peningkatan hasil belajar siswa.
3. Bagi Sekolah
Sangat penting untuk meningkatkan mutu layanan, terutama meningkatkan kompetensi guru, jika hasil pembelajaran ingin memberikan manfaat bagi sekolah.
4. Bagi Peneliti Lain
Temuan penelitian ini dapat menjadi panduan bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti peran aplikasi Ibis Paint dalam menumbuhkan kreativitas dalam desain busana pesta. Namun, karena keterbatasan penelitian ini, disarankan agar peneliti selanjutnya menyempurnakan teknik penelitiannya untuk memperoleh hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Dihyah, M., Amin, S. J., & Saleh, M. (2024). *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Development Of Comic Strip Media Based On Ibis Paint X Application In Learning*. [Https://Ijurnal.Com/1/Index.Php/Jpp](https://Ijurnal.Com/1/Index.Php/Jpp)
- Efektivitas Penggunaan Media E-Comic Berbasis Aplikasi Ibis Paint X Pada Pembelajaran Matematika Materi Segi Empat Di Kelas Vii Mts Negeri 2 Banjarmasin*. (n.d.).
- Farida, I. (n.d.). *Usaha Meningkatkan Hasil Belajar Tata Busana; Pembuatan Busana Industri Melalui Model Pembelajaran Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Kelas Xii Busana Upt Smk Negeri 3 Parepare Provinsi Sulawesi Selatan*. 143–168.
- Saputra, D. P., Subiyantoro, S., & Widiyastuti, E. (2024). Digital Drawing Innovation Of Ornaments Through Ibis Paint Application. *Kne Social Sciences*. [Https://Doi.Org/10.18502/Kss.v9i15.16205](https://doi.org/10.18502/Kss.v9i15.16205)