

IMPLEMENTATION OF IBIS PAIN X APPLICATION IN FASHION DESIGN LEARNING BASED ON STUDENTS' LEARNING INTERESTS

IMPLEMENTASI APLIKASI IBIS PAIN X DALAM PEMBELAJARAN DESAIN BUSANA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA

Raudatul Jannah¹, Ita Fitriati², Ika Irawati³, Nur Fitriyaningsih⁴, Nurhainunnisah⁵
^{1,2,3,4} Pendidikan Teknologi Informasi, STKIP Taman Siswa Bima, Indonesia

⁵ Universitas Samawa, Indonesia

e-mail: athunputri2021@gmail.com¹, itafitriati88@gmail.com², Ika.irawati1989@gmail.com³,
Nurfitriyaningsih984@gmail.com⁴, nnurhairunnisah@gmail.com⁵

Abstract - This study aims to examine the use of the Ibis Paint X application in fashion design learning to enhance the interest and learning outcomes of Grade X Fashion Design students at Vocational High School 1 Monta. This research is the first study to directly implement Ibis Paint X in the context of fashion design education at a vocational school. The study is motivated by the low student interest in manually drawing designs and the limited availability of digital learning media. The research employed an experimental method with a One-Group Pretest -Posttest design, involving 9 purposively selected students. Data were collected through observation, pretest, posttest, and a Likert scale questionnaire. The paired sample t-test results showed a significant improvement ($p = 0.000 < 0.05$), with the average pretest score of 51.1 and posttest score of 91.1. A Cohen's d value of 4.00 indicates a very large effect. The average score of the learning interest questionnaire was 4.45, indicating a high category. These findings demonstrate that Ibis Paint X is effective in increasing student engagement, motivation, and learning outcomes. The results encourage vocational school teachers to integrate Ibis Paint X into the fashion design software syllabus as an innovative and contextual digital learning medium.

Keywords: Ibis Paint X; fashion design; learning interest; digital media; vocational school

Abstrak - Penelitian ini bertujuan mengkaji penggunaan aplikasi Ibis Paint X dalam pembelajaran merancang busana guna meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas X Tata Busana di SMKN 1 Monta. Penelitian ini merupakan studi pertama yang menerapkan Ibis Paint X secara langsung dalam konteks pembelajaran desain busana di SMK. Latar belakang penelitian adalah rendahnya minat siswa dalam menggambar desain secara manual dan terbatasnya media pembelajaran digital. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *One-Group Pretest -Posttest* (satu kelompok pra-ujian dan pasca-ujian), melibatkan 9 siswa yang dipilih secara purposif. Data diperoleh melalui observasi, pretest, posttest, dan angket skala Likert. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan peningkatan signifikan ($p = 0,000 < 0,05$), dengan rata-rata skor pretest 51,1 dan posttest 91,1. Nilai Cohen's d sebesar 4,00 mengindikasikan efek yang sangat besar. Rata-rata skor angket minat belajar sebesar 4,45 menunjukkan kategori tinggi. Temuan ini membuktikan bahwa Ibis Paint X efektif meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa. Hasil ini mendorong guru SMK untuk mengintegrasikan Ibis Paint X dalam silabus perangkat lunak desain busana sebagai media pembelajaran digital yang inovatif dan kontekstual.

Kata kunci: Ibis Paint X; desain busana; minat belajar; media digital; SMK

I. PENDAHULUAN

Kemajuan peradaban manusia secara historis tercermin dari perkembangan teknologi yang terus mengalami peningkatan. Di zaman digital seperti sekarang, di mana hampir seluruh aspek kehidupan ditopang oleh teknologi digital. Era ini ditandai dengan meningkatnya penggunaan media digital di berbagai sektor, termasuk pendidikan[1]. Teknologi yang berkembang pesat memberi dampak signifikan terhadap kehidupan sosial, ekonomi, budaya, hingga pendidikan. Potensi teknologi dalam menjawab tantangan pendidikan sangat besar, terutama dalam menyediakan solusi pembelajaran berbasis digital[2]. Penggunaan perangkat seperti laptop, komputer, dan ponsel dalam pendidikan perlu diarahkan secara strategis agar proses belajar berlangsung efektif. Pendidik memilih model pembelajaran perlu disesuaikan dengan ciri khas siswa agar hasil pembelajaran bisa maksimal. Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka menekankan pendekatan berpusat pada peserta didik, memberi ruang bagi potensi, kebutuhan, dan perkembangan siswa[3].

Dalam pendidikan seni, pembelajaran dirancang untuk membangun kesadaran estetika dan artistik, mengasah daya pikir kritis, serta menumbuhkan kemampuan berkreasi pada siswa [4]. Pendidikan seni juga merupakan sarana efektif dalam mengembangkan kreativitas dan kecerdasan emosional melalui pengalaman belajar yang menyenangkan[5]. Tak hanya mengasah keterampilan teknis, pendidikan seni turut membentuk nilai-nilai sosial dan estetika dalam diri siswa, serta karakter yang humanis dan berbudaya[6].

Salah satu elemen penting dalam seni rupa yang diajarkan melalui Kurikulum Merdeka adalah kegiatan menggambar. Kurikulum ini mengintegrasikan pembelajaran berbasis proyek serta penguatan Profil Pelajar Pancasila, di mana aktivitas menggambar berkontribusi dalam pengembangan kreativitas dan ekspresi seni siswa. Di tingkat SMK, khususnya jurusan Tata Busana, pembelajaran seni mencakup seni rupa, musik, tari, dan teater[7]. Dalam praktiknya, menggambar ilustrasi busana menjadi kompetensi utama, baik secara manual maupun digital. Salah satu media yang sesuai adalah aplikasi *Ibis Paint X*, sebuah platform desain grafis dengan fitur-fitur seperti kuas digital, lapisan (*layers*), serta alat pewarnaan intuitif.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *Ibis Paint X* dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam pembelajaran desain visual [8]. Melalui pendekatan *classroom action research*, diketahui bahwa pemanfaatan aplikasi ini dapat meningkatkan capaian belajar dari 39% menjadi 79% [9]. Selain itu, *Ibis Paint X* terbukti efektif untuk materi ornamen dan ilustrasi dekoratif. Penggunaan aplikasi ini mampu meningkatkan partisipasi siswa, baik dalam pembelajaran daring maupun luring, dengan validitas ahli mencapai 98% [10]. Temuan lainnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat siswa terhadap pembelajaran seni budaya tingkat SMP [11].

Namun demikian, belum ada studi yang secara spesifik mengukur peningkatan minat belajar siswa dalam merancang busana menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* di lingkungan SMK, khususnya jurusan Tata Busana. Ini menunjukkan pentingnya kajian empiris dalam konteks vokasional untuk menilai efektivitas media digital dalam pembelajaran berbasis keterampilan. Di SMKN 1 Monta, ditemukan permasalahan rendahnya minat siswa dalam merancang busana. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan metode pembelajaran konvensional, kesulitan menggambar secara manual, dan minimnya ketersediaan media pembelajaran digital. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap konsep desain busana menjadi kurang optimal, dan kreativitas mereka belum berkembang maksimal. Oleh karena itu, perlu dihadirkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang kontekstual dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Implementasi aplikasi *Ibis Paint X* diharapkan dapat menjadi solusi dalam memfasilitasi siswa mengekspresikan ide desain mereka dengan cara yang lebih menarik, mudah, dan sesuai kebutuhan era digital. Hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru pengampu pada 12 Januari 2025 mengungkapkan bahwa materi pembelajaran desain digital di SMKN 1 Monta masih minim. Buku ajar khusus yang mengulas penggunaan *Ibis Paint X* dalam desain busana belum tersedia, dan pembelajaran masih mengandalkan desain manual serta media seperti YouTube. Dari paparan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah: Bagaimana efektivitas penggunaan aplikasi *Ibis Paint X* dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa jurusan Tata Busana SMKN 1 Monta? Dari penjabaran yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan tujuan yaitu: Mengidentifikasi kondisi dan kebutuhan peserta didik kelas X Tata Busana SMKN 1 Monta selama proses belajar ilustrasi desain busana, Mendeskripsikan langkah-langkah pembelajaran ilustrasi busana berbasis aplikasi *Ibis Paint X* bagi pelajar SMKN 1 Monta di kelas X Tata Busana, Menganalisis efektivitas implementasi pembelajaran ilustrasi menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

II. SIGNIFIKASI STUDI

Studi ini turut berperan penting dalam memajukan proses pembelajaran vokasional menggunakan teknologi, khususnya pada bidang Tata Busana. Studi ini memberikan kontribusi terhadap pengayaan literatur tentang penggunaan media digital dalam meningkatkan hasil dan minat belajar siswa SMK, serta menunjukkan relevansi pendekatan kuantitatif eksperimen dalam mengevaluasi efektivitas media pembelajaran.

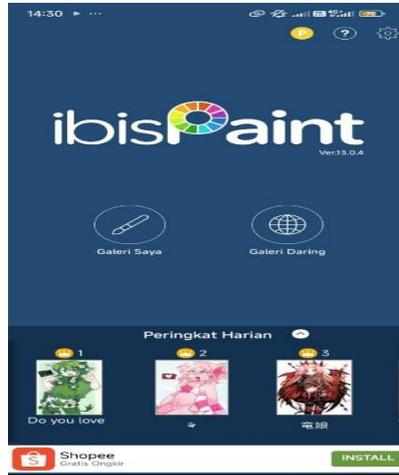
Dari sisi *studi literatur*, penelitian ini merespons gap yang ada terkait minimnya media pembelajaran digital dalam pembelajaran desain busana di SMK. Meskipun beberapa studi terdahulu telah menyinggung efektivitas aplikasi seperti *Ibis Paint X*, namun belum banyak yang menerapkannya secara langsung pada konteks SMK jurusan Tata Busana. Maka dari itu, penelitian ini melengkapi kekosongan dalam literatur dengan menguji implementasi nyata di lapangan dan mengukur efeknya secara kuantitatif. Data yang digunakan berasal dari hasil *pretest* dan *posttest* serta angket minat belajar yang diberikan kepada 9 peserta didik kelas X Tata Busana SMKN 1 Monta. Data kuantitatif ini diperoleh melalui teknik *purposive sampling* yang mempertimbangkan karakteristik khusus dari responden, yaitu siswa yang mengalami kesulitan dalam menggambar desain secara manual dan belum terbiasa menggunakan media digital. Nilai *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis dengan SPSS menggunakan uji normalitas dan uji-t berpasangan (*paired sample t-test*), yang hasilnya menunjukkan signifikansi selisih antara sebelum dan setelah perlakuan. Nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$) mengindikasikan peningkatan hasil belajar yang nyata.

Lokasi penelitian yaitu SMKN 1 Monta di Kabupaten Bima memiliki karakteristik unik sebagai sekolah vokasi yang masih minim fasilitas media digital pembelajaran. Kondisi ini menjadikan penelitian ini kontekstual dan relevan, sekaligus memperkuat pentingnya inovasi pembelajaran berbasis teknologi di daerah dengan keterbatasan sumber daya. Pendekatan kuantitatif eksperimen dengan desain *One-Group Pretest-Posttest* memberikan justifikasi metodologis yang kuat. Desain ini dinilai tepat karena mampu membandingkan kondisi sebelum dan setelah perlakuan di kelompok yang sama. Selain itu, penggunaan uji Shapiro-Wilk guna uji normalitas dan *paired sample t-test* guna analisis komparatif sangat sesuai untuk data sampel kecil dalam konteks eksperimen pendidikan [12]. Validitas instrumen juga telah diuji dengan teknik korelasi Pearson Product Moment, menghasilkan 5 butir angket yang valid digunakan dalam analisis minat belajar.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

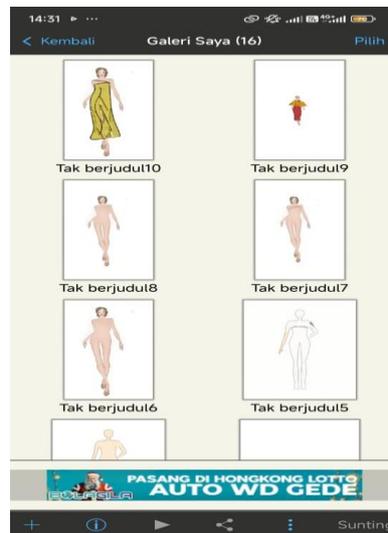
A. Hasil Implementasi Aplikasi Ibis Paint X

Implementasi aplikasi Ibis Paint X dilakukan di kelas X SMKN 1 Monta. Proses awal dimulai dengan penggunaan tampilan beranda aplikasi, Ditunjukkan secara visual dalam Gambar 1 hingga Gambar 3, yang memperlihatkan fitur-fitur utama seperti "Galeri Saya", pilihan kanvas, dan fitur menggambar digital.



Gambar 1. Layar Tampilan Awal Aplikasi Ibis Paint X

Tampilan berikutnya dapat dilihat pada gambar 2, yaitu halaman "Galeri Saya". Pada halaman ini akan ditampilkan berbagai hasil desain yang telah dibuat sebelumnya. Namun, ketika pertama kali membuka galeri, belum terdapat karya apa pun. Untuk mulai membuat desain baru, pengguna dapat menekan ikon khusus yang disediakan. Melalui ikon tersebut, tersedia beragam pilihan ukuran serta jenis kanvas yang dapat dipilih sesuai kebutuhan.



Gambar 2. Layar Tampilan Galeri Aplikasi Ibis Paint X

Pada bagian bawah layar, tersedia sejumlah ikon yang akan muncul saat pengguna membuka salah satu kanvas desain yang sudah dibuat. Desain tersebut dapat diperbarui atau diedit kembali dengan menekan ikon edit yang ada di tampilan layar.



Gambar 3. Layar Pilihan Kanvas Aplikasi Ibis Paint X

Tampilan selanjutnya yang ditunjukkan pada Gambar 3 memperlihatkan berbagai pilihan kanvas yang dapat digunakan untuk membuat desain. Pengguna bisa memilih kanvas baru dari beberapa opsi ukuran yang tersedia, masing-masing dengan jumlah piksel yang berbeda-beda. Perbedaan resolusi ini bergantung pada perangkat yang digunakan, dan ukuran kanvas juga bisa disesuaikan sesuai kebutuhan. Dalam hal ini, penulis menggunakan kanvas dengan kualitas HD berukuran 1080x2030 yang telah disesuaikan untuk kebutuhan desainnya.

B. Hasil Pernyataan Angket Minat Belajar

Tabel I menampilkan butir-butir dalam angket yang bertujuan guna menilai minat belajar siswa terhadap penggunaan aplikasi Ibis Paint X dalam pembelajaran desain busana.

TABEL I
PERNYATAAN ANGKET MNAT BELAJAR

No	PERNYATAAN
1	Saya merasa senang belajar merancang busana dengan bantuan Ibis Paint X.
2	Ibis Paint X memudahkan saya dalam menuangkan ide desain busana.
3	Saya lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan aplikasi digital seperti Ibis Paint X.
4	Penggunaan Ibis Paint X membuat pelajaran merancang busana menjadi lebih menarik.
5	Saya lebih aktif berpartisipasi dalam kelas saat menggunakan Ibis Paint X.
6	Saya ingin terus belajar menggunakan Ibis Paint X untuk mendesain busana.
7	Saya merasa lebih percaya diri dalam membuat desain setelah dengan bantuan Ibis Paint X.
8	Belajar dengan Ibis Paint X membantu saya memahami konsep desain lebih baik.
9	Saya merasa waktu belajar menjadi lebih menyenangkan dengan Ibis Paint X.
10	Saya merekomendasikan penggunaan Ibis Paint X dalam pelajaran merancang busana kepada teman-teman.

C. Hasil Pretest dan Posttest

Hasil pretest dan posttest siswa ditampilkan pada tabel II berikut:

TABEL II
DATA PRETEST DAN POSTTEST

Responden	Pretest	Posttest
R1	60	90
R2	40	80
R3	50	90
R4	60	100
R5	40	90
R6	50	80
R7	60	90
R8	60	100
R9	40	100

D. Uji Normalitas

Data yang berhasil dihimpun selanjutnya dianalisis melalui uji normalitas guna menilai tingkat keakuratan distribusi data tersebut. Tes ini ialah guna menentukan apakah data yang diperoleh mengikuti distribusi normal, yang merupakan tahapan esensial sebelum dilakukan proses analisis selanjutnya, yaitu uji-t berpasangan. Uji normalitas diterapkan guna memastikan apakah data variabel yang diteliti tersebar secara normal, tanpa memandang bentuk penyebaran awal data [13]. [14] Yang menjelaskan bahwa uji normalitas, seperti Shapiro-Wilk, sangat penting dalam menentukan kelayakan penggunaan uji statistik parametrik seperti uji-t berpasangan, terutama ketika ukuran sampel tergolong kecil. Pengujian ini sangat penting karena menjadi dasar untuk penggunaan metode statistik parametrik dalam uji hipotesis. Studi ini memanfaatkan software SPSS versi 26 untuk melakukan pengujian normalitas data, dan hasilnya disajikan berikut ini:

TABEL III
HASIL UJI NORMALITAS

	Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.
sebelum diberikan perlakuan	.780	9	.012
setelah diberikan perlakuan	.838	9	.055

Distribusi data dikatakan normal ketika nilai signifikansi melebihi batas α sebesar 0,05. Hasil uji normalitas mengindikasikan nilai signifikansi pretest sebesar 0,012 dan posttest sebesar 0,055. Artinya, data berdistribusi normal.

E. Uji t-Berpasangan

Uji ini dilaksanakan guna mengidentifikasi selisih yang berarti dalam hasil belajar peserta didik antara sebelum dan setelah diterapkan aplikasi Ibis Paint X dalam kegiatan Merancang Busana. [15] Paired sample t-test guna menganalisis dua data yang saling terkait dari subjek dengan kesamaan dalam kondisi berbeda. Uji ini tepat guna melihat perubahan sebelum dan setelah perlakuan. Berikut hasil uji-t berpasangan.

TABEL IV
HASIL UJI T-BERPASANGAN

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair 1	sebelum diberikan perlakuan - setelah diberikan perlakuan	40.0000	10.00000	3.33333	-47.68668	32.31332	12.000	8	.000

Temuan dari pengujian tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai *t*-hitung sebesar 12,000. Ini mengindikasikan bahwa terdapat perubahan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa setelah penggunaan aplikasi Ibis Paint X dalam pembelajaran desain busana. Nilai rata-rata pretest siswa ialah 51,1 dan meningkat menjadi 91,1 pada posttest, menunjukkan adanya peningkatan sebesar 40 poin. Dengan demikian, implementasi Ibis Paint X berpengaruh secara positif dan nyata terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam merancang busana digital. Nilai *t*-hitung sebesar $t(8) = 12,000$ dengan signifikansi $p = 0,000 < 0,05$ mengindikasikan adanya selisih yang sangat signifikan. Hasil perhitungan *Cohen's d* sebesar 4,00 termasuk kategori efek sangat besar ($d > 0,8$), menandakan bahwa pengaruh penggunaan Ibis Paint X terhadap peningkatan hasil belajar sangat kuat.

F. Hasil Angket Minat Belajar Siswa

Data hasil pernyataan minat belajar siswa terhadap implementasi ibis pain x dalam merancang busana guna meningkatkan minat belajar siswa. Diperoleh pengisian angket oleh 9 peserta didik kelas X. Angket minat belajar siswa dibutuhkan guna melihat sejauh mana ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran merancang busana berbasis aplikasi digital.

TABEL V
PERNYATAAN ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

Responden	Pernyataan										Total	Rata-Rata
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		
R1	5	4	4	4	4	3	4	5	4	4	41	4,5
R2	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	40	4,4
R3	4	4	5	4	4	5	3	4	3	4	40	4,4
R4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	42	4,6
R5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	3	42	4,6
R6	4	4	5	4	4	3	4	4	5	4	41	4,5
R7	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	40	4,4
R8	4	4	3	4	4	4	4	5	4	3	39	4,3
R9	4	5	4	4	4	3	4	4	4	3	39	4,3

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada 9 Responden dengan 10 pernyataan mengenai minat belajar siswa, diketahui bahwa skor total yang diperoleh setiap responden berada dalam rentang 39 hingga 42, dengan nilai rata-rata per responden antara 4,3 hingga 4,6. Rata-rata keseluruhan dari seluruh responden adalah sekitar 4,45, yang diklasifikasikan sebagai kategori tinggi. Hal ini menandakan minat belajar siswa secara umum berada pada tingkat yang baik atau tinggi. Partisipan secara konsisten memberikan tanggapan positif terhadap pernyataan-pernyataan yang mencerminkan ketertarikan, motivasi, dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

TABEL VI
HASIL ANALISIS PERNYATAAN ANKET MINAT BELAJAR SISWA

No Butir Pernyataan	Person Correlation	R Tabel	Keterangan
1	0,529	0,361	Valid
2	0,474	0,361	Valid
3	0,503	0,361	Valid
4	0,516	0,361	Valid
5	0,128	0,361	Tidak Valid
6	0,147	0,361	Tidak Valid
7	0,082	0,361	Tidak Valid
8	0,470	0,361	Valid
9	0,295	0,361	Tidak Valid
10	0,080	0,361	Tidak Valid

Dari 10 butir pernyataan dalam angket minat belajar, hanya 5 butir yang dinyatakan valid (butir 1, 2, 3, 4, dan 8). Butir tersebut mengandung nilai koefisien korelasi Pearson lebih besar dari r tabel (0,361), sedangkan 5 butir lainnya (butir 5, 6, 7, 9, dan 10) tidak valid karena nilai korelasinya berada di bawah ambang batas.

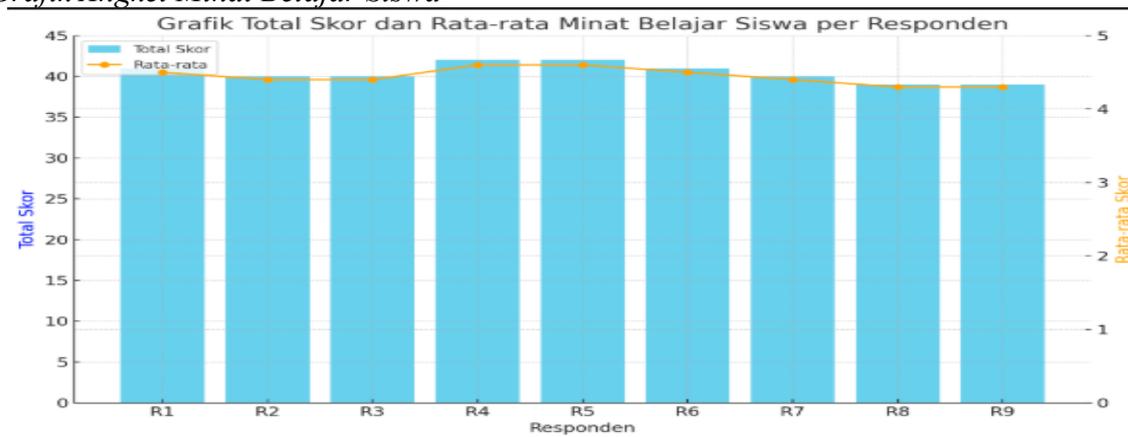
Penjelasan kemungkinan penyebab butir tidak valid:

- 1) Butir 5 (partisipasi aktif) dan butir 7 (percaya diri) cenderung bersifat subjektif dan dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti kepribadian siswa atau suasana kelas.
- 2) Butir 6 (keinginan belajar lanjutan) dan butir 10 (rekomendasi ke teman) berkaitan dengan *niat jangka panjang*, bukan kondisi aktual saat belajar, sehingga tidak selalu selaras dengan minat belajar saat itu.
- 3) Butir 9 (waktu belajar menyenangkan) dapat dianggap terlalu umum dan tidak langsung terkait dengan aplikasi.

Saran perbaikan untuk angket mendatang:

- 1) Rumuskan butir dengan bahasa yang lebih spesifik dan operasional, misalnya mengacu langsung pada aktivitas yang terjadi dalam pembelajaran menggunakan aplikasi.
- 2) Hindari pernyataan yang terlalu umum atau berkaitan dengan afeksi jangka panjang.
- 3) Gunakan validasi isi (*expert judgment*) sebelum pengujian lapangan untuk memastikan keterukuran indikator minat belajar.

G. *Grafik Angket Minat Belajar Siswa*



Gambar 4. Grafik Angket Minat Belajar Siswa

Berdasarkan grafik yang menampilkan total skor dan rata-rata minat belajar siswa dari hasil angket, terlihat bahwa seluruh responden menunjukkan tingkat minat belajar yang tinggi. Responden R4 dan R5 memperoleh total skor tertinggi yaitu 42 dengan rata-rata 4,6, yang mencerminkan minat belajar yang sangat baik. Sementara itu, responden R8 dan R9 mencatat skor terendah sebesar 39 dengan rata-rata 4,3, namun tetap berada dalam kategori tinggi. Garis rata-rata pada grafik menunjukkan bahwa tidak ada responden dengan rata-rata di bawah 4,0, yang berarti semua siswa memiliki ketertarikan dan motivasi belajar yang cukup kuat. Secara keseluruhan, grafik ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa secara umum merata dan berada pada tingkat yang positif, mencerminkan lingkungan belajar yang mendukung dan respon siswa yang baik terhadap proses pembelajaran.

H. Keterbatasan dan Diskusi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Ibis Paint X mampu mendorong peningkatan yang signifikan dalam capaian belajar siswa. Perbedaan ini dapat diamati melalui skor pretest (rata-rata 51,1) dan posttest (rata-rata 91,1) dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) dan nilai t -hitung sebesar 12,00. Nilai Cohen's d sebesar 4,00 menunjukkan efek yang sangat besar, mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi memberikan dampak positif yang kuat. Hasil angket minat belajar menunjukkan rata-rata skor 4,45 yang termasuk kategori tinggi. Seluruh siswa menunjukkan minat positif terhadap pembelajaran menggunakan Ibis Paint X, yang berarti metode ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga menumbuhkan ketertarikan dan keterlibatan siswa. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital mampu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa dalam konteks seni dan desain. Aplikasi ini terbukti mudah digunakan dan menyediakan fitur-fitur yang mendukung pembelajaran desain busana secara efektif. Namun demikian, beberapa butir dalam angket diketahui tidak valid (butir 5, 6, 7, 9, dan 10). Hal ini kemungkinan disebabkan oleh sifat pertanyaan yang terlalu umum atau subjektif. Hal ini memberikan masukan penting untuk pengembangan instrumen angket yang lebih tepat sasaran di masa mendatang. Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis aplikasi digital seperti Ibis Paint X sangat layak untuk diintegrasikan ke dalam kurikulum SMK, khususnya pada jurusan Tata Busana, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, dan sesuai kebutuhan zaman.

V. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengidentifikasi kondisi dan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran ilustrasi desain busana, (2) mendeskripsikan langkah-langkah implementasi aplikasi *Ibis Paint X*, dan (3) menganalisis efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan hasil dan minat belajar siswa SMK. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh beberapa temuan utama:

1. Kebutuhan para siswa memperlihatkan adanya hambatan dalam menggambar desain secara manual dan membutuhkan media pembelajaran digital yang lebih interaktif.
2. Implementasi pembelajaran dengan Ibis Paint X dilakukan melalui tahapan yang terstruktur, mulai dari pengenalan fitur aplikasi hingga praktik menggambar ilustrasi busana secara digital.
3. Efektivitas penggunaan Ibis Paint X terbukti melalui peningkatan signifikan hasil belajar siswa, ditunjukkan oleh skor pretest sebesar 51,1 yang meningkat menjadi 91,1 pada posttest ($t(8) = 12,00; p < 0,05; Cohen's d = 4,00$), serta peningkatan minat belajar dengan skor rata-rata angket sebesar 4,45 (kategori tinggi). Nilai statistik tersebut menunjukkan bahwa intervensi ini memiliki efek yang sangat besar, memperkuat bukti bahwa media digital ini efektif dalam meningkatkan pembelajaran vokasional.

Implikasi praktis dari hasil penelitian ini adalah bahwa aplikasi *Ibis Paint X* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif yang inovatif dan kontekstual dalam pembelajaran vokasional. Guru disarankan mengintegrasikan aplikasi ini secara rutin ke dalam proses belajar mengajar. Sekolah diharapkan menyediakan pelatihan perangkat lunak desain grafis bagi guru, serta mendukung fasilitas teknologi agar pembelajaran digital dapat berjalan optimal.

REFERENSI

- [1] A. Azis, "Era Digital dan Implikasinya dalam Dunia Pendidikan," *J. Pendidik. dan Teknol.*, vol. 3, no. 1, pp. 45–52, 2019.
- [2] R. Anggraini and F. U. Najicha, "Inovasi Pembelajaran di Era Digital: Solusi Pendidikan Abad 21," *J. Teknol. Pendidik.*, vol. 10, no. 2, pp. 101–112, 2022.
- [3] N. Aziziy, S. Nurhayati, and M. Lestari, "Transformasi Kurikulum Merdeka: Implementasi Pembelajaran Berbasis Peserta Didik," *J. Inov. Pendidik.*, vol. 15, no. 1, pp. 1–15, 2024.
- [4] D. Suhaya, "Pendidikan Seni Sebagai Sarana Pengembangan Estetika dan Kreativitas," *J. Seni dan Pendidik.*, vol. 7, no. 2, pp. 120–131, 2023.
- [5] H. Kurniawan, "Peran Pendidikan Seni dalam Penguatan Kecerdasan Emosional Siswa," *J. Psikol. dan Pendidik.*, vol. 11, no. 1, pp. 65–77, 2025.
- [6] R. Mistaram, "Pendidikan Seni dan Pembentukan Karakter Humanis," *J. Pendidik. Karakter*, vol. 10, no. 3, pp. 240–251, 2020.
- [7] R. Rahmadika and D. Pratiwinindya, "Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Mata Pelajaran Seni Budaya," *J. Kurikulum dan Pembelajaran*, vol. 9, no. 1, pp. 33–44, 2023.
- [8] R. Sholikhah, W. Widowati, and S. Nurmasitah, "Development of Digital Fashion Illustration Media Using Ibis Paint X Software," *J. Pendidik. Tata Busana*, vol. 12, no. 1, pp. 33–40, 2024.
- [9] O. T. br Tarigan, P. W. Sari, and D. Ampera, "Utilization of the Ibis Paint X Application in Fashion Design Learning," *Edu Cendikia*, vol. 4, no. 3, pp. 1033–1041, 2024.
- [10] E. Saputra and Z. Syahril, "Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Minat Belajar Siswa di Era Pandemi," *J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 28, no. 2, pp. 123–130, 2021.
- [11] A. A. N. Annifa'ari, M. M. Inayah, and T. R. Noor, "Implementation of Ibis Paint X Application in Increasing Students' Interest in Learning Cultural Arts Subjects," 2024.
- [12] Y. Anwar, A. Ananda, M. Montessori, and K. Khairani, "Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe stad dengan pendekatan savi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar ppkn," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 7433–7445, 2022.
- [13] Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA, 2021.
- [14] D. Priyatno, *Mandiri Belajar Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta: MediaKom, 2018.
- [15] I. Sriliana, J. Rizal, B. Swita, P. Novianti, and E. Sunandi, "Analisis uji-T berpasangan untuk melihat pengaruh pelatihan olimpiade matematika dalam meningkatkan kemampuan siswa," *Dharma Raflesia J. Ilm. Pengemb. dan Penerapan IPTEKS*, vol. 13, no. 2, pp. 1–10, 2023.