

PENERAPAN *JOBSHEET* PEMBUATAN DESAIN BUSANA RUMAH SECARA DIGITAL MENGGUNAKAN APLIKASI *SKETCHBOOK* KELAS XI SMKN 1 JABON

Monica Salsabilla¹, Urip Wahyuningsih², Imami Arum Tri Rahayu³ & Ma'rifatun Nashikhah⁴

¹²³⁴Fakultas Teknik; Universitas Negeri Surabaya

E-mail: monica.17050404078@mhs.unesa.ac.id¹, uripwahyuningsih@unesa.ac.id², imamirahayu@unesa.ac.id³,
marifatunnashikhah@unesa.ac.id⁴

ABSTRAK

Tujuan penelitian antara lain 1) Mengetahui hasil keterlaksanaan penerapan pembelajaran mendesain busana rumah secara digital dengan bantuan *Jobsheet* pada siswa kelas XI SMKN 1 Jabon 2) Mengetahui hasil belajar peserta didik pada elemen mendesain busana secara digital dengan bantuan *Jobsheet* pada siswa kelas XI SMKN 1 Jabon. Jenis penelitian ini deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Jabon pada kelas XI Tata Busana dengan siswa sebanyak 36. Terdapat dua metode pengumpulan data yaitu Observasi untuk mengetahui keterlaksanaan penerapan pembelajaran mendesain busana rumah secara digital dengan bantuan *Jobsheet* dan Tes untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pelajaran mendesain busana rumah secara digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran penerapan *Jobsheet* pembuatan desain busana rumah secara digital menggunakan aplikasi *Sketchbook* telah terlaksana dengan sangat baik dengan perolehan nilai sebesar 94%. Sedangkan hasil belajar siswa setelah penerapan *Jobsheet*. Hasil belajar siswa yang mendapat nilai kognitif diperoleh rata-rata 83, nilai psikomotor memperoleh rata-rata 80,5. Hasil perhitungan belajar klasikal peserta didik diperoleh hasil 92% dinyatakan sangat efektif dan efisien terhadap kompetensi siswa.

Kata kunci: jobsheet, sketchbook, desain busana rumah

ABSTRACT

The objectives of the research include 1) Knowing the results of implementing learning to design home clothing digitally with the help of Jobsheets for class XI students at SMKN 1 Jabon. This type of research is quantitative descriptive. This research was carried out at SMKN 1 Jabon in class digital. The results of the research show that the implementation of learning to apply Jobsheets for making digital home fashion designs using the Sketchbook application has been carried out very well with a score of 94%. Meanwhile, student learning outcomes are in accordance with the application of the Jobsheet. The learning outcomes of students who got a cognitive score were an average of 83, and a psychomotor score was an average of 80,5. The results of students' classical learning calculations obtained a result of 92% which was stated to be very effective and efficient regarding student competence

keywords: jobsheet, sketchbook, home fashion design

PENDAHULUAN

Pendidikan erat kaitannya dengan factor guru dan kurikulum. Kurikulum sudah beberap kali diperbarui dan disempurnakan. Pembaruan dan penyempurnaan kurikulum berdasarkan pada perkembangan dari segi teknologi yang semakin canggih, pola pikir pendidik yang terus berubah dengan signifikan dari pola pikir yang tidak fleksibel menjadi pola

pikir yang kontemporer, perkembangan siswa, dan persyaratan standar yang harus di capai. Di SMKN 1 Jabon Kurikulum yang digunakan saat ini yaitu kurikulum Merdeka.

Prinsip utama yang paling mendasar pada Kurikulum Merdeka bertujuan untuk memerdekakan pikiran dan prospek ekonomi anak-anak ketika mereka memasuki dunia kerja, kemampuan guru

dalam pemilihan media belajar guna melihat minat dan kompetensi siswa, dan kebebasan Lembaga Pendidikan bereksperimen dan berinovasi (Efriyanto, 2021). Pada kenyataannya guru memiliki kendala dalam melaksanakan Kurikulum Merdeka, salah satunya dari pembelajaran digital yang belum terlaksana dikarenakan kurangnya pengetahuan guru dalam mendesain secara digital dan prasarana sekolah belum menyediakan aplikasi untuk mendesain busana secara digital. Permasalahan tersebut terjadi pada elemen pembuatan desain busana rumah secara digital kelas XI tata busana SMKN 1 Jabon. Menurut kurikulum Merdeka kegiatan mendesain busana rumah secara digital pada Elemen desain busana dilakukan tidak dilakukan secara manual saja melainkan juga digital.

Menggambar secara digital merupakan salah satu materi ajar yang bisa diterapkan untuk pembelajaran di sekolah. Menggambar digital adalah menggambar dengan menggunakan aplikasi digital yang hasilnya nanti berupa dokumen yang dapat diunduh (Ruci dan Angge, 2021). Menggambar digital dapat menggunakan berbagai macam perangkat lunak yang dapat di gunakan untuk menggambar secara digital seperti Komputer, Laptop, Tablet, dan Handphone. Saat ini sudah banyak aplikasi dan program perangkat lunak yang dapat digunakan untuk menggambar digital seperti Photoshop, Procreate, *Sketchbook*, Ibis Paint, dan software lainnya dapat di download secara gratis maupun berbayar.

Sketchbook dipilih sebagai aplikasi untuk mendesain secara digital untuk siswa karna Dibuat khusus untuk membuat sketsa, *Sketchbook* memiliki UI yang intuitif sehingga tidak menghalangi proses mendesain secara digital, menyediakan semua fitur penting seperti lapisan dan mode campuran yang mudah digunakan untuk pemula, *Sketchbook* memiliki jenis kuas lengkap seperti, pensil, spidol, airbrush, cat, noda, dan lainnya. Kuas bisa disesuaikan sehingga dapat membuat

tampilan yang diinginkan, lapisan dan alat warna di *Sketchbook* dapat menerapkan berbagai teknik untuk mewarnai karya yang dibuat, termasuk gradien dan radial dinamis. *Sketchbook* memiliki alat presisi untuk bantuan saat menggambar seperti penggaris tradisional, penggaris melengkung, elips, dan alat kurva Prancis tersedia untuk memandu saat mendesain dan sangat responsif terhadap stylus sehingga terasa alami seperti menggambar di atas kertas, Saat mendesain *Sketchbook* memberikan representasi tepat dari goresan dengan tekanan dan kemiringan, sehingga dapat melihat kedalaman dan arah yang diinginkan.

Hasil wawancara pada guru pengajar Desain Busana Kelas XI Tata Busana SMKN 1 Jabon yaitu guru sebagai pengajar hanya memberikan pembelajaran digital berupa presentasi cuplikan gambar desain busana wanita menggunakan media *power point* serta masih belum adanya media pembelajaran lain. Saat proses pembelajaran mendesain busana rumah secara digital di kelas XI belum dapat terlaksana, hal ini dikarenakan kurangnya bahan ajar pendukung dalam mendesain secara digital pada mata pelajaran desain busana, dan belum adanya aplikasi penunjang untuk pembuatan desain busana secara digital.

Peneliti menggunakan *jobsheet* untuk menyampaikan materi dan langkah kerja penggunaan aplikasi *sketchbook* agar siswa dapat memahami cara pembuatan desain busana secara digital melalui aplikasi *sketchbook*. Menggambar digital dengan media handphone dengan aplikasi *Sketchbook* menjadi salah satu pilihan yang cocok digunakan sebagai media menggambar digital untuk siswa. Penggunaan handphone dipilih karena sebagian besar siswa sudah memiliki handphone dan mudah untuk di gunakan.

Jobsheet dirancang dengan sederhana, ringkas, namun masih bisa mempermudah para pelajar dalam melakukan kegiatan praktek, sehingga

siswa dapat melaksanakan praktek secara maksimal. Karena semua pekerjaan yang perlu dilakukan siswa untuk menyelesaikan praktek sudah tercakup dalam *jobsheet*. *Jobsheet* adalah media pembelajaran yang dicetak untuk membantu guru saat mengajarkan keterampilan, yang menggabungkan instruksi dan gambar cara pembuatan atau keseluruhan proses. Jadi *jobsheet* adalah salah satu bentuk dari instruction sheet (Tachjar, 2005)

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan hasil keterlaksanaan dan kemampuan hasil belajar siswa dalam penerapan *jobsheet* mendesain busana rumah dengan menggunakan aplikasi *sketchbook* melalui data. Penelitian deskriptif kuantitatif menurut Moleong (2017) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif kuantitatif adalah penggambaran fenomena atau populasi dalam penelitian yang ada dengan teknik analisis statistik. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan cara observasi, uji tes kognitif dan uji tes psikomotorik untuk mengukur keterlaksanaan penerapan *jobsheet* mendesain busana rumah dengan aplikasi *sketchbook* pada kelas XI di SMKN 1 Jabon.

Sebanyak 36 siswa dari kelas XI. Untuk objek penelitian ini yaitu pelaksanaan kegiatan pembelajaran mendesain busana rumah secara digital menggunakan aplikasi *sketchbook* dengan media *jobsheet*. Metode pengumpulan data observasi dan tes.

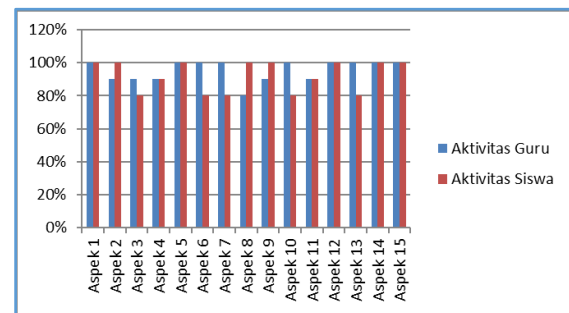
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
Hasil Penelitian

Hasil analisa data penelitian dan pembahasan tentang Penerapan *Jobsheet* Pembuatan Desain Busana Rumah Secara Digital Menggunakan Aplikasi *Sketchbook* untuk mengetahui hasil keterlaksanaan

pembelajaran pada elemen desain busana dan hasil belajar siswa kelas XI di SMKN 1 Jabon.

Penerapan *Jobsheet* Pembuatan Desain Busana Rumah Secara Digital Menggunakan Aplikasi *Sketchbook*.

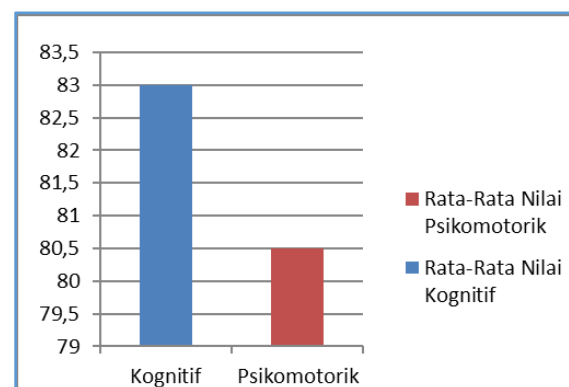
Hasil penilaian keterlaksanaan dari 2 observer dapat dilihat pada gambar diagram berikut:



Gambar 1. Diagram Keterlaksanaan Penerapan *Jobsheet* Pembuatan Desain Busana Rumah Secara Digital Menggunakan Aplikasi *Sketchbook*

Rata-rata hasil keterlaksanaan pembelajaran Penerapan *Jobsheet* Pembuatan Desain Busana Rumah Secara Digital Menggunakan Aplikasi *Sketchbook* mendapatkan prosentase sebesar 94% dengan kategori sangat baik melalui observasi aktivitas guru, sedangkan untuk aktivitas siswa mendapatkan prosentase sebesar 92% dengan kategori sangat baik.

Hasil belajar siswa



Gambar 2. Diagram Hasil Belajar Siswa Berdasarkan data diatas dapat diketahui rata-rata dari nilai tes *kognitif*

sebesar 83 dan dapat dinyatakan tuntas atau memenuhi kriteria ketuntasan maksimal. Rata-rata yang diperoleh adalah 80,5 untuk nilai tes *psikomotorik*, dan dapat dinyatakan tuntas atau memenuhi kriteria ketuntasan maksimal. Hasil kompetensi siswa yang diperoleh dari ranah kognitif dan psikomotor pada elemen desain busana capaian pembelajaran menggambar busana secara digital adalah 81,75 dapat dinyatakan tuntas KKM. Berdasarkan tabel kategori Nilai KKM, maka dapat dinyatakan bahwa kompetensi siswa dalam penerapan *Jobsheet* pembuatan desain busana rumah secara digital menggunakan aplikasi *Sketchbook* yaitu tuntas KKM.

Pembahasan

Penerapan *Jobsheet* Pembuatan Desain Busana Rumah Secara Digital Menggunakan Aplikasi *Sketchbook*

Berdasarkan data hasil penelitian, diketahui bahwa keterlaksanaan pembelajaran penerapan *Jobsheet* Pembuatan Desain Busana Rumah Secara Digital Menggunakan Aplikasi *Sketchbook* pada elemen desain busana di kelas XI Tata Busana SMKN 1 Jabon telah terlaksana dengan sangat baik oleh guru dalam proses pembelajaran dengan hasil perolehan nilai sebesar 94%. Proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan maksimal.

Hal tersebut sejalan dengan teori penelitian yang dilakukan oleh nurhasanah dkk (2017) berjudul Analisis penggunaan *Jobsheet* pada praktikum dasar boga di SMKN 9 Bandung. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pada tahap persiapan rata-rata memperoleh presentase kriteria manfaat sebesar 85% mendapatkan kriteria bermanfaat. Di tahap pelaksanaan mendapat nilai sebesar 83% dengan hasil analisa bermanfaat. Penerapan media *Jobsheet* ditujukan pada guru mata pelajaran dasar boga yang telah disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan di kelas, guru juga sudah memfokuskan kepada siswa mengenai *Jobsheet* yang menjadi bahan ajar praktikum. Guru di SMKN 1 Jabon

sudah menerapkan *jobsheet* sebagai media pembelajaran. Siswa juga memiliki motivasi yang tinggi dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, penerapan *Jobsheet* Pembuatan Desain Busana Rumah Secara Digital Menggunakan Aplikasi *Sketchbook* memberikan dampak positif bagi guru dalam proses mengajar secara maksimal serta dapat meningkatkan kompetensi guru terutama dalam media pembelajaran ketika proses pembelajaran dikelas.

Hasil belajar siswa setelah Penerapan *Jobsheet* Pembuatan Desain Busana Rumah Secara Digital Menggunakan Aplikasi *Sketchbook*.

Berdasarkan data hasil penelitian, diketahui bahwa Hasil belajar siswa setelah penerapan *Jobsheet* Pembuatan Desain Busana Rumah Secara Digital Menggunakan Aplikasi *Sketchbook* pada elemen desain busana di kelas XI Tata Busana di SMKN 1 Jabon dapat dinyatakan sangat baik. Dari Jumlah 36 siswa di kelas XI Tata Busana, siswa yang mendapatkan nilai kognitif <75 Adalah 7 siswa dan ≥ 75 adalah 29 siswa dengan diperoleh rata-rata nilai kognitif 83 dan siswa yang mendapatkan nilai psikomotorik ≥ 75 adalah 36 siswa dengan diperoleh rata-rata nilai psikomotorik 80,5. Dan hasil perhitungan persentase ketuntasan belajar klasikal peserta didik diperoleh hasil 92%.

Hal tersebut sejalan dengan teori penelitian yang dilakukan oleh Sitinjak (2019) yang berjudul Pengaruh media *Jobsheet* terhadap hasil belajar pembuatan sulaman teknik kristik pada tas siswa kelas XI tata busana SMK N 1 Laguboti. Hasil dari penelitian menunjukkan tingkat kecenderungan hasil pembelajaran di kelas eksperimen mendapatkan hasil yang cenderung tinggi 56,6% sebanyak 17 siswa. Untuk kelas kontrol cenderung rendah yaitu 90% sebanyak 27 siswa.

SIMPULAN

Penerapan *Jobsheet* Pembuatan Desain Busana Rumah Secara Digital Menggunakan Aplikasi *Sketchbook* pada elemen desain busana di kelas XI Tata Busana SMKN 1 Jabon dapat terlaksana dengan sangat baik dan memperoleh hasil prosentase aktivitas guru dalam proses pembelajaran sebesar 94% sehingga berdampak pada proses pembelajaran yang berjalan dengan lancar dan optimal.

Hasil belajar siswa setelah penerapan *Jobsheet* Pembuatan Desain Busana Rumah Secara Digital Menggunakan Aplikasi *Sketchbook* pada elemen desain busana di kelas XI Tata Busana SMKN 1 Jabon dapat dinyatakan sangat baik.

SARAN

Berdasarkan penelitian di kelas XI Tata Busana SMKN 1 Jabon yang telah peneliti lakukan dapat dikemukakan beberapa saran yaitu, Bagi Guru Tata Busana sudah sewajarnya telah menggunakan media pembelajaran di kelas yang interaktif dan inovatif. Guru Tata Busana dapat menggunakan media pembelajaran *Jobsheet* dalam meningkatkan tingkat kemampuan Hasil belajar siswa kognitif dan psikomotor.

Peneliti Selanjutnya Peneliti selanjutnya diharapkan lebih memperhatikan alokasi waktu dengan sebaik-baiknya dan diharapkan dapat melakukan media pembelajaran dengan lebih kreatif dan inovatif, jadi dapat meningkatkan Kemampuan dalam belajar dan mendapatkan nilai belajar siswa dengan sangat baik melalui media pembelajaran *Jobsheet*.

DAFTAR PUSTAKA

Alat di buku sketsa. (online), https://help-sketchbook-com.translate.googleusercontent.com/translate/en_US/Tools-overview/tools-in-sketchbook?x_tr_sl=en&x_tr_tl=id&x_tr_hl=id&x_tr_pto=sc

diakses pada 10 januari 2023, pukul 15:19 wib

- Efiyanto, Dwi. (2021). "Analisis Penerapan Kebijakan Merdeka Belajar Pada Kurikulum SMK". Tesis universitas muhammadiyah malang. (Online), <https://eprints.umm.ac.id/82007/>
- Junaidi, A. (2021). *Kurikulum Merdeka: Ide untuk Sekolah-Sekolah Indonesia di Dunia Pasca Pandemi*. November. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.21313.07522>
- Moleong, L.J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nurhasanah, Annisa.dkk. (2017). Analisis Penggunaan *Jobsheet* Pada Praktikum Dasar Boga di SMKN 9 Bandung. *Media Pendidikan, Gizi dan Kuliner*. Vol.6, No.2. November 2017. *Jurnal Online*, <https://docplayer.info/72263794-Analisis-penggunaan-jobsheet-pada-praktikum-dasar-boga-di-smkn-9-bandung.html>
- Ruci.W.H.N, & Indah Chrysanti Angge. (2021). "Pelatihan Menggambar Digital Dengan Media Handphone Melalui Aplikasi *Sketchbook*". *Seminar nasional pgsd unikama*. Vol.5. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/622>
- Sitinjak, Meliana. (2019). Pengaruh Media *Jobsheet* Terhadap Hasil Belajar Pembuatan Sulaman Teknik Kristik Pada Tas Siswa Kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Laguboti. Undergraduate thesis. *Universitas Negeri Medan*. Online, <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/36905>