

PENGEMBANGAN MEDIA *MOODBOARD* BERBANTUAN APLIKASI PENGOLAH GAMBAR PADA PEMBELAJARAN DESAIN BUSANA

Sri Haerina Lailatul Jannah¹⁾, I Dewa Ayu Made Budhyani¹⁾, I Gede Sudirtha²⁾

Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: ina.khairina896@gmail.com, ayu.budhyani@undiksha.ac.id,
sudirtha.gede@undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penilaian media *moodboard* berbantuan aplikasi pengolah gambar pada pembelajaran desain busana melalui uji ahli media, uji ahli isi, dan uji subjek sasaran. Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*) adapun model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE yang terdiri dari *analyze, design, development, implemenation, dan evaluation*. Teknik analisis data dalam pengambilan data pada penelitian ini yaitu angket. Hasil penelitian menunjukkan penilaian media *moodboard* berbantuan aplikasi pengolah gambar berdasarkan uji ahli materi memperoleh rerata presentase 99 % termasuk kategori sangat baik, ahli media memperoleh rerata presentase 92% (sangat baik), dan subjek sasaran memperoleh rerata persentase 94% (sangat baik).

Kata Kunci : Media, *Moodboard*, aplikasi pengolah gambar, Desain Busana

Abstract

This study aims to determine the assessment of moodboard media assisted by image processing applications in clothing design learning through the media expert test, content expert test, and target subject test. This type of research is research and development. The model used in this study is the ADDIE model which consists of *analyze, design, development, implementation, and evaluation*. The data analysis technique in collecting data in this study is a questionnaire. The results showed that the assessment of moodboard media assisted by image processing applications based on the test of material experts obtained an average percentage of 99% including the very good category, media experts obtained an average percentage of 92% (very good), and the target subject received an average percentage of 94% (very good).

Keywords: Media, *Moodboard*, image processing application, Fashion Design

1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara yang terkena dampak dari penyebaran virus yang sedang melanda seluruh dunia yaitu Corona Virus Disease (Covid-19). Penyebaran virus ini bukan hanya berdampak pada banyaknya korban

jiwa maupun melemahnya perekonomian di Indonesia tetapi virus ini juga berdampak pada tatanan pendidikan di Indonesia. Hal inilah yang mendorong pemerintah untuk melakukan berbagai

kebijakan di segala aspek terutama pada aspek pendidikan.

Berdasarkan permendikbud RI No. 70 tahun 2013 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum di sekolah menengah kejuruan (SMK) mengelompokkan mata pelajaran di SMK menjadi 3 kelompok yakni kelompok A, B, dan C. Kelompok A dan B merupakan mata pelajaran wajib yang didapatkan oleh semua siswa, sedangkan kelompok C merupakan mata pelajaran peminatan yakni mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa yang memilih kompetensi keahlian masing-masing. Salah satu kompetensi keahlian yang ada di SMK yaitu Tata Busana, di mana pada kompetensi keahlian Tata Busana sendiri terdapat mata pelajaran peminatan salah satunya yaitu mata pelajaran desain busana. Desain busana merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat pada kompetensi keahlian Tata Busana. Mata pelajaran desain busana mengarahkan peserta didik agar mampu membuat rancangan suatu busana yang kemudian diwujudkan menjadi sebuah karya busana. Senada dengan hal tersebut maka dibutuhkan media pembelajaran yang dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai rancangan karya busana yang akan dibuat.

Salah satu SMK yang terletak di wilayah kabupaten Buleleng yakni SMKN 2 Singaraja yang juga menerapkan kebijakan belajar daring guna memutus penyebaran mata rantai covid-19. SMKN 2 Singaraja merupakan sekolah yang menyiapkan lulusan diempat kompetensi keahlian yaitu Akomodasi Perhotelan, Tata Boga, Tata Kecantikan, dan Tata Busana. Berdasarkan kondisi yang terjadi saat ini, maka ditemukan permasalahan yakni peserta didik merasa kesulitan dalam menemukan ide atau konsep dalam mendesain suatu busana. Mata pelajaran desain busana memerlukan media yang dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai rancangan suatu busana. Berkurangnya peran guru dalam menyampaikan materi pelajaran membuat peserta didik dituntut untuk memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) melalui sebuah aplikasi pengolah gambar.

Salah satu upaya yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan yakni penggunaan media *moodboard* sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai rancangan suatu busana. Menurut Afif Bestari (2016:3) *moodboard* merupakan suatu benda datar yang dapat dibentuk sesuai dengan keinginan dan terdapat berbagai jenis gambar yang bisa menjadi sumber ide dalam menciptakan desain busana. Keunggulan-keunggulan media *moodboard* diantaranya dapat menarik perhatian dengan adanya gambar-gambar, dapat memberikan penjelasan dalam menentukan ide atau konsep suatu desain, pembuatannya mudah, biaya pembuatan murah, dan dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. *Moodboard* berperan sebagai media petunjuk untuk menciptakan sebuah karya desain. Seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi, *moodboard* tidak hanya dapat diciptakan secara manual tetapi *moodboard* dapat juga diciptakan dengan bantuan aplikasi-aplikasi pengolah gambar yang ada pada *smartphone*.

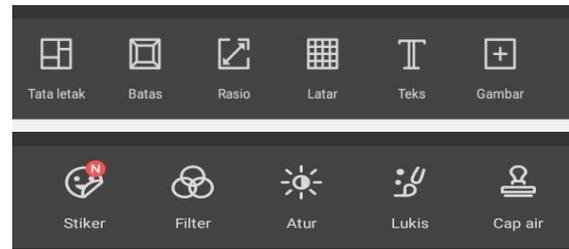
Melihat perkembangan teknologi komunikasi dan informasi, *moodboard* tidak hanya dapat dibuat dengan cara manual namun *moodboard* dapat dibuat dalam bentuk digital. *Moodboard* dalam bentuk digital dapat dibuat dengan memanfaatkan aplikasi-aplikasi pengolah gambar yang ada pada *smartphone*. *Moodboard* digital yang dapat dibuat dalam aplikasi pada *smartphone* dapat memberikan keuntungan. Keuntungan pembuatan *moodboard* digital diantaranya a) pembuatan akan lebih praktis karena *moodboard* digital berbentuk *soft file* yang mudah dibawa, b) terdapat berbagai fitur dalam aplikasi pengolah gambar yang dapat memudahkan dalam pembuatan *moodboard*, c) terdapat berbagai macam *tool* atau peralatan yang tersedia dalam aplikasi, d) biaya yang dibutuhkan lebih murah, e) mengurangi penggunaan kertas dan tidak merusak kertas.

Aplikasi-aplikasi yang terdapat pada google *play store* dan dapat digunakan

dalam membuat *moodboard* dalam bentuk digital yaitu *photogrid* merupakan aplikasi pembuat kolase yang menyediakan berbagai *tools* sebagai editor foto atau gambar yang akan di edit. Keunggulan dari aplikasi *photogrid* yaitu a) kapasitas aplikasi tidak terlalu besar yakni 34 Mb, b) Penggunaan aplikasi memiliki *rating* yang nyaris sempurna yakni 4,8 dari rating 5, c) telah di *download* oleh satu juta lebih pengguna, d) dapat membuat *grid* foto hingga 18 foto atau gambar, e) terdapat 100 lebih tata letak dengan tepi, rasio, dan latar yang bisa disesuaikan, f) terdapat 500 lebih filter, efek, yang bisa dipilih, g) terdapat alat penyesuaian kecerahan, kontras, ekspour, warna yang dapat digunakan, h) dapat menyimpan foto atau gambar dengan resolusi yang tinggi, i) dapat membagikan hasil karya secara langsung ke berbagai media sosial seperti *facebook*, *twitter*, *instagram*, *line*, dan *whatsapp*. Adapun aplikasi yang digunakan untuk membuat desain busana anak yang akan dibuat yaitu aplikasi *Ibis Paint X*. Aplikasi ini dapat digunakan untuk menggambar dalam bentuk digital. Keuntungan menggunakan aplikasi *ibis paint x* yakni fitur-fitur dalam aplikasi *ibis paint x* sangat fungsional digunakan untuk menggambar diantaranya, a) menyediakan 381 jenis kuas yang dapat digunakan untuk menggambar, b) slider cepat yang dapat memudahkan untuk menyesuaikan ketebalan kuas dan opacity, c) dapat menyimpan proses rekaman pembuatan gambar dalam bentuk video, d) ukuran tidak terlalu tinggi yakni 26 Mb.



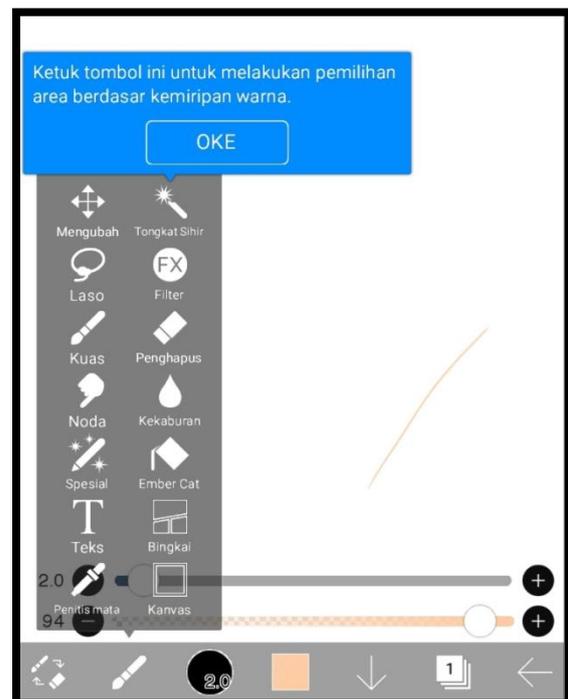
Gambar 1.. Lambang aplikasi *photogrid*
(Sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 2. *Tools* pada aplikasi *photogrid*
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 3. Logo aplikasi *ibis paint x*
Sumber : google playstore



Gambar 4. Tampilan dari *tool* ibis paintx
Sumber: dokumentasi pribadi

2. METODE PENELITIAN

Penelitian dan Pengembangan merupakan langkah ilmiah yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Sugiyono, 2019:8). Robert Maribe Brach (dalam Sugiyono, 2019:38) mengembangkan desain pembelajaran dengan pendekatan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *analyze*, *design*, *development*, *Implementation* dan *evaluation*. Sugiyono (2019:38) memaparkan bahwa *analysis* berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap situasi lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. *Design* merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan produk yang sudah ditentukan. *Development* merupakan kegiatan pembuatan produk dan pengujian suatu produk yang dikembangkan. *Implementation* merupakan kegiatan menerapkan produk atau kegiatan menggunakan produk. *Evaluation* merupakan kegiatan menilai kembali spesifikasi produk yang telah dibuat (Sugiyono, 2019:38).

Tahap I analisis (*analyze*), tahap pertama pada penelitian ini yaitu menganalisis. Kegiatan analisis ini dilakukan dengan mengamati kegiatan pembelajaran melalui wawancara dengan guru mata pelajaran dan mengkaji literatur yang terapan di SMKN 2 Singaraja. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan ditemukan beberapa permasalahan. Adapun masalah-masalah yang ditemukan yaitu pertama, mata pelajaran desain busana memerlukan media yang dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai rancangan suatu busana. Kedua, peserta didik merasa kesulitan dalam menemukan ide atau konsep dalam mendesain suatu busana. Ketiga, berkurangnya peran guru dalam menyampaikan materi pelajaran membuat peserta didik dituntut untuk memanfaatkan kecanggihan media teknologi komunikasi dan informasi. Berdasarkan identifikasi masalah di atas dibutuhkan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah

satu solusi yang dapat digunakan yakni dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat untuk menunjang pembelajaran secara daring. Media yang dapat digunakan pada mata pelajaran desain busana yakni *moodboard*. *Moodboard* kini dapat dibuat dalam bentuk digital melalui aplikasi pengolah gambar yang ada pada *smartphone*.

Tahap II perancangan (*design*), tahap kedua pada penelitian ini yaitu perancangan (*design*) media *moodboard* yang akan dikembangkan dalam bentuk digital. Pengembangan produk dimulai dengan penyusunan rancangan media *moodboard* dalam bentuk digital yang bertujuan sebagai acuan dalam penyusunan media *moodboard* pada mata pelajaran desain busana. Berikut merupakan rancangan media *moodboard*.

Tahap III pengembangan (*development*), pada tahap pengembangan peneliti mulai menerapkan rancangan yang telah disusun menjadi bentuk fisik produk pengembangan.

Namun sebelum diimplementasikan kelayakan media *moodboard* akan diuji terlebih dahulu yaitu melalui uji ahli isi dan uji ahli media. Pengujian dilakukan untuk memperoleh kualitas *moodboard* yang baik berdasarkan uji ahli isi dan uji ahli media.

Tahap IV implementasi (*implementation*) pada tahap ini media *moodboard* yang sudah jadi akan diimplementasikan pada subjek sasaran yang telah ditentukan. Subjek sasaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu peserta didik yang mengikuti pembelajaran desain busana dikelas XI tata busana.

Tahap V evaluasi (*evaluation*), tahap evaluasi dilakukan untuk perbaikan-perbaikan atau revisi terhadap kesalahan yang ditemukan pada media *moodboard* melalui uji ahli isi dan uji ahli media.

Uji coba ahli isi digunakan untuk mengetahui kesesuaian isi materi yang terdapat di dalam media yang telah dikembangkan berdasarkan silabus desain busana dan karakteristik media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran desain busana. instrumen

akan diuji terlebih dahulu untuk mengetahui kelayakan instrumen kemudian instrumen diberikan kepada ahli isi materi pembelajaran, ahli media, dan subjek sasaran. Adapun uji ahli isi materi dilakukan oleh dua orang yakni dosen pendidikan kesejahteraan keluarga dan guru mata pelajaran desain busana. Setelah melalui tahap uji coba ahli isi kemudian dilakukan perbaikan sesuai dengan masukan yang diberikan oleh dosen dan guru yang memiliki kemampuan dalam bidang desain busana.

Tahap kedua yakni melakukan uji coba ahli media, uji coba media dilakukan dengan melihat kesesuaian unsur-unsur pada media *moodboard* yang telah dikembangkan dalam bentuk digital.

Setelah melalui kedua tahapan diatas kemudian dilakukan perbaikan berdasarkan masukan yang diberikan. Tahap terakhir pada uji coba penelitian ini yakni uji coba subjek sasaran. hal ini dilakukan untuk mengetahui respon dari subjek sasaran setelah menggunakan media *moodboard* sebagai media pembelajaran desain busana.

Instrumen yang digunakan dalam ketiga langkah uji coba ini yaitu angket. Angket merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2006:135).

Subjek uji coba sasaran dalam penelitian pengembangan media *moodboard* ini yakni peserta didik di kelas XI Tata Busana pada mata pelajaran desain busana

Instrumen dalam penelitian ini yakni angket yang digunakan dalam menilai kelayakan dari media pembelajaran yang telah dibuat. Hasil penilaian ini diperoleh dari uji ahli isi materi, uji ahli media, dan uji subjek sasaran. Adapun data hasil penilaian yang diperoleh berupa presentase dari kelayakan media yang telah dibuat. Dari hal tersebut maka dapat diketahui bahwa jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif.

Pada penelitian ini, angket digunakan untuk mengambil data penilaian media *moodboard* berbantuan aplikasi pengolah

gambar yang kemudian diisi oleh ahli media, ahli isi, dan subjek sasaran. Adapun angket yang digunakan dalam penelitian ini diukur dengan skala *likert*.

Table 1. *Scoring*
(Sumber : Tegeh dkk, 2014:82)

Pernyataan	Skor
Sangat setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (RG)	3
Tidak setuju (TS)	2
Sangat tidak setuju (STS)	1

Instrumen penelitian yang menggunakan skala *likert* ini dibuat dalam bentuk *checklist* dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia. Tujuan dari penggunaan angket dengan skala *likert* dalam penelitian ini yakni agar peneliti dapat mengetahui tingkat kelengkapan media pembelajaran yang dikembangkan. Angket ini diberikan kepada dosen ahli isi materi, ahli media dan subjek sasaran

Sebelum Instrumen digunakan instrumen terlebih dahulu divalidasi. Validasi instrumen dilakukan untuk mengukur sejauh mana instrumen dapat mengukur produk yang dikembangkan dalam penelitian ini. Pengujian instrumen dalam penelitian ini dilakukan oleh 2 orang dosen penguji yakni oleh ibu Made Diah Angendari, S.Pd, M.Pd dan ibu Ida Ayu Reviena Damasanti, S.Pd, M.Pd selaku dosen di konsentrasi tata busana

Data hasil validasi instrumen didapatkan hasil penilaian oleh uji ahli 1 sebanyak 95 % dan penilaian oleh ahli 2 sebanyak 90 % jadi rerata presentase yang dihasilkan pada penilaian instrumen ini yaitu 92,5% dengan kualifikasi sangat baik.

Beberapa tahapan untuk menganalisis proudk yang dikembangkan sebagai berikut:

- 1) Menghitung hasil penilaian oleh ahli isii dan ahli media

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{Skor}}{\text{SMI}} \times 100 \%$$

- 2) Kemudian rerata presentase dihitung dengan cara:

$$\text{Rerata Presentase} = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

- 3) menginterpretasi secara kualitatif skor rerata presentase dengan menggunakan rumus konversi skala 5 berikut:

Table 2. pencapaian skala likert atau skala 5

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75% - 89%	Baik	Tidak perlu direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0% - 54%	Sangat kurang	Direvisi

Produk yang mendapatkan presentase lebih besar dari 75% maka produk yang dikembangkan termasuk baik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil tahap analisis dalam penelitian ini yakni ditemukannya beberapa permasalahan melalui wawancara dengan guru mata pelajaran desain busana dan pengkajian literatur yang diterapkan di SMKN 2 Singaraja. Permasalahan yang ditemukan peneliti diantaranya yaitu a) mata pelajaran desain busana memerlukan media yang dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai rancangan suatu busana, b) peserta didik merasa kesulitan dalam menemukan ide atau konsep dalam mendesain suatu busana, c) berkurangnya peran guru dalam menyampaikan materi pelajaran membuat peserta didik dituntut untuk memanfaatkan kecanggihan media teknologi komunikasi dan informasi.

Analisis selanjutnya yakni mengkaji literatur yang diterapkan di sekolah berupa silabus desain busana dan rencana pelaksanaan pembelajaran atau RPP. Pada silabus desain busana pada semester genap terdapat 20 kompetensi dasar yang terdiri dari kompetensi pengetahuan dan kompetensi

keterampilan. Kompetensi dasar yang dipilih pada pengembangan media ini yaitu kompetensi dasar (KD) Desain Busana Anak. Indikator yang terdapat pada kompetensi dasar desain busana anak yaitu menjelaskan jenis-jenis busana anak, mengelompokkan proporsi busana anak, mengelompokkan sesuai dengan kesempatan, dan menerapkan konsep kolase pada desain busana anak. Adapun materi desain busana anak secara teori akan dijelaskan dalam sebuah *jobsheet*. Media yang dipilih untuk membuat desain busana anak pada konsep kolase yaitu *moodboard* berbantuan aplikasi pengolah gambar. Adapun materi desain busana anak secara teori akan dipaparkan pada *jobsheet* dan materi desain busana anak secara praktik akan dijelaskan pada video. Penggunaan *jobsheet* dapat dijadikan sebagai panduan dalam setiap tahapan kerja yang harus dilakukan dalam pembuatan *moodboard* berbantuan aplikasi pengolah gambar pada desain busana anak. Melalui penyajian dalam sebuah video akan mempermudah peserta didik untuk memahami pembuatan *moodboard* tersebut.

Tahap perancangan (*design*) merupakan tahapan kedua pada pengembangan media *moodboard* yang akan dikembangkan dalam bentuk digital. Sebelum rancangan pembuatan *moodboard*, rancangan *jobsheet* dibuat terlebih dahulu, adapun bagian-bagian yang ada pada *jobsheet* yaitu sebagai berikut:

- Judul berupa media *moodboard* digital
- Komponen pendukung berupa kompetensi dasar (KD) yang dipilih, indikator, alat, bahan, dan panduan kesehatan dan keselamatan kerja K3.
- Materi berupa teori berupa materi desain busana anak
- Materi berupa praktik berupa langkah-langkah pembuatan *moodboard* secara digital dalam sebuah aplikasi pengolah gambar
- Evaluasi berisikan butir soal uraian

Selanjutnya yakni penyusunan rancangan media *moodboard* dalam bentuk digital yang bertujuan sebagai acuan dalam penyusunan media *moodboard* pada mata pada pembelajaran desain busana. Berikut merupakan rancangan media *moodboard*.

Tahap pengembangan ini peneliti mulai menerapkan rancangan yang telah disusun menjadi bentuk fisik produk pengembangan. Penyusunan media *moodboard* desain busana anak dalam bentuk digital dikembangkan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebagai acuan untuk mempermudah dalam penyusunan media *moodboard*. *Jobsheet* terlebih dahulu disusun dengan mencari bahan materi desain busana anak dari sumber bacaan yang valid. Materi berupa teori diterapkan dalam bentuk *jobsheet* yang disesuaikan dengan indikator pada silabus mata pelajaran desain busana. *Jobsheet* disusun berdasarkan rancangan yang sudah dibuat pada tahap *design* dalam penelitian ini. *Jobsheet* berisi, judul, komponen pendukung, materi berupa teori, materi berupa praktik.

Gambar 5. Tampilan judul *jobsheet*
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 6. Tampilan *moodboard*
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Tahap implementasi (*implementation*) pada tahap ini media *moodboard* yang sudah jadi akan diimplementasikan pada subjek sasaran yang telah ditentukan. Sebelum diimplementasikan, media *moodboard* digital terlebih dahulu dilakukan pengujian oleh uji ahli materi dan uji ahli media. Setelah media diuji kemudian media direvisi berdasarkan masukan yang diberikan oleh uji ahli materi dan uji ahli media. Setelah direvisi media akan diuji cobakan pada subjek sasaran yang sudah ditentukan guna melihat respon dari subjek sasaran pada penggunaan media *moodboard* digital sebagai media pembelajaran desain busana. Subjek sasaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 26 orang peserta didik yang mengikuti pembelajaran desain busana dikelas XI tata busana

Pembuatan produk berupa media *moodboard* dalam bentuk digital ini tentunya melalui berbagai tahap revisi oleh dosen pembimbing, ahli isi materi pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Berdasarkan hasil konsultasi dengan dosen pembimbing *jobsheet* dipilih sebagai media pemaparan materi desain busana anak yang berupa teori dan pembuatan *moodboard* digital disajikan dalam sebuah video. Hasil

JOB SHEET DESAIN BUSANA ANAK				
PROGRAM STUDI	MATA PELAJARAN	JOB SHEET NO:	TOPIK/TEMA	WAKTU
TATA BUSANA	DESAIN BUSANA	01	Desain busana anak	4 x 45 menit
<p>1. KOMPETENSI DASAR Menerapkan Desain busana anak sesuai dengan konsep kolase</p> <p>2. INDIKATOR</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Menjelaskan jenis-jenis busana anak ➢ Mengelompokkan proporsi busana anak ➢ Mengelompokkan busana anak sesuai dengan kesempatan ➢ Menerapkan konsep kolase pada busana anak <p>3. ALAT DAN BAHAN MEMBUAT DESAIN BUSANA ANAK</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Alat : <i>smartphone</i>, aplikasi <i>ibis Paint X</i> ➢ Bahan : gambar proporsi tubuh anak <p>4. ALAT DAN BAHAN MEMBUAT MOODBOARD</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Alat : <i>smartphone</i>, aplikasi <i>photogrid</i>, aplikasi <i>pinterrest</i> ➢ Bahan : gambar-gambar yang diperoleh dari aplikasi <i>pinterrest</i> <p>5. MEDIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Video pembelajaran pembuatan <i>moodboard</i> secara digital <p>6. KESELAMATAN KERJA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Memastikan kondisi badan dalam keadaan sehat ➢ Memakai pakaian kerja yang aman ➢ Memastikan area kerja dalam keadaan bersih ➢ Memastikan area kerja memiliki cahaya yang terang ➢ Mempelajari perencanaan praktek dengan baik sebelum melaksanakan praktek ➢ Menyiapkan alat dan bahan untuk mendesain busana anak ➢ Menyiapkan alat dan bahan untuk membuat <i>moodboard</i> pada aplikasi <i>photogrid</i> ➢ Menggunakan alat sesuai dengan fungsi dan cara pengoperasiannya ➢ Menjaga kebersihan area kerja ➢ Meneikuti seluruh rangkaian kegiatan praktek sesuai dengan 				

evaluasi oleh ahli isi materi berupa penambahan beberapa gambar yang lebih jelas mengenai contoh-contoh busana anak dan penambahan langkah-langkah pembuatan *moodboard* digital secara umum.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu media *mood board* berbantuan aplikasi pengolah gambar pada pembelajaran desain busana. *Moodboard* dapat dijadikan sebagai media petunjuk dalam menentukan gagasan atau ide dalam pembuatan suatu karya desain busana. Hal ini ditegaskan dalam penelitian yang dilakukan oleh Anggi Anggrini (2020) pada *Journal Printing and Packaging Technology* memaparkan bahwa *moodboard* merupakan salah satu alat yang dapat membantu dalam proses menentukan gagasan atau ide yang dihasilkan sebagai landasan dalam pembuatan suatu desain. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Anggra Ayu Rucitra yang dipublikasikan oleh jurnal Desain Interior, *moodboard* merupakan media yang dapat digunakan untuk mempermudah presentasi dalam menyampaikan ide suatu desain.

Pengembangan produk media pembelajaran pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan. Kelima tahapan tersebut yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Hasil tahapan pertama yaitu analisis, pada tahap analisis dalam penelitian ini yaitu mengamati kegiatan pembelajaran, silabus, dan RPP di SMKN 2 Singaraja. Hasil tahap *design* yakni menyusun rancangan media yang dikembangkan yaitu *moodboard* berbantuan aplikasi pengolah gambar. Hasil tahap *development* yakni pengembangan produk, realisasi produk berupa *jobsheet* yang berisi materi desain busana anak dan media *moodboard* digital yang dipaparkan dalam bentuk video, selanjutnya media akan diuji oleh uji ahli materi dan uji ahli media. Hasil tahap *implementation* yakni produk diimplementasikan dengan memberikan angket pada subjek sasaran yakni peserta didik Tata Busana kelas XI SMKN 2 Singaraja. Hasil tahap *evaluation* yakni

produk disempurnakan berdasarkan saran yang diberikan oleh uji ahli.

Hasil penilaian media oleh uji materi pembelajaran selanjutnya dianalisis menggunakan rumus Tegeh (2014) sehingga didapatkan penilaian oleh uji ahli 1 sebanyak 100 % dan ahli 2 sebanyak 98 % jadi rerata presentase yang dihasilkan oleh uji ahli isi materi yakni 99% dengan kualifikasi sangat baik. Adapun produk pengembangan sudah dilengkapi berdasarkan saran yang diberikan oleh uji ahli materi pembelajaran. Saran yang diberikan oleh uji ahli isi materi yakni a) gambar-gambar dilengkapi, b) menjelaskan gambaran secara umum langkah-langkah pembuatan *moodboard* digital. Hasil penilaian oleh ahli uji media pembelajaran selanjutnya dianalisis menggunakan rumus Tegeh (2014) sehingga didapatkan hasil uji oleh ahli 1 sebanyak 88 % dan ahli 2 sebanyak 96 % jadi rerata presentase oleh uji ahli media yakni 92% dengan kualifikasi sangat baik. Adapun produk pengembangan sudah dilengkapi berdasarkan saran yang diberikan oleh uji ahli media pembelajaran. Saran yang diberikan oleh uji ahli media yakni a) isi keterangan diawal video berupa keterangan sasaran yang dituju, saran ini sudah dilengkapi pada video, b) jelaskan *tool-tool* yang digunakan dalam aplikasi, saran ini sudah dilengkapi pada *jobsheet*. Hasil rerata presentase responden siswa yaitu 94% kualifikasi sangat baik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sri Haryati (2015) hasil responden siswa memperoleh presentasi 96,70% dengan kualifikasi sangat baik. Peserta didik memberikan tanggapan sesuai dengan penilaian yang diberikan oleh masing-masing orang sehingga hasil penilaian bervariasi. Selanjutnya akan dihitung rerata dari penilaian peserta didik dan diperoleh presentase sebanyak 94% yang menunjukkan kualifikasi media sangat baik.

Media *moodboard* berbantuan aplikasi pengolah gambar pada pembelajaran desain busana telah melalui penilaian oleh uji materi, uji ahli media, dan tanggapan dari subjek sasaran oleh karena hal tersebut sudah mampu menjawab rumusan masalah pada

penelitian ini yaitu bagaimana penilaian media *moodboard* berbantuan aplikasi pengolah gambar pada pembelajaran desain busana melalui uji ahli media, uji ahli isi, dan tanggapan subjek sasaran.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Rumusan masalah yang di angkat pada penelitian ini yaitu bagaimana penilaian media *moodboard* berbantuan aplikasi pengolah gambar pada pembelajaran desain busana melalui uji ahli media, uji ahli isi, dan tanggapan subjek sasaran. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memperoleh penilaian yakni penilaian dari uji ahli materi 1 memberikan penilaian sebanyak 100%, uji ahli materi 2 memberikan penilaian sebanyak 98% setelah dihitung maka didapatkan rerata presentase sebanyak 99% yang menunjukkan "kualifikasi sangat baik". Hasil penilaian media *moodboard* dari uji ahli media 1 memberikan penilaian sebanyak 88% , uji ahli media 2 memberikan penilaian

sebanyak 96 % setelah dihitung didapatkan rerata presentase sebanyak 92% yang menunjukkan "kualifikasi sangat baik". Hasil tanggapan peserta didik terhadap media *moodboard* berbantuan aplikasi pengolah gambar memperoleh rerata presentase sebanyak 94% yang menunjukkan "kualifikasi sangat baik".

Kepada guru mata pelajaran desain busana kelas XI, guru dapat memanfaatkan media *moodboard* digital dan *jobsheet* desain busana anak sebagai alternatif media pada proses belajar. Kepada peserta didik diharapkan dapat memudahkan dalam mencari sumber ide dalam mendesain suatu busana dan dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi komunikasi dan informasi yang sedang berkembang. Kepada peneliti lain dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian berikutnya tentang media *moodboard* yang dibuat dengan berbantuan aplikasi pengolah gambar pada pembelajaran desain busana

DAFTAR RUJUKAN

- Anggrini, Anggi.2020. " Alternatif Model Penyusunan Moodboard sebagai Metode Berfikir Kreatif dalam Pengembangan Konsep Visual" Vol 1 Juli 2020
- Ayu, Anggra Rucitra.2020. " Merumuskan Konsep Dasar Interior" Volume 5 No.1
- Bestari, Afif. 2016. "Pengaruh Penggunaan Media Moodboard Terhadap Pengetahuan Desain Busana Pada Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana" Volume 3 No.2.
- Haryati, Siti. 2015. "Pengembangan Media pembelajaran Fliipbook Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik". Volume 4 Oktober 2015.
- Tegeh, Made I. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendiidikan dengan Model ADDIE.

- SE Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran covid-19, kementerian pendidikan Indonesia
- Suciati. 2008. *Moodboard*. Prodi Pendidikan Tata Busana. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Sugiyono. 2006. Metode Penelitian Bisnis. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian dan Pengembangan. Bandung: Alfabeta.