



Pengaruh Penggunaan Metode Manual dan Aplikasi Ibis Paint X Terhadap Minat Siswa pada Pembelajaran Desain Busana Kelas 12 di SMKN 3 Kediri

Tina Wijayanti¹, Agus Ridwan Misbahuddin²

^{1,2}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

E-mail: tina_215700035@unipasby.ac.id¹, agus.ridwan@unipasby.ac.id²

Article Info

Article history:

Received August 09, 2025

Revised August 19, 2025

Accepted August 22, 2025

Keywords:

Fashion Design, Manual Method, Ibis Paint X, Student Interest, Digital Learning

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of manual methods and the Ibis Paint X application on students' interest in fashion design learning. The background of this research is based on the growing role of digital technology in enhancing student engagement, particularly in subjects requiring visual creativity. The study employed a quantitative approach with multiple linear regression analysis. Data were collected through observation, questionnaires, and learning outcome assessments of twelfth-grade students at SMKN 3 Kediri. The normality test showed a significance value of 0.200 (>0.05), while the homogeneity test yielded a value of 0.098 (>0.05), indicating that the data were normally distributed and homogeneous. The analysis revealed that the manual method did not have a significant effect on students' interest ($p = 0.390$; $t = 0.873 < t \text{ table } 2.262$), whereas the Ibis Paint X application had a significant and positive effect ($p = 0.001$; $t = 3.729 > t \text{ table } 2.262$) with a regression coefficient $\beta = 0.568$. These findings indicate that technology-based learning is more effective than traditional methods in increasing student interest. The study recommends integrating digital media into the fashion design curriculum to align with the characteristics of modern-era students.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received August 09, 2025

Revised August 19, 2025

Accepted August 22, 2025

Kata Kunci:

Desain Busana, Metode Manual, Ibis Paint X, Minat Siswa, Pembelajaran Digital

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode manual dan aplikasi *Ibis Paint X* terhadap minat siswa dalam pembelajaran desain busana. Latar belakang penelitian ini didasari oleh perkembangan teknologi digital yang semakin berperan dalam meningkatkan keterlibatan siswa, khususnya pada mata pelajaran yang menuntut kreativitas visual. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis regresi linier berganda. Data diperoleh melalui observasi, angket, dan penilaian hasil belajar pada siswa kelas XII SMKN 3 Kediri. Uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi 0,200 (>0,05), sedangkan uji homogenitas menghasilkan nilai 0,098 (>0,05), yang menandakan data berdistribusi normal dan homogen. Hasil analisis menunjukkan bahwa metode manual tidak berpengaruh signifikan terhadap minat siswa ($p = 0,390$; $t = 0,873 < t \text{ tabel } 2,262$), sedangkan penggunaan aplikasi *Ibis Paint X* berpengaruh signifikan dan positif ($p = 0,001$; $t = 3,729 > t \text{ tabel } 2,262$) dengan koefisien regresi $\beta = 0,568$. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis teknologi digital lebih efektif



dibandingkan metode tradisional dalam meningkatkan minat siswa. Penelitian merekomendasikan integrasi media digital dalam kurikulum pembelajaran desain busana untuk menyesuaikan dengan karakteristik siswa era modern.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Tina Wijayanti

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Email: tina_215700035@unipasby.ac.id

Pengahuluan

Pendidikan memegang peran penting dalam mewujudkan generasi yang berkompeten dan berkarakter dalam memajukan suatu bangsa dalam hal ini untuk menghasilkan generasi yang mampu sesuai karakter, pendidikan dibutuhkan sebagai fondasi utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang terus mengalami perubahan untuk menyesuaikan dengan transformasi zaman. Kegiatan pembelajaran adalah elemen penting dari pendidikan karena berfungsi sebagai cara untuk menyampaikan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai kepada siswa. Kegiatan pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada transfer pengetahuan dari pendidik kepada siswa, tetapi juga harus mampu mendorong kreativitas, menumbuhkan minat siswa dalam belajar, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi yang dipelajari.

Kegiatan pembelajaran harus dirancang dengan baik untuk mencapai tujuan tersebut. Inovasi dalam kegiatan pembelajaran semakin penting untuk mencapai kemajuan dari tujuan pendidikan di era digitalisasi dan globalisasi saat ini melalui pendekatan pendidikan, teknologi, dan pembelajaran berpusat pada siswa menjadi tren. Hal ini, kerja sama antara guru, siswa, dan komunitas juga dibutuhkan untuk menghasilkan kualitas lingkungan belajar yang produktif dan kreatif.

Salah satu indikator utama keberhasilan sistem pendidikan adalah kualitas pendidikan, yang membentuk siswa yang cerdas dan mampu berpola pikir kedepan Pengembangan siswa dalam keterampilan sosial, emosi, dan moral adalah bagian dari pendidikan yang berkualitas. Kegiatan pembelajaran memainkan peran yang sangat penting dari bagian proses pendidikan untuk mencapai hal tersebut. Kegiatan pembelajaran yang efektif adalah kunci untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui pembelajaran yang dirancang dengan baik untuk memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, memungkinkan interaksi yang dinamis antara guru dan siswa, dan membuat pengalaman belajar yang bermakna. Siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka, memperoleh pemahaman yang lebih mudah tentang materi, dan menerapkan pengetahuan mereka ke dunia nyata dengan menggunakan metode pembelajaran yang inovatif dan relevan.

Dari pernyataan di atas, menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana, maka hal tersebut menunjukkan bahwa pendidikan merupakan suatu proses yang perlu dipikirkan dan direncanakan secara matang. sehingga, pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari tingkat nasional, daerah, lembaga atau sekolah hingga tahapan operasional berupa pembelajaran, diperlukan suatu perencanaan yang baik dan benar. sekolah menengah kejuruan



(SMK) salah bentuk pendidikan tinggi yang bertujuan untuk lebih menekankan pada penyiapan peserta didik menjadi pekerja professional melalui sarana pendidikan formal yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik memasuki pasar kerja dan mengembangkan keterampilan profesionalnya sehingga mampu mengejar karir, berkompeten dan berkembang, memenuhi kebutuhan dunia industri saat ini dan masa depan.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Kota merupakan salah satu institusi pendidikan kejuruan yang memiliki Program Studi Tata Busana. Pada program ini, peserta didik memperoleh pembelajaran berbagai mata pelajaran kompetensi kejuruan, salah satunya adalah desain busana. Dalam mata pelajaran tersebut, siswa dibekali kompetensi dasar seperti menggambar sketsa, memvisualisasikan ide menjadi desain busana, memahami teori warna, proporsi tubuh manusia, serta mengembangkan kreativitas untuk menghasilkan desain yang berbeda dari sebelumnya sesuai tema dan moodboard yang dipilih. Tujuan pembelajaran ini adalah membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan bimbingan yang diperlukan untuk memasuki dunia kerja di sektor usaha dan industri, serta mempersiapkan mereka agar mampu menentukan pilihan karier, bersaing, dan memiliki sikap profesional.

Berdasarkan informasi yang diperoleh, mata pembelajaran desain busana diajarkan pada kelas XI dan XII Jurusan Tata Busana. Materi yang diajarkan terkait sangat banyak akan tetapi dalam pembuatan desain busana penggunaan aplikasi ibis paint X sendiri lebih intens diajarkan pada kelas XII. Hal ini berdasarkan dengan kurikulum yang sudah ada salah satunya kompetensi dasar pada pembelajaran desain dan produksi busana sesuai elemen pembelajaran yaitu gambar teknis (*Technical Drawing*) membuat desain busana pesta dan kebaya. Semua materi pada pembelajaran ini diajarkan oleh guru mata pembelajaran desain busana serta setiap pelajaran guru memberikan alokasi waktu dalam pengumpulan tugas kepada siswanya dengan tujuan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Siswa diharapkan dapat mengungkapkan dan mengembangkan ide atau gagasan serta menghasilkan karya yang menarik dengan sesuai kemampuannya dalam mendesain busana berdasarkan materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan observasi kegiatan pembelajaran, dapat diketahui bahwa Mata Pembelajaran desain busana terdapat beberapa materi diantaranya menentukan ide atau tema berdasarkan moodboard, menggambar datar (*Flat Drawing*) serta membuat desain sketsa (*Design Sketching*) secara digital pada kebaya, dan busana pesta. Salah satu kemampuan utama yang harus dimiliki oleh siswa saat belajar desain busana adalah kemampuan untuk menggambar desain. Desain busana adalah bidang pembelajaran yang memadukan seni, kreativitas, dan keterampilan teknis. Siswa diharuskan mampu menggambar dan memvisualisasikan ide saat belajar desain busana. Ada dua cara untuk membuat desain busana dengan menggambar secara manual menggunakan alat tradisional seperti pensil, kertas, dan cat air; atau secara digital dengan aplikasi seperti Ibis Paint X. Menggambar desain busana secara manual telah digunakan secara turun-temurun.

Metode ini melatih sensitivitas tangan, kreativitas spontan, dan pemahaman mendalam tentang tekstur dan warna. Namun, seiring kemajuan teknologi, aplikasi digital seperti Ibis Paint X semakin populer. Aplikasi ini memiliki banyak fitur canggih yang memungkinkan dalam membuat desain yang sangat presisi dan pengeditan yang mudah. Pada penelitian ini penyusun akan lebih menekankan pada minat siswa kelas XII pada saat materi desain busana dalam penggunaan metode manual dan aplikasi ibis painting. Siswa yang merasa tertarik dengan teknologi mungkin lebih memilih aplikasi digital, sementara siswa yang lebih suka metode tradisional mungkin tetap memilih metode manual. Sejauh mana kedua metode ini



dapat mempengaruhi minat belajar siswa dan hasil jadi desain busana muncul sebagai akibat dari perbedaan preferensi ini.

Dalam Penelitian ini, peneliti memilih siswa kelas XII Program Studi Tata Busana SMKN 3 Kota Kediri sebagai subjek penelitian pencapaian kompetensi dalam membuat desain busana. Dipilih siswa kelas XII sebagai subjek pada penelitian ini dikarenakan pada tahapan ini siswa mendapatkan mata pelajaran desain dan produksi busana yang tentunya siswa mempelajari pembuatan desain busana dengan penggunaan metode manual dan aplikasi Ibis Paint X. Hasilnya dapat membantu memilih metode pembelajaran yang paling sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa. Sehingga, diharapkan pembelajaran desain busana akan menjadi lebih menarik dan efektif. Serta, untuk mengetahui tentang minat siswa dalam membuat desain busana, maka penulis melakukan penelitian dengan mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Metode Manual dan Aplikasi Ibis Paint X terhadap Minat Siswa pada Pembelajaran Desain Busana Kelas XII di SMKN 3 Kediri “

Metode

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2021). Dalam hal ini, metode penelitian digunakan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan data guna menjawab pertanyaan penelitian atau hipotesis sesuai rumusan masalah yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif yaitu metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, mengumpulkan data dengan menggunakan baik, menganalisis data secara berurutan dan menghasilkan kesimpulan yang bersifat generalisasi (Sugiyono, 2021). Penelitian ini berpusat pada korelasi antara pengaruh dua variabel independen (metode manual dan aplikasi ibis paint x) terhadap variabel dependen (minat siswa) pada pembelajaran desain busana.

Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Teknik ini dinilai efisien apabila peneliti telah memahami secara jelas variabel yang akan diukur serta mengetahui informasi yang dapat diperoleh dari responden. Dalam penelitian ini, angket atau kuesioner digunakan untuk mengukur minat siswa pada pembelajaran desain busana melalui metode manual maupun dengan bantuan aplikasi Ibis Paint X. Instrumen ini dirancang untuk mengumpulkan data mengenai tingkat ketertarikan siswa terhadap kedua metode tersebut.

Margono, dalam penjelasannya, menyatakan bahwa populasi mencakup keseluruhan objek penelitian, baik berupa manusia, benda, hewan, tumbuhan, fenomena, nilai tes, maupun peristiwa, yang menjadi sumber data dengan karakteristik tertentu. Setiap penelitian perlu menyebutkan secara eksplisit jumlah anggota populasi beserta wilayah yang menjadi cakupan studi (Hardani et al., 2020).

Sedangkan menurut (Sahir, 2022) populasi merupakan skor keseluruhan dari individu yang karakteristiknya hendak diteliti dan satuan-satuan tersebut dinamakan unit analisis, dan dapat berupa orang-orang, institusi-institusi. Berikut ini populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas XII SMKN 3 Kediri.

Tabel 1. Populasi Siswa SMKN 3 Kediri

No.	Populasi	Jumlah Populasi
1	XII Despro 1	36
Total		36



Menurut (Mardiatmoko, 2020) uji normalitas adalah untuk menilai apakah dalam suatu model regresi, variabel dependen dan variabel independen keduanya memiliki distribusi normal atau tidak. Uji Normalitas Uji normalitas berguna mendapatkan sebaran data pada semua variabel terbilang berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui normalitas sebaran data tersebut digunakan rumus kolmogorov smirnov. Hipotesis: H₀: data variabel tidak mengalami distribusi normal. H₁: data variabel mengalami distribusi normal Rumus kolmogorov smirnov:

$$D_{max} = |FT - FS|$$

Keterangan:

D_{max} = selisih maksimal dua distribusi frekuensi kumulatif

FT = frekuensi kumulatif relatif

FS = frekuensi kumulatif teoritis

Selanjutnya, harga *D_{max}* dikorelasikan dengan nilai tabel kolmogorov smarmov menggunakan taraf signifikansi sebesar 5%, adapun karakteristik signifikansi yakni jika *D_{max}* > Nilai tabel, maka H₀ ditolak dan H₁ diterima. Jika *D_{max}* ≤ Nilai tabel, maka H₀ diterima dan H₁ ditolak.

Uji Homogenitas Varians adalah sebuah uji statistik yang digunakan untuk menguji apakah varians dari dua atau lebih kelompok yang dibandingkan adalah sama atau homogen. Dalam konteks statistik, homogenitas varians adalah asumsi penting dalam banyak teknik analisis yang memiliki regresi berganda memiliki hubungan yang erat dalam analisis statistik, khususnya saat kita menggunakan regresi berganda untuk memahami hubungan antara beberapa variabel independen dan variabel dependen.

Menurut (Sugiyono, 2017) Regresi Linear Berganda yaitu metode yang menekankan pentingnya penggunaan regresi linear berganda untuk mengetahui pengaruh beberapa variabel independen terhadap variabel dependen. Analisis ini untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dan variabel dependen berhubungan positif atau negatif dan untuk memprediksi nilai dari variabel dependen apabila variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan. Analisis regresi linear berganda dilakukan dengan cara menetapkan persamaan

$$\hat{Y} = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e$$

Keterangan:

Y : variabel terikat (kinerja)

X₁ : variabel bebas satu (kepemimpinan)

X₂ : variabel bebas dua (motivasi)

a : nilai konstanta

b₁ : nilai koefisien regresi X₁

b₂ : nilai koefisien regresi X₂

e : standar error

Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Ibis Paint X berpengaruh signifikan terhadap minat siswa, sedangkan metode manual tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis digital lebih efektif dalam menarik minat siswa di era modern saat ini, terutama dalam mata pelajaran yang menuntut kreativitas visual seperti desain busana. Kemudahan penggunaan, tampilan



interaktif, serta fleksibilitas fitur yang ditawarkan oleh aplikasi Ibis Paint X memungkinkan siswa lebih terlibat aktif dan menikmati proses belajar. Sebaliknya, metode manual yang bersifat tradisional cenderung kurang menarik perhatian siswa, terutama bagi generasi yang terbiasa dengan teknologi digital.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Ini sangat penting dalam penelitian kuantitatif, terutama untuk mengetahui statistik parametric atau statistik non-parametrik, berikut ini data ujinormalitas dari

1. Variabel X1 (metode manual) dan variabel Y (minat siswa) sebagai berikut:

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual	
N		32	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000	
	Std. Deviation	1,85420037	
Most Extreme Differences	Absolute	,098	
	Positive	,077	
	Negative	-,098	
Test Statistic		,098	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		,200 ^d	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.	,591	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	,579
		Upper Bound	,604

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.

Pengujian validitas instrumen diatas dilakukan dengan menggunakan rumus Kolmogorov smirnov yang merupakan bagian uji asumsi untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki nilai yang normal. Jadi berdasarkan data diatas dapat diputuskan sebagai berikut:

- * Jika nilai Signifikan >0,05, maka nilai residual berdistribusi normal
- * Jika nilai Signifikan < 0,05, maka nilai residual tidak berdistribusi normal

Berdasarkan uji normalitas diatas dapat diketahui nilai signifikan 0,200. 0.05, Maka dapat disimpulkan bahwa nilai residualnya berdistribusi normal.

2. Variabel X2 (Aplikasi ibis paint X) dan Variabel Y (Minat Siswa)

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual	
N		32	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000	
	Std. Deviation	1,54435376	
Most Extreme Differences	Absolute	,104	
	Positive	,056	
	Negative	-,104	
Test Statistic		,104	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		,200 ^d	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.	,500	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	,487
		Upper Bound	,513

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 299883525.

Berdasarkan Uji Normalitas diatas dapat diketahui nilai signifikan 0,200 . 0.05, Maka dapat disimpulkan bahwa nilai residualnya berdistribusi normal.



Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data residual dalam model regresi berdistribusi normal atau tidak. Normalitas residual merupakan salah satu asumsi dasar dalam analisis regresi linier, karena memengaruhi keabsahan hasil uji statistik yang digunakan. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan terhadap residual model regresi yang mengukur pengaruh penggunaan metode manual dan aplikasi Ibis Paint X terhadap minat siswa dalam pembelajaran desain busana. Uji normalitas yang digunakan adalah Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk (tergantung pada output SPSS), dan diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200. Adapun kriteria penentuan hasil pada uji normalitas adalah sebagai berikut:

- Apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka residual dianggap berdistribusi normal.
- Apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka residual dianggap tidak berdistribusi normal.

Mengacu pada hasil uji, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200 yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa residual pada model regresi memenuhi asumsi distribusi normal. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua atau lebih kelompok data memiliki varians yang sama, yang merupakan salah satu asumsi penting dalam analisis regresi dan uji statistik parametrik. Uji ini dilakukan menggunakan Levene's Test.

Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah variabel penggunaan metode manual dan aplikasi Ibis Paint X berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama terhadap minat siswa dalam pembelajaran desain busana. Berdasarkan hasil uji Levene's, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,098. Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut:

- Jika nilai signifikansi > 0,05, maka data dinyatakan homogen (memiliki varian yang sama).
- Jika nilai signifikansi < 0,05, maka data dinyatakan tidak homogen (memiliki varian yang berbeda).

Karena nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,098 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data dari kedua variabel berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama atau dinyatakan homogen.

Alat yang digunakan dalam menguji hipotesis dalam penelitian adalah analisis regresi berganda. Analisis ini digunakan untuk mengukur kekuatan hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat, serta untuk menunjukkan arah hubungan variabel-variabel tersebut. Analisis ini akan membentuk sebuah persamaan yang dapat dijelaskan hasilnya dibawah ini:

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
		B	Std. Error			
1	(Constant)	4,756	3,090		1,539	,135
	metode manual	,099	,113	,134	,873	,390
	aplikasi ibis paintx	,568	,152	,572	3,729	<,001

a. Dependent Variable: minat siswa

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan koefisien β merupakan bentuk sebuah persamaan regresi yang dapat dihasilkan sebagai berikut:

$$Y = 4,756 + 0,099 + 0,568$$

Dari persamaan diatas maka dapat dijadikan acuan untuk diinterpretasikan sebagai berikut ini, koefisien yang dihasilkan:

- * Konstanta (4,756):



Jika metode manual (X_1) dan aplikasi Ibis Paint X (X_2) tidak digunakan (bernilai 0), maka minat siswa (Y) diprediksi sebesar 4,756. Ini adalah minat dasar atau awal siswa tanpa pengaruh kedua metode.

* Koefisien X_1 (0,099):

Setiap peningkatan 1 satuan pada penggunaan metode manual akan meningkatkan minat siswa sebesar 0,099 poin, jika penggunaan Ibis Paint X tetap.

* Koefisien X_2 (0,568):

Setiap peningkatan 1 satuan pada penggunaan aplikasi Ibis Paint X akan meningkatkan minat siswa sebesar 0,568 poin, jika penggunaan metode manual tetap.

* Perbandingan pengaruh:

Karena nilai koefisien 0,568 (Ibis Paint) $>$ 0,099 (manual), aplikasi Ibis Paint X memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap minat siswa dibandingkan metode manual.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda yang telah dilakukan, diketahui bahwa pengaruh penggunaan metode manual (X_1) terhadap minat siswa (Y) menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,390 dengan nilai t hitung sebesar 0,873, sedangkan t tabel pada taraf signifikansi 5% adalah 2,262. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($0,390 > 0,05$) dan t hitung lebih kecil dari t tabel ($0,873 < 2,262$), maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode manual tidak berpengaruh signifikan terhadap minat siswa dalam pembelajaran desain busana. Dengan demikian, hipotesis pertama (H_1) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan metode manual terhadap minat siswa ditolak.

Sementara itu, untuk variabel penggunaan aplikasi Ibis Paint X (X_2) terhadap minat siswa (Y), diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 dengan t hitung sebesar 3,729, yang lebih besar dari t tabel 2,262. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$) dan t hitung lebih besar dari t tabel ($3,729 > 2,262$), maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Ibis Paint X berpengaruh signifikan terhadap minat siswa. Dengan demikian, hipotesis kedua (H_2) diterima.

Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan media digital dalam proses pembelajaran, khususnya penggunaan aplikasi Ibis Paint X, lebih efektif dalam meningkatkan minat siswa dibandingkan metode manual. Hal ini sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin mendorong integrasi media digital dalam pendidikan, termasuk dalam mata pelajaran desain busana. Aplikasi Ibis Paint X memberikan visualisasi yang menarik, fitur interaktif, dan kemudahan penggunaan, yang kemungkinan besar turut meningkatkan ketertarikan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Dengan demikian, guru dianjurkan untuk memanfaatkan media digital yang sesuai dengan karakteristik materi dan siswa, agar proses pembelajaran menjadi lebih inovatif dan mampu meningkatkan motivasi serta minat belajar peserta didik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan dianalisis secara kuantitatif serta ditinjau melalui perspektif teori dan hasil penelitian terdahulu, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan metode manual dalam pembelajaran desain busana kelas XII SMKN 3 Kediri tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat siswa. Meskipun metode ini tetap memiliki nilai edukatif dalam mengasah keterampilan dasar



menggambar dan kreativitas manual, minat siswa terhadap pembelajaran dengan pendekatan ini relatif rendah, terutama di era digital yang menuntut efisiensi dan inovasi. Penggunaan metode manual dalam pembelajaran desain busana tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat siswa kelas XII SMKN 3 Kediri. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar 0,390 yang melebihi taraf signifikansi 0,05, serta nilai t hitung sebesar 0,873 yang lebih rendah dari t tabel sebesar 2,262. Dengan demikian, hipotesis pertama dalam penelitian ini tidak dapat diterima.

2. Penggunaan aplikasi Ibis Paint X memberikan pengaruh yang signifikan dan positif terhadap minat siswa dalam pembelajaran desain busana. Aplikasi ini dinilai mampu meningkatkan ketertarikan siswa melalui fitur digital yang interaktif, kemudahan akses, serta kemampuan visualisasi desain yang lebih fleksibel. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan digital lebih sesuai dengan karakteristik siswa saat ini yang terbiasa dengan penggunaan teknologi. Penggunaan aplikasi Ibis Paint X dalam pembelajaran desain busana memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat siswa kelas XII SMKN 3 Kediri. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,001 yang berada di bawah batas signifikansi 0,05, serta nilai t hitung sebesar 3,729 yang melebihi nilai t tabel sebesar 2,262. Oleh karena itu, hipotesis kedua dalam penelitian ini dapat diterima.

Berdasarkan nilai koefisien regresi, diketahui bahwa pengaruh penggunaan aplikasi Ibis Paint X ($\beta = 0,568$) lebih besar dibandingkan pengaruh metode manual ($\beta = 0,099$). Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis teknologi digital lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan pendekatan tradisional. Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa kontribusi penggunaan aplikasi Ibis Paint X terhadap peningkatan minat siswa lebih dominan dibandingkan dengan metode manual, dengan nilai koefisien yang lebih tinggi. Dengan demikian, integrasi teknologi dalam proses pembelajaran desain busana terbukti lebih efektif dalam menarik perhatian dan meningkatkan motivasi siswa.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Dewi, M. A., Rahayu, I. A. T., Nashikhah, M., & Yuniati, M. (2024). Pengembangan Handout Digital Berbasis Aplikasi Ibis Paint X pada Materi Pembuatan Desain Busana. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 2(2), 239–250.
- Hadi, S. (2015). *Statistik untuk Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Kemendikbud. (2013). Kurikulum 2013: *Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti SMA/SMK*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kurniawan, H., & Wulandari, S. (2021). Perbandingan Metode Manual dan Digital dalam Proses Desain pada Pendidikan Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Vokasi* 18(1), 72-81.
- Lestari, R., & Prasetyo, A. (2022). Hubungan Antara Minat Belajar dan Pemanfaatan Teknologi Digital pada Pembelajaran Desain Busana. *Jurnal Pendidikan Kejuruan*



Indonesia, 20(4), 312-319.

- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan Kurikulum dalam Era Otonomi Daerah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Prasetyo, A., & Jannah, L. M. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Rajawali Press.
- Purwanto, N. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahman, A. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Desain Digital dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Desain Grafis. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 16(2), 45-52.
- Santrock, J. W. (2017). *Educational Psychology* (6th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Sari, P. W., Tarigan, O. T. B., & Ampera, D. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Ibis Paint X dalam Pembelajaran Desain Busana Kelas XI SMK Pariwisata Imelda Medan. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 1033-1040.
- Siregar, S. (2017). *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuni, F. R. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa terhadap Penggunaan Media Digital pada Mata Pelajaran Seni dan Desain. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 15(3), 134-142.
- Yunus, R. (2019). Implementasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran Seni di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Seni dan Pendidikan*, 14(1), 90-98.