

# **Pengembangan Media Moodboard Busana Pesta pada Mata Pelajaran Desain Busana oleh Siswa Kelas XI di SMK N 03 Payakumbuh**

**Harinda Putri Werdini<sup>1</sup>, Puspaneli<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Negeri Padang

e-mail: [harindaputriwerdini@gmail.com](mailto:harindaputriwerdini@gmail.com)

## **Abstrak**

Pada pembelajaran desain busana oleh siswa kelas XI SMK N 3 Payakumbuh ditemukan beberapa permasalahan terkait pembuatan desain busana pesta, diantaranya siswa sulit mencari inspirasi, terbatasnya referensi siswa, Kurangnya motivasi siswa, media ajar yang biasa digunakan sudah monoton dan metode ajar yang konvensional. Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya pengembangan media ajar desain busana, salah satunya adalah moodboard. Moodboard adalah gabungan beberapa gambar, visual dan objek yang memiliki suatu tema dan digunakan sebagai inspirasi ide dalam membuat suatu karya atau proyek. Dalam pembuatan desain busana, Moodboard digunakan untuk inspirasi dalam membuat desain busana. Tujuan penelitian ini antara lain untuk melakukan pengembangan media Moodboard pada mata pelajaran desain busana, menjelaskan validitas dan praktikalitas media pembelajaran Moodboard pada mata pelajaran desain busana. Peneliti menggunakan metode penelitian (Research and Development). Data uji validitas berasal dari dua orang ahli media dan dua orang ahli materi. Sedangkan uji praktikalitas didapatkan dari sepuluh orang siswa untuk praktikalitas kelompok kecil, lalu tiga puluh orang siswa untuk uji praktikalitas kelompok besar dan seorang guru pengampu mata pelajaran desain busana. Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan skor uji validitas sebanyak 92,48% dan skor uji praktikalitas sebanyak 91,72%. Dari hasil penelitian, media Moodboard ini dinyatakan valid dan praktis dimanfaatkan sebagai media pembelajaran mata pelajaran desain busana.

**Kata kunci:** Desain Busana, Media, Moodboard

## **Abstract**

At SMK N 3 Payakumbuh department of fashion design class XI, several problems were found related to making party dress designs, including students finding it difficult to find inspiration, limited student references, lack of student motivation, the teaching media used is monotonous and conventional teaching methods. To resolve these problems, necessary to develop fashion design media, one of them is a moodboard. A moodboard is a collection or composition of images, visuals and objects that have a theme and are used as inspiration for ideas in creating a work or project. In fashion designs, Moodboard is used for inspiration in making fashion designs. The purpose of this study are to develop validity and practicality of moodboard media in fashion design class. The type of research is Development Research (R&D). Validity test data comes from two validators of media and two validators of material. While the practicality test data comes from 10 students for small group trials, 30 students for large group trials and one of the teacher in vocational fashion design. Based on the result of research, validity test got the value of 92.48% and the practicality test got the value of 91.72%. Based on the result of research, it can conclude that Moodboard media for party dress design developed was valid and practical.

**Keywords:** Media, Moodboard, Fashion Design

## PENDAHULUAN

SMK memiliki banyak jurusan, salah satunya adalah jurusan tata busana. Pada jurusan tata busana dipelajari ilmu pengetahuan dasar tentang busana, membuat desain busana, membuat pola busana, dan menjahit busana. Untuk membuat busana tersebut, langkah awal yang perlu dilakukan adalah mendesain busana. Menurut Yuliarma (2016), "Pengertian desain pada busana erat hubungannya dengan mode, yaitu susunan garis, bentuk, motif, warna, ukuran, dan bahan dengan tekstur yang teratur, sehingga menghasilkan suatu produk yang bernilai estetis, artistik, dan kreatif". Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan pengertian mendesain busana adalah merancang sesuatu yang dikenakan dari ujung kepala hingga kaki yang tersusun dari berbagai macam unsur desain yang sesuai dengan prinsip desain dan menghasilkan busana yang indah, fungsional, nyaman, dan terjangkau. Busana yang dibuat terdiri dari berbagai macam jenis, ada busana rumah, busana casual, busana kerja maupun busana pesta. Diantara berbagai macam jenis busana menurut kesempatan tersebut, yang memiliki tingkat kesulitan tinggi adalah mendesain busana pesta. Menurut Ernawati (2008) Adapun pengertian dari busana pesta sendiri adalah "Busana yang dipakai pada kesempatan pesta baik pesta pagi, pesta sore maupun pesta malam hari."

Pada observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMK N 03 Payakumbuh jurusan tata busana kelas XI mata pelajaran desain busana pada tahun 2022, ditemukan bahwa desain busana terutama desain busana pesta yang dibuat siswa masih monoton atau kurang kreatif, siswa kesulitan menemukan ide atau inspirasi dalam membuat desain karena kurangnya contoh desain atau media yang mendukung pembelajaran desain busana. Selain itu media untuk mata pelajaran desain busana masih terbatas. Pada umumnya media yang digunakan hanyalah berupa buku cetak yang disediakan oleh sekolah.

Menurut Reni Fitria (2019), media pembelajaran adalah perantara yang mengantarkan materi pelajaran oleh pengajar (sumber pesan) kepada peserta didik (penerima pesan) dan menjadi alat bantu sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Weni Nelmira (2012), Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang fikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian mahasiswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media yang menarik sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa yang pada akhirnya akan mendorong tercapainya tujuan pembelajaran.

Pada saat pembelajaran desain busana di SMK N 03 Payakumbuh biasanya media yang digunakan adalah media cetak konvensional seperti buku, modul atau jobsheet. Untuk itu perlu adanya pengembang yang lebih menarik visual salah satu contohnya adalah Moodboard. Palacios (2014: 13) mengatakan bahwa "Setiap pembuatan desain diawali dengan Moodboard, yang pada dasarnya merupakan kolase yang digunakan dalam industri perancangan untuk menyampaikan proyek tersebut kepada calon investor atau bahkan hanya untuk mendapatkan ide-ide perancang yang terorganisir". Moodboard adalah kumpulan atau komposisi gambar, visual dan objek yang memiliki suatu tema dan digunakan sebagai inspirasi ide dalam membuat suatu karya atau proyek. Dalam pembuatan desain busana, Moodboard digunakan untuk inspirasi dalam membuat desain busana. Media ini berfungsi dalam menarik minat dan perhatian siswa, Selain itu juga dapat membantu siswa agar mudah dalam mencari ide desain busana yang pada akhirnya akan memperlancar proses belajar mengajar.

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti bertujuan untuk meneliti "Pengembangan Media Moodboard Busana Pesta pada Mata Pelajaran Desain Busana oleh Siswa Kelas XI di SMK N 03 Payakumbuh". Media Moodboard yang akan dikembangkan adalah Moodboard desain busana pesta dengan 3 konsep sesuai waktu, pertama untuk busana pesta pagi dengan tema "wave", lalu busana pesta sore dengan tema "Tiny Flower" dan busana pesta malam dengan tema "Red Rose". Diharapkan rancangan pada penelitian ini bisa menjadi salah satu variasi media desain busana di SMK N 03 Payakumbuh.

## METODE

Peneliti menggunakan metode penelitian (Research and Development). Penelitian ini berfokus dalam menghasilkan produk berupa media Moodboard busana pesta dan subjeknya adalah siswa pada jurusan tata busana kelas IX di SMK N 03 Payakumbuh yang sudah mempelajari Desain Busana. Penelitian ini dilakukan di SMK N 03 Payakumbuh pada tahun 2023. Penelitian ini memiliki tiga tahap, yang pertama adalah tahap pendefinisian (define), lalu dilanjutkan dengan tahap perancangan produk (design) dan terakhir adalah tahap pengembangan (develop). Pada penelitian ini terdapat proses validasi dan praktikalitas, Data uji kesahihan (validitas) berasal dari dua orang ahli media dan dua orang ahli materi. Sedangkan data uji kehandalan (praktikalitas) didapatkan dari sepuluh orang siswa untuk uji kehandalan (praktikalitas) kelompok kecil, lalu tiga puluh orang siswa untuk uji kehandalan (praktikalitas) kelompok besar dan seorang guru pengampu mata pelajaran desain busana. Peneliti menggunakan angket (kuisioner) sebagai instrument penelitian, skala likerts sebagai format penelitian dan statistik deskriptif sebagai teknik analisa data.

## HASIL PENELITIAN

Tahap Pengembangan (*Develope*) adalah suatu tahap yang bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang telah diuji kesahihan (validasi) dan kehandalan (praktikalitas) juga disertai revisi berdasarkan kritik dan saran dari pakar media dan pakar materi. Tahap ini terdiri dari:

### Uji Validitas

Tahap ini dilakukan untuk menilai validitas Moodboard pembuatan desain busana pesta. Pengumpulan data validitas Moodboard adalah menggunakan angket. Tahap validasi ini dinilai oleh empat orang validator yakni dua orang pakar media yang paham tentang media pendidikan, lalu dua orang lagi pakar materi yang ahli dalam menilai kelayakan materi tentang pembuatan Moodboard desain busana. Lalu kemudian hasil dari penilaian validator dijumlahkan dan dihitung besar persentase menurut aspek penilaian.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Riduwan (2012:22) mengatakan bahwa "Persentase nilai 81% – 100% termasuk kategori sangat valid". Setelah data diolah, maka didapatkan hasil rata-rata kesahihan (validasi) materi adalah 88,95% dengan kategori sangat valid. Sementara hasil rata-rata kesahihan (validasi) media adalah 92,48% dengan kategori sangat valid. Setelah digabungkan, maka didapatkan hasil akhir kesahihan (validasi) Moodboard desain busana pesta sebanyak 92,48% yang merupakan kategori sangat valid, sehingga dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar mata pelajaran desain busana.

**Tabel 1. Validasi Ahli Materi**

Aspek Penilaian	Hasil Validasi (%)	Kategori
Relevansi Materi	95%	Sangat Valid
Fungsi Moodboard	91,67%	Sangat Valid
Kemutakhiran Materi	95,71%	Sangat Valid
Teknik Penyajian	83,33%	Sangat Valid
Komunikatif	80%	Valid
Relevansi siswa	88%	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>	<b>88,95%</b>	<b>Sangat Valid</b>

**Tabel 2. Validasi Ahli Media**

Aspek Penilaian	Hasil Validasi (%)	Kategori
Ukuran Media	95%	Sangat Valid
Desain Media	95%	Sangat Valid
Kemanfaatan	98%	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>	<b>96%</b>	<b>Sangat Valid</b>

## Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas dilakukan setelah melakukan validasi materi dan validasi media. Menurut Hamdunah (2015:30) "Praktikalitas merupakan tingkat keterpakaian perangkat pembelajaran dengan melakukan uji coba menggunakan bahan ajar yang telah dinyatakan valid oleh validator". Uji kehandalan (praktikalitas) dinilai oleh guru pembimbing mata pelajaran desain busana dan siswa jurusan desain busana untuk menilai praktikalitas penggunaan media Moodboard desain busana. Dari 3 aspek yang dinilai oleh guru pengampu maka didapatkan skor sebanyak 93,3% yang mana termasuk dalam kategori sangat praktis. Untuk uji kehandalan (praktikalitas) kelompok kecil dinilai oleh 10 orang siswa SMK jurusan tata busana Kelas XI yang telah mengikuti pembelajaran Desain Busana. Untuk uji kehandalan (praktikalitas) kelompok kecil didapatkan skor sebanyak 90,35% yang dapat dikategorikan sangat praktis. Sementara uji praktikalitas kelompok besar dilakukan setelah uji praktikalitas kelompok kecil. Uji kehandalan (praktikalitas) kelompok besar dinilai oleh 30 orang siswa SMK jurusan tata busana kelas XI yang telah mengikuti pembelajaran Desain Busana. Untuk uji kehandalan (praktikalitas) kelompok besar didapatkan skor sebanyak 91,47% dengan kategori sangat praktis.

**Tabel 3. Uji Praktikalitas Guru Pembimbing Mata Pelajaran Desain Busana**

Aspek Penilaian	Hasil Validasi (%)	Kategori
Kemenarikan	100%	Sangat Valid
Penyajian Materi	84%	Sangat Valid
Manfaat	96%	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>	<b>93,3%%</b>	<b>Sangat Valid</b>

**Tabel 4. Uji Praktikalitas Kelompok Kecil**

Aspek Penilaian	Hasil Validasi (%)	Kategori
Kemudahan Penggunaan	90,4%	Sangat Valid
Daya Tarik	92%	Sangat Valid
Manfaat	88%	Sangat Valid
Waktu yang Digunakan	91%	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>	<b>90,35%</b>	<b>Sangat Valid</b>

**Tabel 5. Uji Praktikalitas Kelompok Besar**

Aspek Penilaian	Hasil Validasi (%)	Kategori
Kemudahan Penggunaan	91,2%	Sangat Valid
Daya Tarik	93,3%	Sangat Valid
Manfaat	90,67%	Sangat Valid
Waktu yang Digunakan	90,67%	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>	<b>91,47%</b>	<b>Sangat Valid</b>

## PEMBAHASAN

Pada penelitian dan pengembangan ini, produk yang dibuat berupa Moodboard sebagai media pembelajaran desain busana pesta. Uji kesahihan (validitas) yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi memperoleh nilai rata-rata 92,48% yang mana dikategorikan sangat valid. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Riduwan (2012:22) "Persentase nilai 81% - 100% termasuk kategori sangat valid". Sementara rata-rata hasil uji kehandalan (praktikalitas) adalah 91,72% yang mana dikategorikan sangat praktis.

Menurut penelitian yang telah dilakukan Okma, Bevi Fenti (2020) mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Moodboard Menggunakan Komputer Pada Mata Kuliah Desain Busana Mahasiswa Tata Busana Jurusan IKK FPP UNP nilai rata-rata validitas 87,5% dengan kriteria sangat valid dan layak digunakan. Lalu hasil praktikalitas dengan Dosen pengampu mendapat skor 93,3%. Uji praktikalitas kelompok kecil mendapat skor 85,4%, dan uji praktikalitas kelompok besar mendapat skor 86,05%, Moodboard dinyatakan sangat praktis

dapat digunakan sebagai media ajar bagi mahasiswa.

Berdasarkan hasil praktikalitas yang dilakukan penelitian terdahulu, maka terdapat kesamaan hasil validitas dan praktikalitas menggunakan penilaian persentase 81%-100% membuktikan bahwa media Moodboard busana pesta pada mata pelajaran desain busana oleh siswa kelas XI di SMK N 03 Payakumbuh sudah layak digunakan oleh siswa.

### **SIMPULAN**

Kurang bervariasinya media ajar desain busana pesta dapat mempengaruhi proses belajar-mengajar pada mata pelajaran desain busana. Hal tersebut dapat ditanggulangi dengan menambah variasi media ajar desain busana, salah satu contohnya adalah media Moodboard. Hal ini juga didukung oleh beberapa peneliti sebelumnya yang menegaskan pentingnya media ajar Moodboard pada mata pelajaran desain busana.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti diperoleh hasil Uji kesahihan (validitas) sebesar 92,48% dan uji kehandalan (praktikalitas) sebesar 91,72% yang mana dapat disimpulkan bahwa "Pengembangan Media Moodboard Busana Pesta pada Mata Pelajaran Desain Busana oleh Siswa Kelas IX di SMK N 03 Payakumbuh" termasuk dalam kategori sangat praktis, artinya Moodboard busana pesta digunakan oleh siswa sebagai sumber belajar dalam mata pelajaran desain busana.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ernawati, dkk. 2008. *Tata Busana untuk SMK Jilid 2*
- Fitria, R. dkk. 2019. *Pengembangan Video Pembelajaran Teknik Menjahit Busana pada Mata Kuliah Busana Dasar di IKK FPP UNP*. Gorga Jumal Seni Rupa 8 (1) 20
- Hamdunah, 2015. *Jurnal Praktikalitas Pengembangan Modul Konstruktivisme dan Webstie pada Materi Lingkaran dan Bola*. Program Studi Pendidikan Matematika: STKIP PGRI SUMBAR
- Riduwan. 2012. *Metode & Teknik Menyusun Proposal Penelitian* Bandung: Alfabeta
- Yuliana. 2016. *The Art of Embroidery Designs : Mendesain Motif Dasar Bordir dan Sulaman*. Jakarta : KPG