

## PENGUNAAN PLATFORM DIGITAL *SKETCHBOOK* UNTUK MATA PELAJARAN DESAIN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA SISWA SMK NEGERI 8 SURABAYA

Diva Rizqi Al Fitri<sup>1</sup>, Diana Evawati<sup>2</sup>

<sup>a,b</sup> Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

E-mail: [rizqidiva0@gmail.com](mailto:rizqidiva0@gmail.com)<sup>1</sup>, [diana@unipasby.ac.id](mailto:diana@unipasby.ac.id)<sup>2</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan platform digital *sketchbook* sebagai media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar desain siswa di SMK Negeri 8 Surabaya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa program keahlian Tata Busana SMK Negeri 8 Surabaya, dengan jumlah responden sebanyak 60 siswa. Uji validitas, reliabilitas, korelasi, dan regresi linier sederhana digunakan untuk menganalisis data. Hasil penelitian penggunaan platform digital *sketchbook* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam mata pelajaran desain di SMK Negeri 8 Surabaya. Platform ini terbukti mampu mendukung siswa dalam mengekspresikan ide desain, memperbaiki kesalahan secara efisien, serta mengeksplorasi berbagai teknik desain digital secara lebih bebas dan menarik.

**Kata Kunci:** platform digital sketchbook, media pembelajaran interaktif, hasil belajar, desain, SMK

### ABSTRACT

*This study aims to determine the effect of using the Sketchbook digital platform as an interactive learning medium on the learning outcomes of design students at SMK Negeri 8 Surabaya. The method used in this study was quantitative, with data collection techniques through questionnaires. The population in this study comprised students of the Fashion Design program at SMK Negeri 8 Surabaya, with 60 students responding. Validity, reliability, correlation, and simple linear regression tests were used to analyze the data. The study found that using the Sketchbook digital platform had a positive, significant effect on increasing students' creativity in design subjects at SMK Negeri 8 Surabaya. This platform has been proven to help students express their design ideas, correct mistakes efficiently, and explore various digital design techniques more freely and engagingly.*

**Keywords:** digital sketchbook platform, interactive learning media, learning outcomes, design, vocational high school.

### PENDAHULUAN

Media pembelajaran berbasis platform digital, seperti Sketchbook, dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa, terutama dalam mata pelajaran desain. Platform ini menyediakan berbagai fitur interaktif, seperti alat desain, layer, dan kuas digital, yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif dengan lebih mudah dan fleksibel. Keterampilan digital pada pembelajaran abad dua puluh satu faktor yang menentukan tingkat

keahlian individu dalam konteks digital skills yaitu kreativitas dan inovasi.

*Sketchbook* adalah aplikasi desain digital berbasis grafis bitmap yang dikembangkan oleh *autodesk*. Aplikasi ini dirancang untuk mendukung proses ilustrasi dan sketsa digital dengan berbagai fitur yang menyerupai media tradisional, seperti kuas, pensil, dan penghapus. *Sketchbook* merupakan alat yang mempermudah pengguna, baik pemula maupun profesional, untuk membuat

ilustrasi dengan cara yang lebih efisien dan fleksibel di lingkungan digital.

Tidak seperti penelitian sebelumnya, penelitian ini juga membedakan diri dari karya Melinda et al. (2021), yang mengkaji pentingnya kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran berbasis teknologi digital secara umum, tanpa mengaitkannya secara langsung dengan implementasi di lembaga pendidikan kejuruan tertentu.

Penelitian ini memiliki keunikan dalam mengintegrasikan platform digital sebagai media pembelajaran interaktif dengan fokus pada bidang desain, terutama pada pendidikan kejuruan seperti yang diterapkan di SMK Negeri 8 Surabaya. Platform digital digunakan tidak hanya untuk mengajarkan teori tetapi juga untuk mendorong siswa menciptakan karya kreatif dalam bidang busana secara langsung. Hal ini berbeda dari penelitian Wahidin et al. (2022) yang lebih berfokus pada peran internet dalam menyediakan akses sumber belajar yang cepat dan terjangkau, tetapi kurang menekankan pada keterampilan spesifik seperti desain.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMK Negeri 8 Surabaya pada jurusan Tata Busana, ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional meskipun sudah menggunakan metode digital dalam proses belajar desain. Ketika siswa melakukan kesalahan dalam menggambar, mereka harus mengulang dari awal, yang seringkali mengurangi motivasi dan menurunkan efisiensi pembelajaran.

Di sisi lain, pengamatan terhadap penggunaan teknologi di lingkungan sekolah menunjukkan bahwa sebagian siswa sudah memiliki perangkat digital laptop atau smartphone, namun pemanfaatannya dalam pembelajaran desain belum optimal. Guru cenderung masih menggunakan metode ceramah dan modul cetak, dan belum mengintegrasikan media pembelajaran interaktif berbasis

platform digital seperti Sketchbook dalam kegiatan belajar-mengajar.

Padahal, aplikasi seperti *sketchbook* menyediakan berbagai fitur interaktif yang mendukung eksplorasi ide desain secara digital, seperti layer, *brush*, undo-redo, dan fitur simetris. Fitur-fitur tersebut berpotensi besar untuk meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa, terutama dalam menghadapi tuntutan industri kreatif yang semakin mengandalkan teknologi digital. Situasi ini menjadi alasan awal pentingnya dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai pemanfaatan platform digital *sketchbook* sebagai media pembelajaran interaktif, untuk melihat sejauh mana pengaruhnya terhadap peningkatan kreativitas dan keterampilan desain siswa di SMK Negeri 8 Surabaya.

Platform digital memberikan pengalaman praktis kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan desain menggunakan fitur-fitur seperti layer dan alat penghapus yang mempermudah revisi karya mereka dibandingkan metode manual. Berbeda dengan penelitian dari Wahidin yang menekankan aksesibilitas internet untuk sumber belajar teoretis, atau Melinda yang fokus pada pengembangan keterampilan digital secara konseptual, penelitian ini menggarisbawahi peran langsung platform digital dalam menciptakan hasil karya nyata di bidang desain busana. Kontribusi penelitian ini menunjukkan platform digital tidak hanya memfasilitasi pembelajaran tetapi juga meningkatkan relevansi siswa terhadap kebutuhan industri kreatif modern.

Penggunaan platform digital dalam pendidikan, terutama di bidang desain, memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan keterampilan praktis siswa. Dalam konteks pendidikan kejuruan, seperti di SMK Negeri 8 Surabaya, platform digital bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana inovatif yang mendorong kreativitas dan efisiensi.

Melalui fitur interaktif seperti layer, eraser, dan kemampuan untuk menyimpan karya secara digital, siswa dapat memperbaiki kesalahan dengan mudah dan mengembangkan karya yang lebih kompleks dibandingkan dengan metode manual. Selain itu, platform digital memungkinkan siswa berkolaborasi dan berinovasi dalam lingkungan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif modern.

Penelitian ini mengadopsi pendekatan praktis yang mengintegrasikan teori dengan praktik langsung, memberikan siswa kesempatan untuk memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran. Argumen ini dikuatkan oleh temuan dari (Melinda, 2021) bahwa kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran berbasis teknologi sangat penting untuk kompetensi abad ke-21, serta Wahidin et al., 2022 yang menunjukkan bahwa teknologi digital meningkatkan aksesibilitas sumber belajar. Dengan fokus pada desain digital sebagai salah satu keterampilan vokasi yang esensial, penelitian ini tidak hanya relevan secara akademik tetapi juga strategis dalam menyiapkan siswa menghadapi tantangan dunia kerja yang terus berkembang.

Penelitian yang dilakukan oleh Kristiana (2020) memberikan penguatan yang signifikan terhadap penelitian ini, terutama dalam hal integrasi teknologi digital sebagai media pembelajaran. Kristiana menunjukkan bahwa pelatihan dan pengembangan media pembelajaran berbasis mobile-learning dengan model *Learning Cycle* (3E) mampu meningkatkan kompetensi pendidik dalam menggunakan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan platform digital tidak hanya relevan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik tetapi juga mendukung pendidik dalam mengadopsi pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan efisien.

Konteks penelitian ini SMKN 8 Surabaya menggunakan platform digital untuk mendorong keterampilan desain siswa melalui pembelajaran praktis yang langsung melibatkan teknologi digital. Pemanfaatan teknologi digital dapat mengubah paradigma pembelajaran menjadi lebih interaktif dan kontekstual. Oleh karena itu, penelitian ini didukung secara kuat oleh hasil Kristiana, karena menunjukkan bagaimana platform digital dapat menjadi alat transformasi dalam sistem pendidikan untuk mencapai hasil pembelajaran yang lebih optimal (Kristiana et al., 2020).

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan kondisi tertentu dengan menggunakan data berbentuk angka (kuantitatif).

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 8 Surabaya, Jl. Kamboja No.18, Ketabang, Kec. Genteng, Surabaya, Jawa Timur 60272. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI Tata Busana di SMKN 8 Surabaya. Eksperimen diberikan menggunakan pengisian kuisioner Berdasarkan kisi-kisi pengaruh penggunaan platform digital *sketchbook* dalam meningkatkan kreativitas siswa. Data hasil penelitian kuisioner dianalisis menggunakan uji prasyarat (validitas dan reliabilitas) dengan bantuan perangkat lunak SPSS.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil penelitian

#### Uji Prasyarat (Validitas)

Uji prasyarat validitas merupakan langkah krusial dalam penelitian untuk memastikan instrumen pengukuran mampu mengukur variabel secara tepat dan sesuai tujuan. Proses ini dilakukan sebelum analisis utama agar data yang dikumpul berkualitas tinggi dan dapat dipercaya.

Pada penelitian ini ditampilkan pada tabel 1 dibawah ini hasil uji validitas sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

No	Pernyataan	r Hitung	r Tabel (5%)	Keterangan
1	Menggunakan platform digital Sketchbook setiap kali membuat desain	0,147	0,254	Tidak Valid
2	Memfaatkan tutorial Sketchbook untuk belajar desain	0,41	0,254	Valid
4	Fitur interaktif membantu proses desain	0,35	0,254	Valid
5	Membantu menghasilkan desain inovatif dan kreatif	0,451	0,254	Valid
7	Tersedia template yang membantu dalam mendesain	0,422	0,254	Valid
8	Platform Sketchbook mempermudah memahami langkah-langkah desain	0,435	0,254	Valid
9	Jarang mengalami kesulitan teknis	0,129	0,254	Tidak Valid
10	Merasa nyaman menggunakan platform Sketchbook	0,16	0,254	Tidak Valid
11	Jarang mengalami kesulitan teknis saat membuat desain	0,267	0,254	Valid
13	Tidak mengalami kendala selama menggunakan platform Sketchbook	0,427	0,254	Valid
15	Dapat memodifikasi desain dengan fitur yang tersedia	0,44	0,254	Valid
18	Termotivasi untuk eksplorasi desain	0,534	0,254	Valid
19	Lebih percaya diri dengan hasil desain setelah menggunakan platform Sketchbook	0,28	0,254	Valid
20	Desain lebih berkembang menggunakan platform digital Sketchbook	0,308	0,254	Valid

Menurut tabel diatas menunjukkan bahwa tidak semua item pernyataan

dinyatakan valid karena 17 pertanyaan memiliki nilai R hitung lebih tinggi dari 0,254, namun terdapat 3 pertanyaan yang nilai R hitung lebih kecil dari 0,254 yaitu terdapat pada nomor 1, 9 dan 10 yang menyatakan bahwa tidak semua item dalam kuesioner layak digunakan untuk mengukur variabel-variabel penelitian.

### Uji Prasyarat (Reliabilitas)

Uji prasyarat reliabilitas merupakan tahap esensial dalam penelitian untuk memverifikasi konsistensi instrumen pengukuran terhadap fenomena yang sama pada waktu berbeda. Proses ini dilakukan setelah uji validitas guna memastikan data stabil dan minim kesalahan acak sebelum analisis inferensial utama. Berikut ini ditampilkan hasil uji reliabilitas pada tabel 2 dibawah ini:

Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.901	20

Dengan demikian, nilai 0.901 menunjukkan bahwa instrumen kuesioner yang digunakan sangat reliabel atau sangat konsisten dalam mengukur persepsi siswa terhadap penggunaan platform digital Sketchbook sebagai media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran desain.

### Uji Regresi Linear Sederhana

Uji Regresi Linear Sederhana merupakan analisis statistik untuk menguji pengaruh satu variabel independen terhadap variabel dependen melalui model linier. Dibawah ini ditampilkan hasil uji regresi linear sederhana pada tabel 3:

Tabel 3. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1					
(Constant)	6.176	1.990		3.103	.003
Y	.809	.064	.857	12.668	.000

Nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0.000 untuk variabel X (Sketchbook) menunjukkan bahwa hasil ini sangat signifikan secara statistik karena berada jauh di bawah ambang batas signifikansi 5% (0.05). Dengan demikian, hipotesis bahwa penggunaan platform digital Sketchbook berpengaruh terhadap hasil belajar siswa diterima.

Nilai t-hitung sebesar 12.668 juga memperkuat bahwa koefisien regresi yang diperoleh sangat signifikan. Artinya, pengaruh Sketchbook dalam mendukung proses pembelajaran desain siswa.

### Pembahasan

Pembahasan disusun berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya serta data yang diperoleh

melalui penyebaran kuesioner dan observasi langsung di lapangan.

### Platform Digital Sketchbook

Berdasarkan hasil analisis data kuesioner dan observasi lapangan, diperoleh temuan bahwa penggunaan platform digital *sketchbook* dalam mata pelajaran desain di SMKN 8 Surabaya memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas, keterampilan, dan motivasi belajar siswa.

Sebagian besar responden menunjukkan tingkat persetujuan tinggi terhadap pernyataan yang berkaitan dengan kenyamanan menggunakan Sketchbook, kemudahan dalam eksplorasi desain, serta efisiensi dalam mengedit atau memperbaiki kesalahan. Hal ini selaras dengan pernyataan siswa yang merasa lebih bebas mengekspresikan ide, karena adanya fitur digital seperti layer, brush tools, dan undo/redo, yang tidak dimiliki media konvensional seperti kertas.

Temuan ini diperkuat oleh penelitian dari Fitri, Susilawati, & Fitria (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan Sketchbook membantu siswa mengembangkan ide kreatif dan meningkatkan kemampuan visualisasi dalam proses desain busana. *Sketchbook* juga memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan lebih fleksibel dalam bereksperimen dengan berbagai teknik desain digital.

### Kreativitas Desain

Hasil analisis data kuesioner menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital seperti Sketchbook secara signifikan mendorong peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran desain di SMK Negeri 8 Surabaya. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka lebih bebas dalam mengekspresikan ide, lebih termotivasi mengeksplorasi desain, dan lebih percaya diri menghasilkan karya yang orisinal

berkat fitur-fitur interaktif yang ditawarkan platform digital.

### Pengaruh Penggunaan Platform Digital Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa SMK Negeri 8 Surabaya

Berdasarkan hasil analisis kuesioner yang dibagikan kepada siswa SMK Negeri 8 Surabaya, diperoleh data bahwa penggunaan platform digital khususnya aplikasi *sketchbook* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam mata pelajaran desain. Hal ini ditunjukkan dari tingginya nilai rata-rata pada indikator seperti kemampuan mengekspresikan ide, keberanian bereksperimen dengan desain, serta peningkatan orisinalitas dan estetika hasil karya siswa.

Sebagian besar siswa merespons positif terhadap fitur digital yang memudahkan mereka dalam merancang desain busana, memperbaiki kesalahan secara efisien, serta mencoba berbagai gaya visual tanpa batasan media fisik. Proses ini mendorong mereka untuk lebih berani menuangkan ide yang sebelumnya hanya mereka pikirkan, menjadi visual dua dimensi.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data kuisisioner, observasi lapangan, dan telaah teori serta sumber relevan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan platform digital Sketchbook berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam mata pelajaran desain di SMK Negeri 8 Surabaya. Platform ini terbukti mampu mendukung siswa dalam mengekspresikan ide desain, memperbaiki kesalahan secara efisien, serta mengeksplorasi berbagai teknik desain digital secara lebih bebas dan menarik. Simpulan ini sejalan dengan berbagai penelitian terbaru yang menunjukkan bahwa media pembelajaran digital interaktif dapat menjadi alat efektif dalam mendorong keterlibatan dan kreativitas

siswa pada bidang keterampilan, khususnya di lingkungan SMK

### SARAN

Diharapkan dapat lebih mengoptimalkan penggunaan teknologi digital, khususnya platform Sketchbook, dalam proses pembelajaran desain. Pihak sekolah dapat memberikan dukungan berupa fasilitas yang memadai, seperti laboratorium komputer, perangkat yang kompatibel, serta koneksi internet yang stabil. Selain itu, sekolah juga disarankan untuk mengadakan pelatihan atau workshop bagi guru dan siswa agar mereka lebih terampil dalam memanfaatkan Sketchbook sebagai media pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, karunia, dan kemudahan yang diberikan sehingga penelitian berjudul "Penggunaan Platform Digital Sketchbook Untuk Mata Pelajaran Desain Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Siswa SMK Negeri 8 Surabaya" ini dapat diselesaikan dengan baik. Penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan tugas akhir dan memenuhi persyaratan akademik di Universitas PGRI Adi buana Surabaya.

Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada Dr. Diana Evawati, S. Pd., M. Kes, selaku dosen pembimbing, kepada para responden penelitian, khususnya siswa-siswa SMK Negeri 8 Surabaya, yang telah meluangkan waktu dan berpartisipasi dalam pengisian kuesioner.

### DAFTAR PUSTAKA

Alfi Wardatus Saniyyah, M. (2023). Penerapan Media Handout Digital terhadap Hasil Belajar Membuat Gambar Bagian dan Bentuk Siswa Kelas X Tata Busana SMK

Dharma Wanita Gresik. *Journal on Education*.

Ardhini, Z. (2023, Maret 8). *Pengertian Skala Likert, Metode, dan Contohnya untuk Penelitian*. Retrieved from Detikbali.com: <https://www.detik.com/bali/berita/d-6607480/pengertian-skala-likert-metode-dan-contohnya-untuk-penelitian>

Asmayanti, M. F. (2020). Aplikasi Desain Digital dalam Dunia Fashion. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*.

Fatmasari, F. H., & Asamul, R. (2018). Pengaruh pembelajaran WEB online terhadap aktivitas belajar siswa pada SMK Negeri 8 Surabaya. *SNHRP-1 Tema: (Inovasi, Teknologi dan Pendidikan Guna Mewujudkan Indonesia Sejahtera di Era Industrialisasi 4.0)*, 31-36.

Fetty Tri Anggraeny, H. F., & Sandy. (2021). Peningkatan Keterampilan Kreativitas Desain Grafis Digital Siswa SMU Menggunakan Aplikasi CANVA pada Ponsel Pintar. *JATTEC*.

Flora Hutapea, N. A. (n.d.). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Mengait Pada Siswa Tata Busana SMK Negeri 8 Medan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*.

Galih Sabarno Putra, I. I. (2024). Pengukuran Evektivitas Platform E-Learning dalam Pembelajaran Teknik Informatika di Era Digital. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan, dan Teknologi Informasi*.

Hakim, A. (2024, Mei 23). *Platform Merdeka Mengajar: Integrasi Teknologi dalam Pendidikan Vokasi dan Pengembangan Guru*. Retrieved

- from Consensus:  
<https://consensus.app/papers/platform-merdeka-mengajar-integrasi-teknologi-dalam-hakim->
- Hanif, L. V. (2024, Agustus 2). *Platform Digital Adalah: Pengertian, Jenis, dan Manfaatnya*. Retrieved from toffeedev:  
<https://toffeedev.com/blog/business-and-marketing/platform-digital-adalah/>
- Hendra, D. B. (2022). Pengenalan Peran Platform Digital Bim (Building Information Mode) dalam Program Autodesk Revit Bagi Masyarakat Pelajar Kota Lhoksuemawe. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*.
- Kusminarko Warno, A. G. (2024). Pelatihan Fashion Design Digital Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Siswa SMKN 1 Depok Yogyakarta. *Journal Syntax Idea*.
- RI, K. K. (2020). *Buku Informasi Mengoprasikan Perangkat Lunak Desain M.74100.009.02 (Adobe Illistrator)*. Jakarta Selatan.
- Rina Agustina, S. N., N, L., H, S., & M, L. (2023). Era Digital: Tantangan dan Peluang dalam Dunia Kerja. *Journal of Economics and Business*.
- Roy Mambu, J. M., & Dame, J. W. (n.d.). Pengaruh Penggunaan Media Video dan Media Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa SMK Negeri 2 Tondano. *LITERACY: Journal Pendidikan Ekonomi*.
- Sri Setyaningsih, R. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *DIDAKTIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*.