

IMPLEMENTASI MANAJEMEN PERUBAHAN DALAM PENGGUNAAN APLIKASI *IBIS PAINT* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MURID KELAS XI DESAIN DAN PRODUKSI BUSANA SMKN 2 MAGETAN

**Diani Novia Indriati¹, Ratna Suhartini², Luthfiyah Nurlaela³, Rommy Mochamad Ramdhani⁴,
I Gusti Putu Asto Buditjahjanto⁵**

Universitas Negeri Surabaya¹, Universitas Negeri Surabaya², Universitas Negeri Surabaya³,

Universitas Negeri Surabaya⁴, Universitas Negeri Surabaya⁵

pos-el: 25070895011@mhs.unesa.ac.id¹, ratnasuhartini@unesa.ac.id², luthfiyahurlaela@unesa.ac.id³,
rommyramdhani@unesa.ac.id⁴, asto@unesa.ac.id⁵

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menuntut sekolah kejuruan untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan industri kreatif. Pada pembelajaran desain busana di SMKN 2 Magetan, penggunaan teknik manual yang masih dominan menyebabkan kreativitas murid kurang berkembang, terutama karena hambatan teknis dan psikologis seperti rasa takut salah dan terbatasnya eksplorasi visual. Aplikasi *Ibis Paint* diperkenalkan sebagai media desain digital yang lebih fleksibel melalui fitur *layer*, *undo*, *brush*, dan pengaturan warna. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi manajemen perubahan dalam penggunaan *Ibis Paint* serta menganalisis pengaruhnya terhadap kreativitas murid kelas XI. Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan untuk menggali pengalaman guru dan murid melalui observasi, wawancara mendalam, serta dokumentasi karya. Analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tahapan sosialisasi, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi mampu meningkatkan kesiapan murid dalam mengadopsi media digital. Implementasi *Ibis Paint* memberikan dampak positif terhadap kreativitas, terlihat dari meningkatnya orisinalitas, fleksibilitas, eksplorasi warna, dan elaborasi desain. Manajemen perubahan berbasis *ADKAR* memungkinkan murid mengurangi hambatan psikologis terhadap teknologi baru. Penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya terkait efektivitas media digital dalam pendidikan vokasional dan memberikan implikasi bagi pengembangan pembelajaran desain busana berbasis teknologi.

Kata kunci: *manajemen perubahan, kreativitas, Ibis Paint, desain busana, pendidikan vokasi.*

ABSTRACT

Digital technology development requires vocational schools to align their learning processes with creative industry demands. In fashion design learning at SMKN 2 Magetan, the dominance of manual drawing techniques limits students' creativity due to technical and psychological barriers such as fear of making mistakes and limited visual exploration. Ibis Paint was introduced as a flexible digital design tool offering layers, undo, brushes, and color management features. This study aims to describe the implementation of change management in using Ibis Paint and analyze its impact on eleventh-grade students' creativity. A descriptive qualitative approach was employed through observations, in-depth interviews, and documentation of students' digital works. Data were analyzed using Miles and Huberman's model. The findings show that the stages of socialization, training, mentoring, and evaluation enhanced students' readiness to adopt digital tools. The implementation of Ibis Paint positively affected creativity, shown by improvements in originality, flexibility, color exploration, and design elaboration. The ADKAR-based change management reduced students' psychological barriers toward new technology. This study reinforces previous findings on the effectiveness of digital media in vocational education and provides implications for developing technology-based fashion design learning.

Keywords: *change management, creativity, Ibis Paint, fashion design, vocational education.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam satu dekade terakhir telah mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk proses pembelajaran di sekolah vokasi yang berorientasi pada praktik. Kebutuhan industri kreatif terhadap tenaga kerja yang kreatif, adaptif, dan memiliki literasi digital yang kuat menjadi tantangan sekaligus tuntutan baru bagi satuan pendidikan, khususnya pada program keahlian desain busana. Industri fesyen modern kini tidak hanya menuntut kemampuan menggambar manual, tetapi juga kemampuan digital yang memungkinkan seorang desainer untuk memproduksi variasi desain secara cepat, efisien, dan sesuai standar visual profesional.

Namun, realitas yang ditemukan di SMKN 2 Magetan menunjukkan bahwa pembelajaran desain busana masih didominasi oleh teknik manual. Guru memberikan latihan menggambar manual menggunakan pensil, spidol, penggaris, dan media kertas sketsa. Meskipun metode manual memiliki nilai edukatif tertentu, seperti melatih kontrol motorik halus dan sensitivitas garis, penggunaan metode ini secara eksklusif menimbulkan beberapa hambatan. Banyak murid mengalami kecemasan performatif, yaitu rasa takut membuat kesalahan visual karena media manual tidak dapat mengoreksi kesalahan secara mudah. Hambatan ini bukan hanya teknis, tetapi juga psikologis. Murid M1 menyampaikan bahwa ia sering kali menghapus berulang kali hingga kertas menjadi kusut. Demikian pula, murid M2 mengaku bahwa “sekali salah memberi warna, seluruh desain jadi tidak menarik lagi,” sehingga ia cenderung bermain aman dan menghindari eksplorasi warna.

Hambatan tersebut secara langsung menghambat perkembangan kreativitas. Guilford (1986) menjelaskan bahwa

kreativitas membutuhkan kebebasan eksplorasi, fleksibilitas dalam mencoba ide baru, dan keberanian untuk mengambil risiko visual. Dalam media manual, risiko kesalahan sering kali dianggap fatal, sehingga murid enggan berinovasi. Di sinilah kehadiran teknologi digital menjadi relevan.

Aplikasi *Ibis Paint* muncul sebagai salah satu solusi yang dinilai mampu mengatasi keterbatasan tersebut. Fitur-fitur seperti *undo*, *redo*, *layer*, *blending*, dan *brush* menjadikan proses desain lebih fleksibel dan memungkinkan murid memperbaiki kesalahan tanpa konsekuensi besar. Teknologi digital terbukti memberikan ruang eksplorasi lebih luas, mempercepat proses eksperimen visual, dan mengurangi hambatan psikologis yang biasanya dialami murid ketika menggambar secara manual.

Namun perubahan media pembelajaran dari manual ke digital tidak serta mudah diterapkan. Dibutuhkan manajemen perubahan yang baik agar guru dan murid siap menghadapi transisi. Hiatt (2006) melalui model *ADKAR* menyatakan bahwa perubahan akan berhasil jika individu memiliki kesadaran, keinginan, pengetahuan, kemampuan, dan dukungan untuk menjalani perubahan tersebut. Dalam konteks ini, guru memainkan peran penting sebagai agen perubahan yang memfasilitasi proses adaptasi murid melalui sosialisasi, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi. Tanpa manajemen perubahan yang terstruktur, murid bisa merasa kebingungan, kewalahan, atau bahkan menolak penggunaan media digital karena merasa tidak siap.

Penelitian terdahulu menunjukkan relevansi penggunaan media digital dalam pembelajaran desain busana. Fitriani et al. (2023) menemukan bahwa penggunaan aplikasi desain digital meningkatkan motivasi dan keberanian murid dalam mencoba ide baru. Sementara itu, Utami dan Lestari (2022)

mencatat bahwa aplikasi digital membantu murid menghasilkan variasi desain lebih cepat. Penelitian lain oleh Rahman dan Pratiwi (2021) menegaskan bahwa literasi digital berperan penting dalam kesiapan murid memasuki dunia kerja industri kreatif. Akan tetapi, penelitian-penelitian tersebut belum mengintegrasikan manajemen perubahan sebagai pendekatan untuk memahami bagaimana murid beradaptasi secara psikologis dan teknis dengan media digital.

Oleh karena itu, penelitian ini menjadi relevan untuk mengisi celah tersebut. Fokus penelitian tidak hanya pada efektivitas aplikasi *Ibis Paint*, tetapi juga pada bagaimana proses manajemen perubahan diimplementasikan agar murid siap secara mental dan teknis dalam menggunakan media digital tersebut. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan gambaran tentang peningkatan kreativitas, tetapi juga memberikan pemahaman tentang dinamika perubahan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

Kajian teori dalam penelitian ini mencakup pembahasan mengenai manajemen perubahan, kreativitas dalam pembelajaran desain busana, penggunaan teknologi digital dalam pendidikan vokasi, dan temuan penelitian terdahulu sepuluh tahun terakhir. Keempat aspek ini penting untuk memahami dinamika penerapan aplikasi *Ibis Paint* serta bagaimana proses perubahan tersebut berdampak pada kemampuan kreatif murid.

Manajemen perubahan diperlukan ketika institusi atau individu menghadapi transisi dari sistem lama ke sistem baru. Dalam konteks pendidikan, perubahan yang tidak dikelola dengan baik dapat menimbulkan resistensi, kebingungan, atau ketidaksiapan peserta didik dalam mengadopsi inovasi pembelajaran. Hiatt

(2006) melalui model *ADKAR* menegaskan bahwa keberhasilan perubahan bergantung pada lima komponen, yaitu kesadaran tentang pentingnya perubahan, keinginan untuk terlibat, pengetahuan mengenai cara berubah, kemampuan menjalankan perubahan, dan penguatan agar perubahan bertahan. Model ini banyak digunakan dalam pendidikan karena memberikan panduan yang jelas mengenai bagaimana individu perlu difasilitasi ketika menghadapi transisi pedagogis.

Selain *ADKAR*, teori perubahan organisasi yang dikembangkan oleh Kotter (2015) juga relevan dalam konteks peralihan media pembelajaran dari manual menuju digital. Kotter menyusun delapan langkah perubahan, mulai dari membangun urgensi hingga menginstitusionalisasikan perubahan dalam budaya organisasi. Dalam konteks pembelajaran desain busana, guru bertindak sebagai pemimpin perubahan yang mengarahkan murid memahami alasan perlunya beralih ke media digital, memberikan pelatihan, dan memastikan proses adaptasi berjalan dengan dukungan yang memadai.

Kreativitas merupakan kemampuan penting dalam pembelajaran desain busana. Kreativitas tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghasilkan ide-ide baru, tetapi juga keberanian untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan visual. Guilford (1986) menjelaskan bahwa kreativitas dapat diamati melalui kelancaran ide, keluwesan berpikir, keaslian gagasan, serta elaborasi atau kemampuan memperkaya detail. Sementara itu, Amabile (2016) memandang kreativitas sebagai hasil interaksi antara keahlian, keterampilan berpikir kreatif, dan motivasi intrinsik.

Ketika hambatan teknis berkurang melalui penggunaan teknologi yang lebih fleksibel, motivasi intrinsik murid meningkat karena mereka merasa mampu dan lebih bebas dalam mengekspresikan ide visual.

Teknologi digital telah menjadi bagian integral dalam pendidikan vokasi, terutama program keahlian yang membutuhkan visualisasi karya seperti desain busana. Suryani dan Wulandari (2020) menyatakan bahwa literasi digital merupakan kompetensi penting bagi peserta didik karena industri kreatif menuntut kemampuan menggunakan perangkat digital untuk menciptakan karya visual yang representatif. Dalam konteks desain busana, aplikasi seperti *Ibis Paint* memberikan fleksibilitas yang tidak dimiliki oleh media manual, seperti kemampuan memperbaiki kesalahan dengan cepat, penggunaan *layer*, eksplorasi warna yang luas, dan hasil visual yang lebih bersih serta profesional. Temuan ini didukung oleh Rahman dan Pratiwi (2021) yang melaporkan bahwa penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran busana meningkatkan keterampilan teknis dan estetika murid dibandingkan dengan metode manual.

Penelitian terdahulu dalam sepuluh tahun terakhir menunjukkan bahwa media digital memberikan dampak positif pada kreativitas murid. Fitriani, Sari, dan Nurhidayah (2023) menemukan bahwa aplikasi desain digital meningkatkan motivasi, keberanian bereksperimen, dan kreativitas murid dalam pembelajaran desain busana. Utami dan Lestari (2022) juga menemukan bahwa penggunaan aplikasi desain digital memungkinkan murid memproduksi variasi desain dalam waktu lebih singkat dan dengan kualitas visual yang lebih baik. Yuliani dan

Handayani (2024) menekankan bahwa keberhasilan implementasi teknologi digital dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh efektivitas manajemen perubahan yang diterapkan guru, mulai dari komunikasi hingga pendampingan murid.

Kajian teori di atas menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan *Ibis Paint* dalam pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan aplikasi, tetapi juga oleh bagaimana proses perubahan dirancang dan dijalankan. Penggunaan aplikasi desain digital dapat meningkatkan kreativitas murid, tetapi efek tersebut hanya optimal apabila murid dipersiapkan secara psikologis dan teknis melalui manajemen perubahan yang baik.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan menggambarkan secara mendalam proses implementasi manajemen perubahan dalam penggunaan aplikasi *Ibis Paint* serta dampaknya terhadap kreativitas murid kelas XI Desain dan Produksi Busana di SMKN 2 Magetan. Pendekatan kualitatif dipilih karena memberikan ruang bagi peneliti untuk memahami pengalaman subjektif guru dan murid dalam menghadapi perubahan media pembelajaran. Metode ini juga memungkinkan peneliti menangkap dinamika adaptasi, hambatan, motivasi, serta perkembangan kreativitas yang terjadi secara alami selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, selama kurang lebih dua bulan pada kegiatan pembelajaran desain busana. Lokasi penelitian dipilih secara purposif berdasarkan pertimbangan bahwa SMKN

2 Magetan telah memulai inisiatif menggunakan aplikasi desain digital meskipun belum terintegrasi penuh dalam kurikulum. Hal ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mengamati proses perubahan sejak tahap awal hingga penerapan dalam pembelajaran.

Subjek penelitian terdiri dari tujuh informan, yaitu satu guru mata pelajaran desain busana dan enam murid kelas XI yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Pemilihan informan didasarkan pada keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran desain busana dan penerapan aplikasi *Ibis Paint*. Guru berperan sebagai pengambil keputusan dalam penerapan media digital, sementara murid menjadi pihak yang merasakan langsung perubahan media dan metode pembelajaran. Informan murid diberi kode M1 hingga M6 untuk menjaga kerahasiaan identitas, sedangkan guru diberi kode G1 sesuai standar etika penelitian kualitatif.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung pada saat pembelajaran berlangsung untuk mengetahui bagaimana guru menyampaikan materi, bagaimana murid merespons perubahan media pembelajaran, serta bagaimana murid berinteraksi dengan aplikasi *Ibis Paint*. Peneliti mengamati perilaku murid sebelum dan sesudah penggunaan media digital, khususnya terkait keberanian bereksperimen, eksplorasi warna, dan proses merancang busana.

Wawancara mendalam dilakukan kepada seluruh informan untuk menggali pengalaman, persepsi, dan motivasi mereka. Wawancara dilakukan secara tatap muka dan direkam menggunakan perangkat audio dengan izin informan.

Pertanyaan wawancara mencakup kesiapan menerima perubahan, proses belajar menggunakan aplikasi, hambatan yang dialami, bantuan yang diberikan guru, serta dampak penggunaan *Ibis Paint* terhadap kreativitas. Wawancara dengan murid dilakukan secara individual untuk memastikan setiap murid dapat mengungkapkan pengalamannya secara bebas tanpa dipengaruhi oleh murid lain. Wawancara dengan guru berfokus pada strategi manajemen perubahan, alasan pemilihan aplikasi digital, serta refleksi guru mengenai perkembangan kreativitas murid selama proses pelaksanaan.

Dokumentasi dilakukan melalui pengumpulan hasil karya murid berupa gambar manual dan gambar digital sebelum dan sesudah penerapan aplikasi. Selain itu, dokumentasi foto kegiatan pembelajaran, catatan guru, serta screenshot hasil desain digital digunakan untuk memvalidasi temuan dari observasi dan wawancara. Data visual ini menjadi bukti empiris perkembangan kreativitas murid dalam bentuk konkret.

Data dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman (2014) yang terdiri dari tiga tahap utama. Tahap pertama adalah reduksi data, yaitu proses memilah, memilih, mengelompokkan, dan menyederhanakan data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi tema-tema utama seperti kesiapan perubahan, respons murid, pelatihan, pendampingan, hambatan teknis, eksplorasi warna, keberanian bereksperimen, serta peningkatan kreativitas. Reduksi data dilakukan secara berkelanjutan sejak pengumpulan data hingga akhir penelitian.

Tahap kedua adalah penyajian data, yaitu penyusunan informasi dalam bentuk

narasi panjang, kutipan langsung informan, serta tabel dan grafik yang menggambarkan perkembangan kreativitas murid. Penyajian data dilakukan secara kronologis sesuai tahapan manajemen perubahan: sosialisasi, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi. Penyajian ini memudahkan peneliti melihat hubungan antar-temuan dan menarik makna dari setiap proses perubahan.

Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Peneliti melakukan interpretasi terhadap makna temuan, menghubungkannya dengan teori *ADKAR*, teori kreativitas, serta fenomena di lapangan. Kesimpulan diperoleh secara bertahap, berdasarkan pola-pola yang muncul selama proses pengumpulan data. Untuk memastikan keabsahan temuan, peneliti melakukan triangulasi sumber, triangulasi teknik, serta member checking kepada informan agar interpretasi peneliti sesuai dengan pengalaman yang sebenarnya.

Secara keseluruhan, metode penelitian ini dirancang untuk memahami secara utuh bagaimana penggunaan aplikasi *Ibis Paint* diterima oleh murid dan bagaimana proses manajemen perubahan memengaruhi kemampuan mereka dalam berkreasi. Dengan pendekatan kualitatif, penelitian ini mampu menangkap detail-detail kontekstual yang tidak dapat dijangkau melalui pendekatan kuantitatif, khususnya terkait aspek psikologis dan proses kreatif murid.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh melalui proses observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi selama penerapan aplikasi *Ibis Paint* dalam pembelajaran desain busana. Analisis data dilakukan

dengan prinsip reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan secara terus-menerus. Bagian ini mendeskripsikan temuan mengenai proses manajemen perubahan yang dilakukan guru, dinamika respons murid, hambatan teknis dan psikologis, serta perkembangan kreativitas murid yang diamati dari karya digital yang mereka hasilkan.

Proses perubahan dimulai dengan tahap sosialisasi yang dilakukan guru sebelum aplikasi diterapkan dalam pembelajaran. Guru G1 menjelaskan bahwa ia merasakan perlunya mengubah media pembelajaran karena metode manual tidak lagi mampu memfasilitasi eksplorasi kreatif murid secara optimal. Guru menyatakan bahwa “banyak murid menggambar hanya untuk memenuhi tugas, bukan untuk bereksplorasi. Mereka takut salah karena gambar manual tidak bisa diperbaiki dengan cepat.” Pernyataan ini mencerminkan adanya hambatan psikologis yang mengurangi keberanian murid berinovasi. Observasi awal menunjukkan bahwa saat sesi menggambar manual, sebagian besar murid terlihat ragu menggoreskan garis, berulang kali menghapus, dan menghabiskan banyak waktu untuk memperbaiki kesalahan kecil. Hal ini membuat proses belajar menjadi kaku dan kurang menyenangkan.

Tahap pelatihan dimulai ketika guru memperkenalkan aplikasi *Ibis Paint*. Pada sesi pertama, murid terlihat antusias tetapi juga kebingungan. Murid M1 mengatakan bahwa ia merasa canggung memegang stylus dan tidak tahu fitur apa yang harus digunakan terlebih dahulu. Ia menyatakan, “awal-awal rasanya bingung, takut menekan fitur yang salah, tapi setelah tahu ada tombol *undo*, saya jadi lebih berani mencoba.” Sementara itu, murid M2

menambahkan bahwa pelatihan awal sangat membantu karena guru memberikan contoh langkah demi langkah cara membuat *layer*, mengatur ketebalan *brush*, hingga memberi efek bayangan. Observasi menunjukkan bahwa murid mulai mencoba fitur-fitur dasar, seperti membuat sketsa di *layer* berbeda, memilih palet warna, dan memperbesar layar untuk mengerjakan detail.

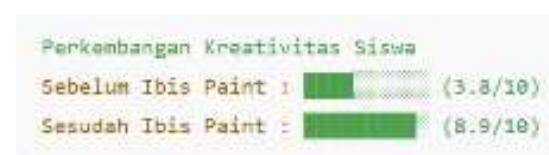
Seiring dengan pelatihan, guru memberikan pendampingan intensif. Guru G1 memantau perkembangan setiap murid, memperbaiki kesalahan, dan memberi saran teknis. Murid M3 mengaku bahwa pendampingan guru membuatnya jauh lebih percaya diri. Ia menyampaikan, “kalau bingung, guru langsung datang membantu. Kadang saya salah menempatkan *layer*, tapi guru mengarahkan dengan sabar.” Murid M4 juga menyampaikan bahwa ia sangat terbantu karena guru menunjukkan cara membuat *highlight* dan *shadow* sehingga desainnya tampak lebih hidup. Pendampingan yang konsisten ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis murid, tetapi juga mengurangi kecemasan mereka terhadap media digital.

Proses evaluasi dilakukan melalui penilaian karya digital yang dihasilkan murid. Dokumentasi menunjukkan bahwa karya digital murid memiliki keunggulan dibandingkan karya manual, terutama dalam hal eksplorasi warna dan elaborasi detail. Murid M5 mengatakan bahwa ia biasanya menghindari warna-warna cerah karena sulit diatur ketika menggambar manual, tetapi melalui *Ibis Paint* ia merasa bebas mencoba berbagai kombinasi. “Kalau warna tidak cocok, tinggal *undo*. Jadinya saya lebih berani mencoba hal baru,” ungkapnya. Hal ini menunjukkan bahwa hambatan psikologis yang

sebelumnya membatasi kreativitas murid dapat diminimalkan melalui fitur aplikasi digital.

Selain data verbal dari wawancara, perkembangan kreativitas murid juga tampak pada peningkatan kualitas karya digital. Pada awal penggunaan aplikasi, sebagian besar murid menghasilkan desain sederhana dengan sedikit variasi warna dan garis. Namun setelah beberapa pertemuan, karya mereka menunjukkan peningkatan signifikan dalam aspek orisinalitas, fleksibilitas, dan elaborasi. Murid M6, misalnya, menghasilkan desain gaun pesta dengan permainan gradasi warna yang halus dan detail lipit yang lebih nyata. Ia mengatakan bahwa kemampuan memperbesar layar dan menggunakan *brush* halus sangat mendukung kemampuannya menggambar detail kecil secara presisi.

Untuk memperkuat temuan ini, peneliti melakukan dokumentasi visual terhadap perkembangan karya murid. Berikut tabel perkembangan kreativitas murid sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi digital berdasarkan empat indikator kreativitas menurut Guilford (1986).



Gambar 1. Grafik Perkembangan Kreativitas

Selanjutnya, hasil wawancara juga menunjukkan bahwa seluruh murid mengalami peningkatan kepercayaan diri selama proses pembelajaran berlangsung. Murid M2 menyatakan bahwa ia merasa lebih bangga karena desain digitalnya “terlihat lebih profesional” dan dapat dipresentasikan dengan percaya diri. Murid M4 menambahkan bahwa ia bisa

membuat tiga sampai empat variasi desain dalam satu pertemuan, sesuatu yang tidak mungkin dilakukan ketika menggunakan media manual.

Analisis data menunjukkan bahwa keberhasilan perubahan ini tidak terlepas dari peran guru sebagai agen perubahan. Guru G1 secara konsisten menerapkan strategi manajemen perubahan melalui sosialisasi, komunikasi yang persuasif, pendampingan teknis, dan evaluasi yang konstruktif. Hal ini selaras dengan teori Kotter yang menekankan pentingnya kepemimpinan dalam memfasilitasi perubahan. Guru tidak hanya memperkenalkan aplikasi, tetapi juga memastikan bahwa murid merasa aman, siap, dan termotivasi untuk menggunakannya.

Temuan penelitian ini juga selaras dengan teori kreativitas Amabile (2016) yang menyatakan bahwa kreativitas berkembang ketika hambatan teknis berkurang dan motivasi intrinsik meningkat. Berdasarkan observasi dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Ibis Paint* membantu mengurangi hambatan teknis yang biasanya muncul dalam media manual, sehingga murid lebih fokus pada substansi desain daripada kendala alat.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan Fitriani et al. (2023) yang menunjukkan bahwa aplikasi digital meningkatkan keberanian murid dalam melakukan eksplorasi visual. Begitu pula dengan Utami dan Lestari (2022), yang menemukan bahwa media digital memungkinkan murid menghasilkan variasi desain lebih banyak dalam waktu lebih singkat. Dengan demikian, temuan ini memperkuat penelitian sebelumnya sekaligus menambahkan dimensi manajemen perubahan sebagai pendekatan

pendukung keberhasilan adaptasi media digital di SMK.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi aplikasi *Ibis Paint* dalam pembelajaran desain busana di SMKN 2 Magetan berjalan efektif melalui tahapan manajemen perubahan yang sistematis. Pembahasan ini menguraikan bagaimana temuan tersebut berkaitan dengan teori perubahan, teori kreativitas, fenomena lapangan, dan penelitian terdahulu. Seluruh pemaparan dianalisis secara mendalam untuk memperlihatkan hubungan logis antara proses perubahan yang dilakukan guru dan peningkatan kreativitas murid dalam menghasilkan desain digital.

Tahap sosialisasi menjadi fondasi awal penerapan perubahan. Guru G1 memberi pemahaman kepada murid bahwa dunia industri fesyen telah beralih ke media digital dan bahwa kemampuan menggunakan aplikasi desain menjadi kompetensi wajib. Kesadaran ini membentuk tahap pertama dalam model *ADKAR*, yaitu *Awareness*. Murid mulai memahami bahwa penggunaan *Ibis Paint* bukan sekadar pergantian media, melainkan kebutuhan profesional yang relevan bagi masa depan karier mereka. Sosialisasi semacam ini juga mencerminkan langkah pertama dalam model perubahan Kotter, yaitu menciptakan rasa urgensi. Dengan urgensi yang tepat, murid menjadi lebih siap menghadapi perubahan dan tidak memandang aplikasi digital sebagai beban tambahan.

Tahap pelatihan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan kemampuan murid dalam menggunakan *Ibis Paint*. Hal ini sesuai dengan komponen *Knowledge* dan *Ability* dalam model *ADKAR*. Murid belajar mengenali fungsi dasar aplikasi

seperti *layer*, *brush*, *blending*, *opacity*, dan fitur pewarnaan. Penguasaan fitur-fitur ini merupakan prasyarat bagi murid untuk dapat berkreasi secara lebih bebas. Temuan ini selaras dengan teori perubahan Kotter yang menekankan pentingnya pemberian pelatihan dan pemberdayaan individu agar mereka mampu menjalankan perubahan tanpa hambatan teknis. Dalam konteks ini, guru berperan sebagai fasilitator yang memastikan setiap murid memahami materi dan memiliki kepercayaan diri dalam mengoperasikan aplikasi.

Penggunaan *Ibis Paint* terbukti mampu mengurangi hambatan teknis dan psikologis yang sebelumnya ditemui saat menggambar manual. Pada media manual, murid sering menghapus berulang kali, merasa takut membuat kesalahan, dan akhirnya menghindari eksplorasi warna atau bentuk. Namun, melalui *Ibis Paint*, murid dapat dengan mudah memperbaiki kesalahan menggunakan fitur *undo* dan *redo* serta membuat bagian desain terpisah melalui fitur *layer*. Hal ini menyebabkan murid lebih percaya diri, selaras dengan konsep motivasi intrinsik yang dikemukakan Amabile (2016), di mana kreativitas akan meningkat ketika hambatan teknis ditekan dan murid merasa mampu menghasilkan karya yang baik.

Perubahan signifikan juga terlihat pada aspek kreativitas murid. Berdasarkan teori Guilford (1986), kreativitas terdiri atas kelancaran ide, keluwesan berpikir, keaslian, dan elaborasi. Seluruh aspek ini mengalami peningkatan setelah murid menggunakan *Ibis Paint*. Kelancaran ide terlihat dari kemampuan murid menghasilkan beberapa alternatif desain dalam satu pertemuan. Keluwesan tampak dari keberanian murid mencoba kombinasi warna baru atau bentuk desain yang belum

pernah mereka buat sebelumnya. Keaslian tampak dari munculnya ide-ide visual yang tidak ditemukan sebelumnya ketika mereka masih menggunakan media manual. Sementara elaborasi meningkat karena murid mampu menambahkan detail seperti bayangan, *highlight*, tekstur kain, dan ornamen dengan lebih presisi.

Perkembangan tersebut tidak hanya tercermin dari wawancara murid, tetapi juga dari dokumentasi karya digital yang menunjukkan peningkatan kualitas visual. Beberapa murid yang awalnya menghasilkan desain sederhana mulai menghasilkan desain dengan proporsi lebih baik, warna lebih bervariasi, dan detail visual lebih kaya. Fenomena ini menguatkan pendapat Suryani dan Wulandari (2020) bahwa literasi digital dapat membuka peluang kreativitas yang lebih luas karena teknologi memungkinkan murid bereksperimen tanpa takut melakukan kesalahan yang bersifat permanen.

Pendampingan yang dilakukan guru selama proses pembelajaran menjadi faktor kunci keberhasilan perubahan. Pendampingan intensif memberikan rasa aman dan membantu murid mengatasi kesulitan teknis yang muncul selama proses belajar. Hal ini sejalan dengan komponen *Reinforcement* dalam model *ADKAR*, yaitu penguatan yang diberikan kepada murid agar mereka tetap mempertahankan kebiasaan baru. Dalam praktiknya, pendampingan guru memberikan dorongan psikologis yang membantu murid melewati fase transisi dari media manual ke digital. Guru memberikan contoh, memecahkan masalah teknis, serta memberi umpan balik yang membangun sehingga murid merasakan kemajuan pada setiap tahap pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan temuan Fitriani, Sari, dan Nurhidayah (2023) yang menyatakan bahwa media digital meningkatkan keberanian dan motivasi murid dalam bereksplorasi. Begitu pula dengan hasil penelitian Utami dan Lestari (2022) yang menyebutkan bahwa aplikasi digital mempercepat proses eksplorasi visual murid. Namun, temuan penelitian ini memberikan kontribusi tambahan karena menyoroti pentingnya manajemen perubahan sebagai pendekatan pendukung keberhasilan implementasi teknologi dalam pembelajaran desain busana. Tidak semua inovasi digital dapat diterapkan secara otomatis; tanpa manajemen perubahan, proses adaptasi sering kali menemui hambatan berupa resistensi, kecemasan, atau kurangnya kesiapan teknis.

Fenomena lapangan juga memperlihatkan bahwa murid mengalami transisi psikologis yang positif. Pada awal penggunaan aplikasi, beberapa murid merasa canggung dan kebingungan, tetapi seiring pendampingan yang berkelanjutan, mereka menjadi lebih percaya diri dan bahkan antusias. Murid M6 menyatakan bahwa ia merasa bangga melihat hasil desain digitalnya yang tampak lebih modern dan rapi. Murid M2 mengatakan bahwa ia dapat membuat tiga variasi desain dalam satu pertemuan, sesuatu yang mustahil dilakukan ketika menggambar manual. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi digital tidak hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga efisiensi waktu dan produktivitas murid.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan *Ibis Paint* tidak semata-mata karena kecanggihan aplikasi, tetapi karena proses manajemen perubahan yang

komprehensif. Sosialisasi yang tepat membangun kesadaran murid; pelatihan menambah pengetahuan mereka; pendampingan meningkatkan kemampuan; dan evaluasi memperkuat motivasi. Seluruh temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan inovasi dalam pendidikan vokasi membutuhkan sinergi antara teknologi, pedagogi, dan manajemen perubahan.

4. KESIMPULAN

penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi *Ibis Paint* tidak hanya berdampak pada peningkatan kreativitas murid, tetapi juga menjadi model pembelajaran digital yang relevan untuk diterapkan di sekolah vokasi, khususnya pada program keahlian desain busana. Teknologi digital telah membuka peluang lebih luas bagi murid untuk mengembangkan keterampilan desain yang selaras dengan kebutuhan industri pakaian modern yang semakin mengandalkan desain digital.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang dapat dijadikan dasar bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian terkait. Penelitian ini hanya berfokus pada satu aplikasi digital, yaitu *Ibis Paint*. Diantaranya yaitu Penelitian mendatang diharapkan dapat membandingkan beberapa aplikasi desain busana seperti *CorelDRAW*, *Adobe Illustrator*, atau *Medibang Paint* untuk melihat kelebihan dan kekurangan masing-masing media dalam meningkatkan kreativitas murid.

Penelitian komparatif akan memberikan gambaran lebih luas mengenai pilihan aplikasi yang paling efektif untuk pembelajaran desain busana di SMK., penelitian ini belum melakukan evaluasi kuantitatif mengenai tingkat

kreativitas murid secara terukur. Penelitian berikutnya dapat menggunakan instrumen penilaian kreativitas yang terstandar atau pendekatan *mixed methods* untuk menggabungkan data kualitatif dan kuantitatif sehingga hasilnya lebih komprehensif. Hal ini penting untuk mengukur peningkatan kreativitas secara objektif dan sistematis, penelitian ini hanya melibatkan satu kelas dan satu guru sehingga cakupan temuan masih terbatas.

Penelitian selanjutnya dapat melibatkan lebih banyak sekolah vokasi atau kelas yang berbeda untuk memperluas gambaran mengenai penerapan media digital di berbagai konteks pembelajaran. Perbandingan antara sekolah dengan fasilitas teknologi yang lengkap dan sekolah dengan fasilitas terbatas juga dapat memberikan gambaran mengenai faktor-faktor pendukung keberhasilan pembelajaran digital. kemampuan teknologi murid dan guru berbeda-beda.

Penelitian selanjutnya dapat meneliti bagaimana tingkat literasi digital murid dan kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran digital mempengaruhi keberhasilan penggunaan aplikasi desain digital. Dengan demikian, penelitian tersebut dapat memberikan rekomendasi yang lebih tajam mengenai pengembangan kompetensi digital untuk guru dan murid. penelitian ini menyoroti manajemen perubahan, namun belum mengkaji secara mendalam aspek psikologis seperti kecemasan teknologi (*technophobia*) atau motivasi intrinsik murid. Penelitian lanjutan dapat mengkaji faktor psikologis ini secara lebih spesifik agar strategi manajemen perubahan dalam pembelajaran digital dapat dirancang dengan lebih tepat.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Amabile, T. M. (2016). *Creativity in context*. Routledge.
- Fitriani, N., Sari, M., & Nurhidayah, I. (2023). Pengaruh penggunaan aplikasi desain digital terhadap kreativitas murid SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 13(2), 114–125.
- Guilford, J. P. (1986). *The nature of human intelligence*. McGraw-Hill.
- Hiatt, J. (2006). *ADKAR: A model for change in business, government, and our community*. Prosci.
- Hidayat, W., & Laksmi, K. (2020). Strategi guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Pengajaran Modern*, 5(3), 140–152
- Kotter, J. P. (2015). *Leading change*. Harvard Business Review Press.
- Lestari, M., & Widodo, H. (2020). Pembelajaran kreatif berbasis digital di sekolah vokasi. *Jurnal Vokasi*, 10(1), 32–41.
- Pramudya, Y., & Safitri, R. (2021). Tantangan implementasi teknologi baru dalam pendidikan kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 7(4), 290–301.
- Putri, D., & Anggraeni, A. (2019). Penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran visual di SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(2), 87–95.
- Rahman, F., & Pratiwi, D. (2021). Integrasi media digital dalam pembelajaran desain busana. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 45–56.
- Siregar, R., & Dewi, F. (2022). Media digital sebagai alat eksplorasi kreativitas murid. *Jurnal Desain & Seni*, 13(2), 88–97.
- Suryani, A., & Wulandari, T. (2020). Literasi digital dalam pendidikan vokasi. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 6(3), 231–240.
- Utami, W., & Lestari, R. (2022). Efektivitas media digital dalam meningkatkan kreativitas murid pada

-
- mata pelajaran busana. *Jurnal Pendidikan Seni*, 11(1), 51–63.
- Yuliani, S., & Handayani, R. (2024). Implementasi perubahan teknologi dalam pembelajaran vokasi. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 8(1), 12–24.