

PENGEMBANGAN MEDIA AJAR *E-BOOKLET* MENGGAMBAR BAGIAN-BAGIAN BUSANA ELEMEN GAMBAR MODE PADA SISWA KELAS XI SMK NEGERI 2 LAMONGAN

Naela Hajar Illyyun¹⁾, Mita Yuniati²⁾,

¹⁾Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Kampus Ketintang, Jl. Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya 60231
e-mail: naela.21068@mhs.unesa.ac.id¹⁾, mitayuniati@unesa.ac.id²⁾

ABSTRAK— *E-booklet* yaitu media pembelajaran digital yang dikembangkan dengan bantuan aplikasi Heyzine Flipbook. Media ini menyajikan gambar-gambar variasi bagian-bagian busana serta materi informatif pada mata pelajaran Menggambar Busana. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan kelayakan media *e-booklet* dalam menggambar bagian-bagian busana elemen gambar mode pada siswa kelas XI SMK Negeri 2 Lamongan; dan (2) mendeskripsikan hasil belajar siswa sesudah menggunakan media *e-booklet* tersebut. Jenis penelitian ini yaitu *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE* yang mencakup lima tahapan, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Teknik pengumpulan data dilakukan pada observasi untuk menilai kelayakan media *e-booklet*, serta tes untuk mengukur hasil belajar siswa di ranah psikomotor. Instrumen penelitian yang dipakai serta lembar observasi kelayakan media dan lembar penilaian produk. Hasil penelitian memberi petunjuk jika: (1) tingkat validitas media *e-booklet* berdasarkan penilaian ahli materi, media, dan bahasa memperoleh skor rata-rata sekitar 4,8 yang dikategorikan sebagai “sangat valid”; dan (2) hasil belajar siswa dalam menggambar bagian-bagian busana memberi petunjuk ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 100% dari total jumlah peserta didik di kelas XI Desain Produksi Busana SMK Negeri 2 Lamongan. Dengan demikian, *e-booklet* dinilai layak dan efektif sebagai media ajar dalam meningkatkan kemampuan psikomotorik siswa dalam mata pelajaran Menggambar Busana.

Kata Kunci: pengembangan, hasil belajar, *e-booklet*, menggambar bagian-bagian busana.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan yaitu proses yang berlangsung di berbagai lingkungan, baik formal seperti sekolah maupun nonformal, dengan tujuan membekali peserta didik dalam menghadapi kehidupan mendatang [1]. Dalam Undang-

Undang No. 2 Tahun 1989, pendidikan diartikan sebagai upaya sadar untuk menyiapkan peserta didik pada kegiatan bimbingan, pembelajaran, dan pelatihan guna perannya di masa depan. Tujuan pendidikan antara lain memberi pengembangan potensi peserta didik yang mencakup penguasaan pengetahuan, keterampilan fungsional, serta pembentukan sikap dan kepribadian [2]. Dalam proses pembelajaran, media memiliki peran penting untuk membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami [3]. Media pembelajaran yaitu sarana komunikasi yang memungkinkan terjadinya interaksi antara guru dan siswa, baik dalam bentuk visual, audio, maupun kombinasi keduanya [4]. Salah satu media visual yang efektif yaitu gambar representatif, seperti foto atau ilustrasi [5]. *E-booklet* yaitu bentuk media visual digital yang memadukan informasi menarik dan gambar berwarna yang interaktif, sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Di SMK Negeri 2 Lamongan, terkhusus pada program keahlian Tata Busana, pembelajaran menggambar bagian-bagian busana menjadi bagian penting dari capaian pembelajaran pada elemen gambar mode.

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan jika siswa mengalami kesulitan dalam memahami bagian-bagian busana karena keterbatasan media ajar yang dipakai guru, yaitu buku teks. Buku teks memiliki kelemahan, antara lain kurang praktis, kontennya tidak diperbarui secara berkala, serta gambar yang disajikan tidak menarik. Akibatnya, minat dan motivasi belajar siswa menurun, yang berpengaruh pada hasil belajar [6]. Hasil diskusi dengan guru pengampu memberi petunjuk jika media *e-booklet* dapat menjadi alternatif solusi yang lebih fleksibel dan inovatif.

Penggunaan *e-booklet* diharapkan mampu meningkatkan kemampuan psikomotorik siswa dalam menggambar busana karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Hasil penelitian sebelumnya oleh Nufus [7] memberi petunjuk jika media *booklet* memiliki validitas

tinggi, dengan nilai rata-rata 92%, yang memberi petunjuk efektivitasnya dalam meningkatkan pembelajaran. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk memberi pengembangan media e-booklet dalam pembelajaran menggambar bagian-bagian busana serta mengukur pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Pemanfaatan media berbasis digital ini selaras dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang dan tuntutan Kurikulum Merdeka [8].

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini yaitu jenis penelitian pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk menghasilkan media ajar berupa e-booklet menggambar bagian-bagian busana pada elemen gambar mode dan mengukur kelayakan serta pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Model pengembangan yang dipakai didalam penelitian ini yaitu model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analyze (analisis), Design (desain), Develop (pengembangan), Implement (implementasi), dan Evaluate (evaluasi), sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2015). Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 2 Lamongan, terkhusus pada program keahlian Tata Busana kelas XI Desain Produksi Busana (DPB).

Pemilihan lokasi didasarkan pada adanya identifikasi masalah dan kebutuhan media pembelajaran yang lebih inovatif dalam pembelajaran menggambar busana. Populasi didalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas XI jurusan Tata Busana di SMK tersebut, sedangkan sampel yang dipakai yaitu satu kelas yang dipilih secara purposive dengan pertimbangan relevansi materi dan kesiapan pelaksanaan uji coba media. Variabel didalam penelitian ini terdiri atas dua, yaitu variabel independen berupa media ajar e-booklet menggambar bagian-bagian busana, dan variabel dependen yaitu hasil belajar siswa yang diukur di ranah psikomotorik. Instrumen yang dipakai didalam penelitian ini mencakup lembar validasi kelayakan media yang terdiri atas penilaian dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk menilai kualitas isi dan tampilan e-booklet, serta lembar penilaian produk siswa untuk mengukur hasil belajar menggambar busana.

Teknik pengumpulan data dilakukan pada observasi, dokumentasi, dan tes praktik. Observasi dilakukan selama proses implementasi media, sedangkan dokumentasi dipakai untuk merekam hasil karya siswa. Tes praktik dipakai untuk menilai kemampuan psikomotorik siswa dalam menggambar bagian-bagian busana. Data yang didapatkan kemudian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil validasi media dihitung menggunakan rata-rata skor penilaian dari para ahli, kemudian dikonversikan ke dalam kategori kelayakan. Sedangkan data hasil belajar siswa dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar secara klasikal, yaitu siswa dikatakan tuntas apabila mencapai nilai sesuai pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang berlaku di sekolah. Pada pendekatan ini, penelitian bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media e-booklet layak dipakai serta memberi dampak terhadap peningkatan keterampilan siswa dalam menggambar bagian-bagian busana.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini berupa pengembangan media E-booklet pada materi menggambar bagian-bagian busana di SMK Negeri 2 Lamongan. Hasil dari penelitian ini berdasarkan hasil data lapangan mengenai “Pengembangan Media E-Booklet Menggambar Bagian-bagian Busana Elemen Gambar Mode Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Lamongan“. Uji validasi ahli dibagi menjadi tiga instrumen yaitu lembar validasi ahli materi, media dan bahasa. Berikut yaitu validasi ahli materi:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

| validator | Rata-rata skor | keterangan |
|---------------------|----------------|--------------------|
| Ahli materi 1 dan 2 | 4,8 | Layak diujicobakan |

Hasil validasi ahli materi 1 dan 2 memberi petunjuk rata-rata sekitar 4.8 yang artinya layak diujicobakan.

Selanjutnya validasi ahli media, didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

| validator | Rata-rata skor | keterangan |
|--------------------|----------------|--------------------|
| Ahli media 1 dan 2 | 4,7 | Layak diujicobakan |

Hasil validasi ahli media didapatkan rata-rata sekitar 4.7 yang artinya media layak diujicobakan.

Selanjutnya validasi bahasa, didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

| validator | Rata-rata skor | keterangan |
|---------------------|----------------|--------------------|
| Ahli bahasa 1 dan 2 | 4,9 | Layak diujicobakan |

Hasil uji validasi ahli bahasa didapatkan rata-rata sekitar 4.9 yang artinya layak untuk diujicobakan. Sesudah media e-booklet menggambar bagian-bagian busana diterapkan pada 31 siswa kelas XI

DPB SMK Negeri 2 Lamongan, selanjutnya siswa diberikan soal post test berupa tes keterampilan untuk menilai hasil belajar siswa. Berikut ini yaitu grafik hasil belajar siswa kelas XI DPB:

Gambar 1. Diagram Hasil Belajar Siswa



Pada data diatas diketahui jika dari jumlah keseluruhan siswa kelas XI Busana SMK Negeri 2 Lamongan, yakni 31 siswa, 28 siswa dinyatakan tuntas dan 3 siswa dinyatakan tidak tuntas. Dengan data yang sudah dikumpulkan, didapatkan rata-rata nilai hasil tes kreativitas siswa sekitar 88%. Rata-rata nilai siswa di kelas XI Busana SMK Negeri 2 Lamongan yaitu 88 dan masuk kategori “baik”.

B. Pembahasan

1. Kelayakan Pengembangan Media E-Booklet Menggambar Bagian-Bagian Busana

Hasil validasi terhadap media e-booklet menggambar bagian-bagian busana memberi petunjuk jika media ini layak untuk dipakai dalam proses pembelajaran. Penilaian dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, yang masing-masing memberi skor tinggi pada aspek yang mereka telaah. Hal ini memberi petunjuk jika pengembangan media sudah memenuhi kriteria kelayakan secara komprehensif.

Dari sisi materi, e-booklet dirancang dengan konten yang lengkap, sistematis, dan sesuai pada kebutuhan pembelajaran pada mata pelajaran desain busana. Materi disusun secara runtut, dilengkapi dengan tutorial singkat yang memandu siswa dalam menggambar bagian-bagian busana wanita secara bertahapan. Penyajian seperti ini membantu siswa memahami prosedur teknis dalam menggambar busana dengan lebih mudah dan efektif. Menurut Wacana dan Hidayati [32], media pembelajaran yang baik

harus mampu memberi arahan secara berurutan sesuai prosedur dan memberi penjelasan yang dapat diterima dengan mudah oleh peserta didik.

Dari sisi tampilan media, e-booklet ini dirancang dengan memperhatikan kualitas visual, tata letak yang menarik, dan penggunaan bahasa yang mudah dipahami. Aspek visual, seperti ilustrasi dan warna, mendukung daya tarik media dan berkontribusi pada peningkatan fokus siswa dalam belajar. Selain itu, media ini juga fleksibel karena dapat dipakai secara mandiri oleh siswa di luar jam pelajaran. Oktaviani dan Tri [33] memberi pernyataan jika media pembelajaran yang baik seharusnya memiliki tampilan yang menarik, informatif, serta mudah dipakai secara mandiri.

Penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Hayatun Nufus dan Rahmadona [34] berhasil memberi pengembangan media booklet untuk pembuatan pola lengan busana wanita dan memperoleh skor kelayakan sekitar 92%, yang dikategorikan sangat baik. Demikian pula, Gustaning [35] memberi pengembangan media booklet untuk menggambar macam-macam celana dengan persentase kelayakan mencapai 90%. Hal ini memberi petunjuk jika pengembangan media pembelajaran dalam bentuk booklet atau e-booklet sangat potensial untuk diterapkan di bidang tata busana.

2. Hasil Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Media E-Booklet

Hasil uji coba terhadap 31 siswa kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 2 Lamongan memberi petunjuk peningkatan hasil belajar yang signifikan. Rata-rata nilai yang didapatkan siswa yaitu 88, yang berada di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah, dengan persentase ketuntasan mencapai 90%. Hasil ini memberi petunjuk jika media e-booklet tidak hanya layak secara kualitas, namun juga efektif dalam

meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa.

Mayoritas siswa memberi pernyataan jika media e-booklet membantu mereka lebih memahami materi dan meningkatkan kreativitas dalam menggambar bagian-bagian busana. Media ini juga memberi pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Peningkatan motivasi dan pemahaman siswa memberi petunjuk jika media ini mampu menjadi alternatif yang inovatif dalam pembelajaran desain busana. Hal ini sejalan dengan pendapat Prastowo [36] jika media pembelajaran visual dapat meningkatkan minat belajar dan membantu peserta didik dalam memahami materi yang bersifat keterampilan.

Dengan demikian, pengembangan media e-booklet ini tidak hanya memenuhi aspek kelayakan isi dan tampilan, namun juga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam aspek kognitif dan psikomotor.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. Kelayakan Media E-Booklet, Hasil validasi oleh enam ahli, yaitu dua ahli materi, dua ahli media, dan dua ahli bahasa, memberi petunjuk jika Skor kelayakan aspek materi sekitar 4,8. Skor kelayakan aspek media sekitar 4,7. Skor kelayakan aspek bahasa sekitar 4,9. Ketiga aspek tersebut termasuk dalam kategori "sangat layak", sehingga media e-booklet dinyatakan layak untuk diujicobakan.
2. Hasil Belajar Siswa, Uji coba media dilakukan kepada 31 siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 2 Lamongan pada tes keterampilan menggambar (post-test). Rata-rata nilai hasil belajar siswa yaitu 88, masuk dalam kategori Baik. Persentase ketuntasan kreativitas siswa mencapai 90%. Hal ini memberi petunjuk jika media e-booklet efektif

dipakai sebagai media pembelajaran di kelas.

B. Saran

Saran yang diberikan berdasarkan hasil penelitian pengembangan media e-booklet menggambar bagian-bagian busana sebagai berikut:

1. Materi pada media e-booklet menggambar bagian-bagian busana lebih lengkap dan terperinci hal ini untuk membantu memberi pengetahuan lebih luas terkait materi menggambar bagian-bagian busana.
2. Pembuatan media e-booklet menggambar bagian-bagian busana perlu terus untuk diperbarui dan disesuaikan dengan kebutuhan materi sehingga media ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk memberi pengembangan media lainnya.
3. Penelitian tentang pembuatan media e-booklet menggambar bagian-bagian busana dapat terus ditingkatkan karena hasil penelitian ini memberi petunjuk jika media video tersebut layak dipakai sebagai media pada pembelajaran dikelas

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Neolaka, A. (2017). *Pendidikan Sepanjang Hayat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- [2] Rahman, A. (2022). Pengembangan Potensi Peserta Didik pada Pendidikan Fungsional. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 55–64.
- [3] Hamzah, A., & Lamatenggo, N. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [4] Gagne, R. M., & Briggs, L. J. (1975). *Principles of Instructional Design* (2nd ed.). New York: Holt, Rinehart and Winston.
- [5] Azhar, A., dkk. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [6] Otoluwa, A. O., Latumahina, N. C., & Pandie, M. J. (2019). Pemanfaatan Media dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 3(1), 22–30.
- [7] Nufus, H., Sari, D. R., & Febriani, A. (2022). Pengembangan Media Booklet Pembuatan Macam-Macam Pola Lengan Busana Wanita di Kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin. *Jurnal Pendidikan Tata Busana*, 8(2), 45–52.
- [8] Pranoto, Y., & Anggraini, R. D. (2020). Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 34–40.
- [9] Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

- [10] Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- [11] Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- [12] Lefudin, M. (2017). *Pengembangan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- [13] Octavia, N. (2020). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- [14] Hamid, A., dkk. (2020). *Teknologi Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- [15] Pakpahan, R., dkk. (2020). *Media Pembelajaran di Era Digital*. Medan: Perdana Publishing.
- [16] Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [17] Tifani, M. (2021). *Inovasi Media Pembelajaran Abad 21*. Surabaya: Literasi Nusantara.
- [18] Anon. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [19] Pribadi, B. A. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jakarta: Kencana.
- [20] French, T. (2015). *How to Make Effective Booklets*. London: Visual Guide Press.
- [21] Hapsari, M. (2016). *Komunikasi Visual Pada Booklet*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- [22] Azinar, M., & Fibriana, E. (2019). Pengembangan E-Booklet untuk Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 5(1), 22–29.
- [23] Nana, S., dkk. (2009). *Media Pembelajaran Visual untuk Anak Sekolah*. Bandung: Widya Aksara.
- [24] Wulandari, R. (2018). dalam Iriyanti, L. M., & Dewi, L. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Booklet dan Dampaknya terhadap Hasil Belajar. Semarang: UNNES Press.
- [25] Kemendikbud. (2020). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- [26] Musaddad, A., Rakhmawati, A., & Hendriyani, Y. (2020). Merdeka Belajar dalam Perspektif Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(2), 89–96.
- [27] Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: Longmans, Green.
- [28] Nugraha, D. (2020). Psikologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(3), 267–274.
- [29] Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan*, 19(2), 45–53.
- [30] Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [31] Syah, M. (2011). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [32] Wacana, I., & Hidayati, N. (2021). *Desain Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar*.
- [33] Oktaviani, L., & Tri, M. (2019). *Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Visual*.
- [34] Hayatun Nufus & Rahmadona. (2024). *Media Booklet Pola Lengan Busana Wanita*.
- [35] Gustaning, G. (2017). *Pengembangan Media Booklet Menggambar Celana di SMK Tata Busana*.
- [36] Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.