

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOT TELEGRAM MATERI BAGIAN-BAGIAN BUSANA UNTUK SISWA DI SMK N 1 PENGASIH

Selvi Nuryunia<sup>1</sup>, Sri Emy Yuli Suprihatin<sup>2</sup>

Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

Email: [selvinuryunia.2018@student.uny.ac.id](mailto:selvinuryunia.2018@student.uny.ac.id)

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Merancang media pembelajaran bot telegram; 2) Mengembangkan media pembelajaran bot telegram; 3) Memperoleh data kelayakan media pembelajaran bot telegram. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development* (RnD) dengan model pengembangan 4D. Subjek penelitian adalah siswa kelas X Jurusan Tata Busana SMK N 1 Pengasih sebanyak 36 siswa. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian adalah: 1) Media pembelajaran bot telegram materi bagian-bagian busana telah berhasil dirancang melalui tahap pendefinisian (*define*) serta tahap perancangan (*design*); 2) Media pembelajaran bot telegram materi bagian-bagian busana telah berhasil dikembangkan melalui tahap pengembangan (*develop*) serta tahap penyebarluasan (*dissemination*); 3) Hasil penilaian kelayakan berdasarkan pendapat ahli media memperoleh prosentase validitas 96% dan termasuk dalam kategori “Sangat layak”. Hasil penilaian kelayakan berdasarkan pendapat ahli materi mendapat prosentase validitas 89% yang artinya masuk dalam kategori “Sangat layak”. Hasil penilaian kelayakan berdasarkan pendapat peserta didik sebagai pengguna memperoleh prosentase validitas sebesar 93% dengan kategori “Sangat layak”.

**Kata kunci:** media pembelajaran, bot telegram, bagian-bagian busana

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi kian pesat bertepatan dengan berkembangnya peradaban manusia dan ilmu pengetahuan. Ada berbagai manfaat salah satunya yang dapat dirasakan secara langsung yaitu kemudahan dalam pertukaran informasi antar penjuru dunia. Inovasi-inovasi *smartphone* yang diluncurkan sering kali membuat takjub bagi para pengguna. Sama halnya dengan perkembangan *gadget*, aplikasi yang terdapat dalam *smartphone* berlomba-lomba memikat hati para penggunanya. Seiring

meningkatnya kebutuhan manusia, aplikasi yang dikembangkan secara tidak sadar berusaha untuk menjawab permasalahan yang terjadi. Telegram merupakan salah satu aplikasi pesan singkat yang tidak berbayar dan dapat diunduh secara gratis di ponsel pintar melalui google play store, app store maupun dapat diinstal di komputer pribadi. Kegunaan dari aplikasi telegram sama halnya dengan aplikasi lain yang serupa yaitu dapat membantu komunikasi dengan pengguna lain.

Inovasi teknologi dapat juga diterapkan pada pembelajaran SMK, hal ini sejalan dengan amanat penerapan kurikulum

2013 yang berorientasi terhadap siswa. Pengembangan kurikulum 2013 secara lanjut dapat terkonsep dengan sistem belajar mandiri. Seorang pendidik dituntut untuk menciptakan proses pembelajaran yang memungkinkan agar setiap peserta didik mampu memaksimalkan kemampuannya di seluruh mata pelajaran serta mampu meningkatkan partisipasi siswa pada kegiatan pembelajaran (Mulyasa, 2013: 43). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 15, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Lulusan SMK diharapkan memiliki keterampilan tertentu dan mampu bersaing dengan para pekerja luar negeri.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada siswa kelas X jurusan tata busana di SMK N 1 Pengasih ditemukan suatu masalah. Permasalahan yang dijumpai adalah saat pembelajaran dasar desain siswa masih banyak yang belum memahami materi tentang bagian-bagian busana. Pengetahuan bagian-bagian busana merupakan pengetahuan dasar sebelum mewujudkan suatu desain busana. Seorang desainer harus mampu mengidentifikasi bagian-bagian busana pada suatu desain, hal tersebut bertujuan untuk meminimalisir kesalahan hasil busana yang kurang sesuai dengan desain. Namun dilihat dari fakta di lapangan bahwa tingkat pengetahuan dan pemahaman siswa tergolong rendah terkait materi bagian-bagian busana. Hal tersebut dibuktikan pada saat siswa mendesain busana siswa merasa kesulitan jika

guru memberikan ketentuan-ketentuan khusus dalam mendesain busana. Bagian-bagian busana seringkali menggunakan istilah fashion yang siswa belum familiar dengan kata tersebut. Variasi dari bagian-bagian busana juga membuat siswa merasa bingung. Belum tersedianya bahan ajar tentang istilah bagian-bagian busana menyebabkan siswa semakin minim pengetahuannya tentang materi tersebut. Sumber referensi istilah bagian-bagian busana banyak ditemukan dalam buku asing dengan menggunakan bahasa asing. Refensi yang ditemukan seringkali belum lengkap hanya menguraikan istilah bagian-bagian busana tanpa disertai gambar ataupun sebaliknya hanya berupa gambar tanpa uraian definisi yang lengkap, sehingga banyak siswa yang belum memahami secara jelas maksud dari uraian atau gambar bagian-bagian busana tersebut. Masalah keterbatasan referensi tersebut menyebabkan siswa kesulitan dalam menyebutkan nama bagian-bagian busana sehingga pada saat melakukan pencarian di internet siswa tidak mengetahui kata kunci yang tepat dan jika salah penyebutan maka dapat mengakibatkan proses pembuatan pola menjadi salah.

Dampak dari permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya dapat mengakibatkan kurangnya pengetahuan siswa dalam istilah-istilah fashion yang mana sebagai siswa busana di era global seperti ini harus mampu beradaptasi dengan kemajuan fashion secara mendunia. Jika istilah fashion secara global sudah dikuasai maka tidak ada kesulitan dalam membaca desain yang bersumber dari negara

lain. Sementara itu evaluasi hasil belajar dari guru terkait materi bagian-bagian busana yang belum kompeten adalah menganalisis nama bagian-bagian busana dan membuat bentuk/wujud bagian-bagian busana seperti garis leher, kerah, lengan, rok, blus, celana. Siswa belum mampu menggambar secara mandiri bagian-bagian busana dan masih membutuhkan contoh jadi. Jika siswa mendesain tanpa contoh jadi seringkali siswa bingung dan tidak dapat menggambar bagian-bagian busana dengan tepat.

Guna membantu siswa dalam menemukan referensi belajar mengenai bagian-bagian busana maka diperlukan media interaktif yang bertujuan untuk mempermudah siswa pada saat mencari sumber belajar yang relevan. Bot telegram dapat menjadi salah satu opsi media pembelajaran yang dapat dipilih. Siswa tidak perlu lagi mencari melalui mesin pencarian google menggunakan berbagai kata kunci untuk mendapatkan jawaban yang tepat. Siswa cukup dengan mengetikkan perintah yang ada pada bot telegram, maka daftar sumber belajar bagian-bagian busana akan muncul seperti membalas pesan dari whatsapp group.

Berdasarkan permasalahan yang telah dianalisis, peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran bot telegram melalui *Research and Development* sehingga menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan dalam menunjang kegiatan belajar mengajar mata pelajaran dasar desain. Hal ini sangat penting dilakukan karena media pembelajaran bot telegram dapat

membantu siswa belajar mengenai bagian-bagian busana. Bot telegram dipilih karena penggunaannya yang mudah dipahami dan didukung dengan siswa kelas X jurusan tata busana tidak lagi asing dengan hal tersebut. Telegram juga memiliki kapasitas yang ringan dan ruang penyimpanan yang tidak terlalu besar dan keamanan telegram lebih baik dibandingkan dengan aplikasi lain yang serupa. Peneliti berharap hasil penelitian ini mampu menciptakan media pembelajaran bot telegram sehingga harapannya dapat memudahkan siswa dalam mempelajari bagian busana sekaligus menambah ketertarikan siswa terhadap materi tersebut.

## **METODE PENELITIAN**

### **Model Pengembangan**

Metode pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang memiliki tujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan bot telegram sebagai referensi belajar mengenai bagian-bagian busana. Produk yang akan dikembangkan menggunakan model penelitian dan pengembangan dari Thiagarajan (1974: 5-9) yaitu 4D. Model 4D terdiri dari *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebarluasan).

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian pengembangan media pembelajaran materi bagian-bagian busana pada mata pelajaran dasar desain dilaksanakan

di SMK N 1 Pengasih yang beralamatkan di Jl. Kawijo 11, Pengasih, Kulon Progo, DI Yogyakarta 55652. Penelitian dilakukan pada bulan April – Agustus 2022.

### Subjek Penelitian

Subjek penelitian pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas X Jurusan Tata Busana di SMK N 1 Pengasih. Jumlah keseluruhan siswa berjumlah 36 siswa.

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan ada beberapa cara, yakni wawancara, observasi, dan angket. Wawancara pada penelitian digunakan untuk memperoleh informasi terkait media yang digunakan dalam pembelajaran, metode pembelajaran yang diterapkan serta sarana dan prasarana dalam menunjang kegiatan belajar mengajar. Observasi dalam penelitian ini untuk mendapatkan data terkait motivasi belajar siswa, kemampuan teknologi siswa, kepemilikan sarana dan prasarana siswa dan karakteristik siswa. Angket adalah suatu teknik pengumpulan data menggunakan beberapa pertanyaan maupun pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk memberi tanggapan. Angket yang digunakan termasuk dalam jenis angket tertutup. Angket bot telegram dibedakan menjadi tiga kelompok, yaitu: angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi dan angket pendapat peserta didik

### Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini termasuk dalam jenis angket

tertutup sehingga pilihan jawaban sudah ditentukan jumlahnya. Pengisian angket dapat dilakukan dengan mengisi tanda *checklist* (✓) dalam lembar instrumen. Skala pengukuran yang dipakai yaitu skala likert sebagaimana berikut ini:

Table 1. Skala Pengukuran Likert

Jawaban	Skala Likert
Sangat setuju	5
Setuju	4
Cukup setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

### Validitas

Validitas (*validity*) merupakan derajat ketepatan dalam mengukur apa yang seharusnya diukur dan memperoleh kesahihan dari suatu instrumen. Penelitian ini menggunakan jenis validasi isi (*content validity*) yang dibantu dengan kisi-kisi instrumen. Uji validitas dilakukan dengan meminta tanggapan kepada ahli. Dalam hal ini ahli yang ditunjuk untuk memvalidasi instrumen penelitian adalah Bapak Triyanto, S.Sn., M.A dan Ibu Gina Eka Putri, M.Pd. Berdasarkan validasi ahli diperoleh hasil bahwa instrumen layak digunakan dengan perbaikan. Kriteria yang perlu ditelaah yaitu sebagai berikut: kejelasan instrumen yang diajukan ; ketepatan dalam penggunaan bahasa dan; kesesuaian antara instrumen penelitian dan kisi-kisi

### Reliabilitas

Reliabilitas (*reliability*) yaitu suatu ukuran yang menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran dapat diandalkan atau dipercaya. Tujuan dari reliabilitas adalah untuk

mengetahui tingkat konsistensi dari instrumen yang digunakan. Pengujian uji reliabilitas yang tepat digunakan pada validitas isi adalah melibatkan rater atau kesepakatan antar rater (*inter-rater reliability*). Uji reliabilitas ini digunakan untuk melihat tingkat kesepakatan (*agreement*) antar ahli atau rater dalam menilai setiap indikator pada instrumen.

Jika pada kasus *self-report*, reliabilitas ditujukan dengan konsistensi internal yang terlihat dari antara satu butir dan butir lainnya memiliki korelasi yang tinggi, maka dalam kasus reliabilitas antar rater yang diuji konsistensinya adalah raternya. Jadi posisi butir digantikan dengan posisi orang (rater). Pada penelitian ini melibatkan dua orang ahli atau rater sebagai penilai, sehingga dalam penelitian ini menggunakan koefisien kesepakatan *Cohen Kappa*. Mencari koefisien *Cohen Kappa* digunakan rumus:

$$K = \frac{Pa - Pc}{1 - Pc}$$

Keterangan:

K = Koefisien *Cohen Kappa*

Pa = Proporsi kesepakatan teramati

Pc = Proporsi kesepakatan harapan

Kategori tingkatan reliabilitas antar rater yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Table 2. Kategori Tingkatan Reliabilitas Antar Rater

Tingkat Reliabilitas	Keterangan
Kappa < 0,40	Buruk
Kappa 0,40 – 0,6	Cukup
Kappa 0,60 - 0,75	Baik
Kappa > 0,75	Sangat Baik

Dari hasil pengolahan reliabilitas antar rater (*inter rater reliability*) dengan menggunakan koefisien kapa yang diukur

menggunakan perhitungan statistik SPSS 2016 diperoleh hasil bahwa rater 1 dan rater 2 memiliki penilaian konstan, sehingga penilaian antar rater semakin tidak ada bedanya antara rater 1 dan rater 2. Artinya bahwa instrumen penelitian ini sudah reliabel untuk digunakan dalam penelitian.

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data memiliki tujuan untuk mendapati tingkat kelayakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan analisis secara deskriptif kuantitatif berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi serta pendapat dari peserta didik. Teknik pengukuran yang digunakan untuk pengumpulan data adalah dengan Skala Likert. Analisis data berdasarkan angket yang didapatkan dari penilaian ahli media, ahli materi dan pendapat peserta didik berupa data kuantitatif yang dirumuskan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P (\%) = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase validitas

$\Sigma x$  = Jumlah keseluruhan jawaban dalam seluruh item

$\Sigma xi$  = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam seluruh item

100 % = Konstanta

Sumber: Arikunto (2010: 282)

Kriteria validitas atau tingkat pencapaian dari media pembelajaran yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 3. Kriteria Validitas Media Pembelajaran

Tingkat Pencapaian	Kualitas	Keterangan
--------------------	----------	------------

81% - 100%	Sangat baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
61% - 80%	Baik	Layak, tidak perlu direvisi
41% - 60%	Cukup baik	Kurang layak, perlu direvisi
21% - 40%	Kurang baik	Tidak layak, perlu direvisi
< 20%	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak, perlu direvisi

Sumber: Arikunto (2010:35)

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian telah dilakukan menggunakan metode penelitian *Research and Development* (RnD) dengan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974). Berdasarkan tahapan dalam penelitian diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

### 1. *Define* (Pendefinisian)

Tahap pendefinisian (*define*) adalah langkah awal yang dilakukan untuk mendapatkan informasi dengan cara menganalisis dan mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan maka diperoleh hasil sebagaimana berikut:

#### a. Analisis Awal

Berdasarkan hasil analisis awal diketahui bahwa proses pembelajaran menggunakan kurikulum 2013 yang telah direvisi. Sarana dan prasarana yang terdapat di sekolah dalam kondisi baik dan cukup mendukung proses pembelajaran. Proses pembelajaran pada mata pelajaran dasar desain materi bagian-bagian busana menggunakan pendekatan *scientific*

*learning* dengan model pembelajaran *discovery learning* sehingga pembelajaran berorientasi pada peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran adalah *besmart, google classroom, zoom meeting, whatsapp group* dan aplikasi lainnya. Pemanfaatan media ini didukung dengan rata-rata siswa telah memiliki *smartphone* dan mampu mengoperasikannya dengan baik.

#### b. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik dilaksanakan dengan cara memperhatikan perilaku siswa pada saat mengikuti pembelajaran serta menganalisis hasil belajar mata pelajaran dasar desain. Pencapaian kompetensi materi bagian-bagian busana masih kurang dari yang diharapkan, berdasarkan hasil pencapaian belajar siswa terdapat 75% siswa yang nilainya dibawah KKM. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa kurang memahami materi bagian-bagian busana sehingga siswa belum mampu menggambar secara mandiri dan membutuhkan contoh untuk menggambar.

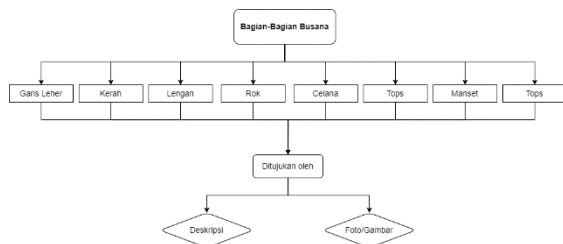
#### c. Analisis Tugas

Analisis tugas merupakan analisis yang bertujuan untuk mengidentifikasi Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) sesuai dengan kurikulum 2013 yang berlaku di SMK N 1 Pengasih. Analisis tugas dilakukan untuk materi bagian-bagian busana. Kegiatan yang dilaksanakan yaitu dengan menyusun Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) dan tujuan pembelajaran berdasarkan KI dan KD. Materi bagian-bagian busana terdapat pada mata

pelajaran dasar desain semester 1 dalam KD 3.3 dan 4.3.

#### d. Analisis Konsep

Analisis konsep dilakukan dengan mengidentifikasi hal-hal yang akan disajikan dalam bot telegram yang dikembangkan. Hasil analisis disusun secara sistematis dengan mengaitkan konsep lain yang relevan sehingga akan membentuk suatu peta konsep bagian-bagian busana. Dari analisis yang dilakukan dan dalam rangka mengatasi masalah kekurangan media pembelajaran maka diperlukan media pembelajaran bot telegram yang dapat diakses oleh siswa dan guru. Peta konsep dapat dilihat pada gambar 1. Analisis Konsep.



Gambar 1. Analisis Konsep

#### e. Analisis Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran disusun berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada mata pelajaran dasar desain pada kurikulum 2013.

#### 2. Design (Perancangan)

Tahap perancangan bertujuan untuk mendapatkan beberapa rancangan yang dibutuhkan dalam pengembangan bot telegram. Tahap perancangan dapat dijelaskan sebagai berikut:

##### a. Pemilihan Media (*Media Selection*)

Pemilihan media pembelajaran bot telegram didasarkan oleh solusi permasalahan

yang telah diidentifikasi sehingga dipilih media bot telegram karena memiliki beberapa kelebihan, diantaranya yaitu:

- 1) Sebagai kamus digital
- 2) Penggunaan yang praktis
- 3) Pemanfaatan fasilitas

##### b. Pemilihan format

Media pembelajaran BOT Telegram dilengkapi dengan panduan penggunaan BOT Telegram @**kamusbusana**, tujuan dari panduan ini untuk memudahkan pengguna baru dalam pemakaian BOT Telegram ini. Format yang digunakan dalam pembuatan panduan yaitu sebagai berikut:

- 1) Panduan penggunaan BOT Telegram @**kamusbusana** berbentuk PDF (*Portable Document Format*) yang dapat diakses melalui link [bit.ly/PanduanBot](https://bit.ly/PanduanBot)
- 2) Ukuran kertas yang digunakan adalah ukuran kertas A4 (21 cm × 29,7 cm)
- 3) Jenis huruf yang digunakan yaitu *Times New Roman* ukuran 12
- 4) Penyusunan panduan penggunaan dibuat secara runtut dan proporsional dari judul hingga isi naskah serta dilengkapi gambar pendukung

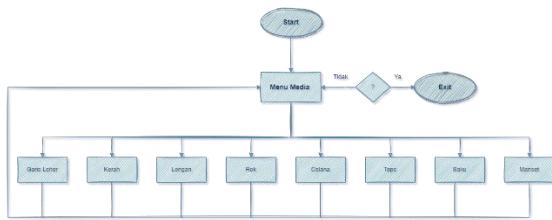
##### c. Rancangan awal

Isi media pembelajaran bot telegram disusun dalam *flowchart* dan *storyboard* berikut ini proses pembuatannya:

##### 1) Pembuatan *Flowchart*




*Flowchart* dibuat dengan bentuk diagram alur guna mempresentasikan algoritma atau langkah-langkah berurutan dalam suatu sistem media bot telegram yang dikembangkan. *Flowchart* digunakan sebagai pedoman dalam

pengembangan media hingga media terealisasi. Bagan *flowchart* dapat dilihat pada gambar 2. *Flowchart*.



Gambar 2. *Flowchart*

Keterangan *flowchart*:

-  : Permulaan atau akhir media
-  : Menu pada media
-  : Penentuan tetap mengakses media atau keluar

## 2) Pembuatan *Story Board*

*Story board* pada media pembelajaran bot telegram digunakan sebagai gambaran dalam kerangka penyusunan media dengan isi tampilan setiap halaman media, tata letak tombol beserta keterangannya.

### d. Pembuatan media bot telegram

Proses pembuatan media bot telegram dibagi menjadi 3 tahap yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

#### 1) Pra produksi

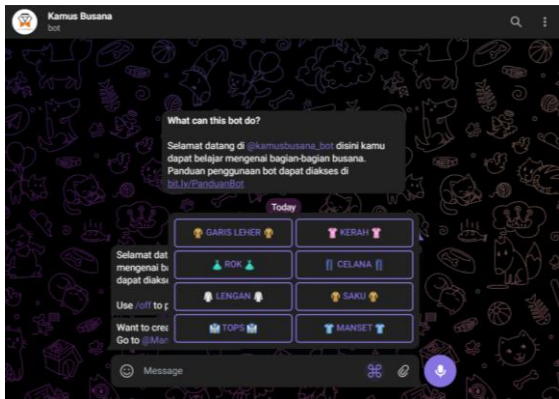
Tahap pra produksi yang dilakukan penelitian adalah pengumpulan materi bagian-bagian busana. Beberapa referensi yang digunakan adalah Buku Desain Busana I oleh Sri Widarwati, M.Pd, dkk (2000), Buku Dasar Desain Tata Busana oleh Indria Mustika (2020), Buku A to Z istilah Fashion oleh Goet Poespo (2009), Modul Desain Busana oleh Dra. Yusmerita, M.Pd (2007). Referensi gambar bagian-bagian busana diperoleh dari pinterest. Materi yang diperoleh dianalisis kembali dan disusun secara runtut sesuai

kelompok bagian-bagian busana dan berdasarkan abjad sehingga materi yang tersusun mudah untuk dipelajari. Materi yang telah disusun di input satu per satu pada BOT Telegram dan dihasilkan media pembelajaran interaktif.

## 2) Produksi

Tahap produksi pada pengembangan media pembelajaran bot telegram yaitu penginputan materi bagian-bagian busana yang sebelumnya telah disusun. Proses penginputan materi bagian-bagian busana diawali dengan mengunduh aplikasi telegram messenger pada *smartphone* atau laptop. Jalankan aplikasi telegram dengan melakukan *login* akun menggunakan nomor telepon. Buka kolom pencarian pada aplikasi telegram dan ketik “botfather”, selanjutnya buka akun dengan *username* @**BotFather**. Akun ini merupakan akun resmi dari pengembang telegram yang bertujuan untuk menyediakan akses agar pengguna telegram dapat membuat BOT di dalam telegram. Ketikkan *command* /**newbot** . *Command* tersebut digunakan untuk membuat BOT baru di Telegram. Setelah mendapatkan pesan balasan dari @**BotFather** maka pembuatan BOT telah berhasil. Langkah selanjutnya membuat *command* kemudian berikan isi atau pesan terhadap *command* tersebut, bisa memilih *command* tersebut dijadikan menu atau tidak.





Gambar 3. Media Pembelajaran Bot Telegram

### 3) Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi, peneliti melakukan pengecekan ulang terhadap media pembelajaran bot telegram yang dikembangkan untuk memastikan tidak ada materi bagian-bagian busana yang terlewat dan telah sesuai urutan abjad. Peninjauan ulang bot telegram dilakukan menggunakan laptop dan *smartphone*.

### 3. Develop (Penggembangan)

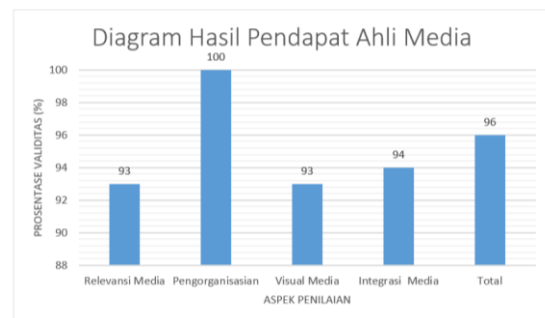
Pengembangan terbagi menjadi 2 yaitu validasi ahli dan uji coba produk. Berikut ini merupakan hasil dari pengembangan:

#### a. Validasi ahli

Validasi ahli dalam penelitian ini terdiri dari validasi ahli media dan validasi ahli materi. Ahli media bertugas untuk memvalidasi media pembelajaran dan ahli materi bertugas memvalidasi materi pembelajaran.

Validasi media dilakukan oleh 2 orang ahli yaitu Bapak Kusminarko Warno, M.Pd dan Bapak Budi Susmianto, S.Pd. Lembar instrumen kelayakan media dari pendapat ahli media terdiri dari 20 butir pernyataan dengan 4 aspek, yaitu; aspek relevansi media, aspek

pengorganisasian, aspek visual media, dan aspek integrasi media. Hasil penilaian dari ahli media memperoleh prosentasi validitas 96% dan termasuk dalam kategori “Sangat layak”. Kategori sangat layak pada hasil validasi media oleh ahli media dapat diinterpretasikan bahwa media bot telegram sesuai dengan kebutuhan siswa, mudah dioperasikan dengan tampilan yang menarik, serta mampu menjadi media pembelajaran interaktif yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. Hasil diagram validasi ahli dapat dilihat pada gambar 4. Diagram Hasil Pendapat Ahli Media



Gambar 4. Diagram Hasil Pendapat Ahli Media

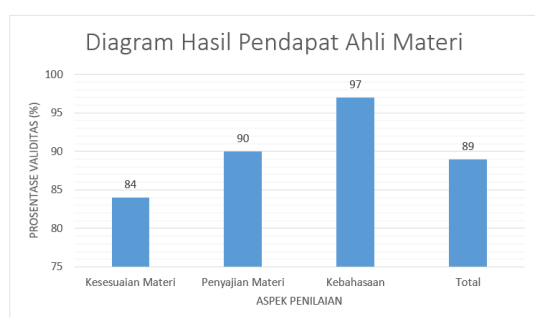
Dari hasil penilaian tersebut, diperoleh kritikan dan masukan sebagai berikut:

Table 4. Kritikan dan Masukan Ahli Media

No	Kritikan dan Masukan
1	Media pembelajaran yang disajikan sudah baik namun jika dilihat dari sisi materi, gambar-gambar yang disajikan masih berupa contoh foto-foto bagian busana sedangkan penelitian yang dilakukan adalah kompetensi menggambar busana, sebaiknya perlu ditambahkan gambar bagian-bagian busananya, supaya siswa yang mengakses dapat mudah menggambar bagian busana yang dimaksud.
2	Penyajian visual desain disandingkan dengan foto jadinya.

Validasi materi dilakukan oleh 2 orang ahli yaitu Bapak Kusminarko Warno, M.Pd dan Bapak Budi Susmianto, S.Pd. Lembar instrumen kelayakan media dari pendapat ahli

materi terdiri dari 15 butir pernyataan dengan 3 aspek, yaitu; aspek kesesuaian materi, aspek penyajian materi dan aspek kebahasaan. Berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh hasil prosentase validitas sebesar 89% dan termasuk dalam kategori “Sangat layak”. Kategori sangat layak pada hasil validasi materi oleh materi dapat diinterpretasikan bahwa materi sesuai dengan mata pelajaran dasar desain dan disajikan secara runtut serta cakupan materi yang lengkap, penggunaan bahasa mudah dipahami oleh siswa, penyajian materi menggunakan bot telegram memberi pengalaman belajar baru dan mendukung untuk belajar mandiri. Hasil validitas ahli materi dapat dilihat pada gambar 5. Diagram Hasil Pendapat Ahli Materi.



Gambar 5. Diagram Hasil Pendapat Ahli Materi

Dari hasil penilaian tersebut, didapatkan kritikan dan masukan sebagai berikut:

Table 5. Kritikan dan Masukan Ahli Materi

No	Kritikan dan Masukan
1	Jika dilihat dari kompetensi belajar yaitu menggambar busana, materi yang disajikan merupakan pengetahuan busana yang menyajikan gambar-gambar foto dari internet, sebaiknya untuk mendukung pembelajaran, gambar-gambar yang disajikan lebih tepat jika merupakan langkah-langkah menggambar bagian busana, jika hal tersebut terlalu rumit, bisa saja ditambahkan gambar bagian busana secara gambar, bukan foto.
2	Sudah bagus dan sangat bermanfaat pada

pembelajaran dasar desain dengan aplikasi digital.

Berdasarkan kritikan dan masukan yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi terhadap media bot telegram yang dikembangkan dilakukan perbaikan guna memperoleh media pembelajaran yang layak digunakan. Perbaikan media pembelajaran yaitu menambah 2 gambar, gambar sketsa bagian busana secara detail dan gambar sketsa yang disandingkan dengan desain asli.

#### b. Uji coba produk

Media pembelajaran yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dan telah dilakukan perbaikan sesuai kritikan dan saran yang diberikan sehingga dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Media bot telegram selanjutnya diuji cobakan pada siswa kelas X Jurusan Tata Busana SMK N 1 Pengasih sebagai pengguna. Lembar instrumen pendapat peserta didik terdiri dari 13 butir pernyataan.

Berdasarkan hasil ujicoba diperoleh hasil prosentase validitas sebesar 93% dan termasuk dalam kategori “Sangat layak”. Masing-masing item instrumen memiliki penilaian yang berbeda-beda sebagaimana yang terdapat pada tabel 9.

Table 6. Hasil Penilaian Masing-masing Item Instrumen dari Peserta Didik Saat Ujicoba Produk

No	Indikator	Tingkat Kelayakan
1	Petunjuk penggunaan bot telegram mempermudah dalam penggunaan aplikasi	Sangat layak (SL)
2	Desain media pembelajaran bot telegram menarik	Sangat layak (SL)
3	Jenis huruf dalam bot telegram tepat sehingga	Sangat layak (SL)

	mudah dibaca	
4	Pemilihan warna yang digunakan menarik	Sangat layak (SL)
5	Materi bagian-bagian busana jelas dan lengkap	Sangat layak (SL)
6	Gambar yang terdapat dalam bot telegram memperjelas isi materi	Sangat layak (SL)
7	Ukuran gambar yang ditampilkan mudah dilihat	Sangat layak (SL)
8	Tombol navigasi sesuai dengan fungsinya	Sangat layak (SL)
9	Bahasa yang digunakan lugas, tidak berbelit-belit	Sangat layak (SL)
10	Bahasa yang dipilih komunikatif, mudah dipahami	Sangat layak (SL)
11	Penggunaan istilah sesuai dengan materi bagian-bagian busana	Sangat layak (SL)
12	Bot telegram dapat digunakan untuk belajar mandiri	Sangat layak (SL)
13	Pemilihan media bot telegram meningkatkan semangat untuk belajar	Sangat layak (SL)

Hasil analisis penilaian media pembelajaran berdasarkan pendapat peserta didik secara keseluruhan memperoleh penilaian sangat layak pada masing-masing item instrumen. Interpretasi dari hasil uji coba produk yaitu pemilihan tampilan dan navigasi bot telegram menarik dan sesuai dengan fungsinya, materi bagian-bagian busana yang disajikan lengkap dengan bahasa yang lugas serta komunikatif, bot telegram dapat digunakan secara mandiri dan mampu meningkatkan semangat belajar siswa.

#### 4. Disseminate (Penyebarluasan)

Penyebaran media pembelajaran BOT Telegram dilakukan setelah media pembelajaran dinyatakan layak dan siap digunakan sebagai media pembelajaran.

Penyebaran media ini dilakukan secara terbatas untuk siswa dan guru Jurusan Tata Busana di SMK N 1 Pengasih. Penyebaran dilakukan dengan cara mendemonstrasikan secara langsung di kelas XI dan XII. Hal tersebut dilatar belakangi karena pada kelas XI dan XII terdapat mata pelajaran seperti pembuatan busana industri dan pembuatan *custom made* yang membutuhkan analisis desain didalamnya sehingga dapat digunakan untuk memperdalam pengetahuan bagian-bagian busana bagi siswa kelas XI dan XII.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Media pembelajaran bot telegram yang ditujukan untuk siswa kelas X jurusan tata busana SMK N 1 Pengasih dengan pokok bahasan mengenai materi bagian-bagian busana telah berhasil dirancang melalui tahap pendefinisian (*define*) yang terdiri atas analisis awal, analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tugas dan analisis tujuan pembelajaran; serta tahap perancangan (*design*) terdiri dari pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal, pembuatan media bot telegram
2. Media pembelajaran bot telegram yang ditujukan untuk siswa kelas X jurusan tata busana SMK N 1 Pengasih dengan pokok bahasan mengenai materi bagian-bagian busana telah berhasil dikembangkan

melalui tahap pengembangan (*develop*) terdiri atas validasi ahli dan uji coba produk; serta tahap penyebarluasan (*dissemination*) yang dilakukan dengan cara menyebarkan bot telegram kepada seluruh siswa dan guru jurusan tata busana di SMK N 1 Pengasih.

3. Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran berdasarkan pendapat ahli media memperoleh prosentase validitas 96% dan termasuk dalam kategori “Sangat layak”. Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran berdasarkan pendapat ahli materi mendapat prosentase validitas 89% dan termasuk dalam kategori “Sangat layak”. Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran berdasarkan pendapat peserta didik sebagai pengguna dengan responden sebanyak 36 siswa kelas X jurusan tata busana mendapat penilaian yang berbeda-beda pada masing-masing instrumen. Hasil penilaian memperoleh prosentase validitas sebesar 93% dengan kategori “Sangat layak”.

### **Saran Pemanfaatan Produk**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya maka peneliti dapat memberikan beberapa saran pemanfaatan produk sebagai berikut:

1. Pengembangan bot telegram ini disarankan untuk dimanfaatkan pada kegiatan belajar mengajar materi bagian-bagian busana untuk peserta didik belajar secara mandiri.

2. Bot telegram dapat dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan kebutuhan pada mata pelajaran dasar desain khususnya materi bagian-bagian busana.
3. Pemakaian media pembelajaran bot telegram pada materi bagian-bagian busana dapat dilakukan penelitian dengan jenis penelitian eksperimen untuk mengetahui hasil perbandingan antara penggunaan media bot telegram dengan media lain yang sudah ada.

### **Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Pengembangan media pembelajaran bot telegram materi bagian-bagian busana dapat dilakukan pengembangan lebih lanjut yaitu antara lain:

1. Bot telegram dapat dikembangkan pada mata pelajaran lain atau materi lain sehingga cakupannya lebih luas dan dapat dihasilkan media pembelajaran yang lebih berkualitas.
2. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut guna mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran bot telegram, mengukur hasil belajar peserta didik yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sehingga pada akhirnya memperoleh hasil yang dapat digunakan sebagai sarana perbaikan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

- Indonesia. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Subiyantoro, Aprita. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Dengan *Bot API* Aplikasi Telegram Pada Mata Pelajaran PPKn di SMAN 12 Surabaya. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*. Volume 8 (3), 856-870.
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional Development for Teacher of Exceptional Children*. Bloomington: Indiana University.
- Fritiansyah, Fifit & Aryadillah. (2022). Penggunaan Telegram Sebagai Media Komunikasi Dalam Pembelajaran Online. *Cakrawala-Jurnal Humaniora*, Volume 20 (2). 111-117
- Risanty, R.D & Sopiyan, A. (2017). Pembuatan Aplikasi Kuis Evaluasi Belajar Mengajar Menggunakan Bot Telegram Pada Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta (FT-Um) Dengan Metode *Polling*. In Semnastek.