

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJRAN POLA DASAR BADAN WANITA BERBASIS APLIKASI *RICHPEACE*

Kinanti Rahayu¹, Ari Setiawan², Desy Tri Inayah³

^{1,2,3}Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
JL.Batikan UH III/1043 Yogyakarta

E-mail: kinantirahayu07@gmail.com, ari.setiawan@ustjogja.ac.id, desytri@ustjogja.ac.id

ABSTRACT

Tujuan dalam Penelitian ini untuk : 1) Mengembangkan media pembelajaran pola dasar badan wanita berbasis video menggunakan aplikasi Richpeace 2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran pola dasar badan wanita berbasis video menggunakan aplikasi Metode penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Four-D yang dimodifikasi menjadi 3-D terdiri dari 3 tahap, yaitu pendefinisian (define), perancangan (design), dan pengembangan (develop). Validator dalam penelitian ini terdiri dari ahli materi dan ahli media, serta peserta didik kelas X Tata Busana sebagai subjek. Objek penelitian ini adalah pengembangan media pola dasar badan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa 1) penelitian menghasilkan media pembelajaran pembuatan pola dasar badan wanita berbasis aplikasi richpeace; 2) tingkat kelayakan media pembelajaran pembuatan pola dasar badan wanita sangat layak, diketahui dari hasil penilaian ahli materi dengan presentase 98,75% sangat layak. Hasil penilaian ahli media diperoleh presentase 89,75% sangat layak. Hasil uji coba peserta didik dengan presentase 85,9% sangat layak.

Kata kunci : Media pembelajaran, Pola dasar, Richpeace

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses belajar mengajar yang diharapkan mampu membentuk peserta didik dengan mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan agar menjadi manusia yang berbudi pekerti luhur, mandiri, cerdas dan terampil dalam kehidupan berbangsa dan bernegara [1]. Dunia pendidikan dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi yang berkembang pesat serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai fasilitas lebih dan serba canggih untuk memperlancar proses pembelajaran [2]. Salah satu upaya dalam rangka mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing menuju era revolusi 5.0 saat ini adalah dengan pendidikan.

SMK-PK yaitu singkatan dari Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan, ini merupakan salah satu program prioritas dari Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi (Ditjen Pendidikan Vokasi) Kemendikbud pada tahun 2021. Kurikulum SMK PK yang saat ini

diterapkan disekolah merupakan kurikulum baru yang difokuskan sebagai upaya pengembangan SMK dengan program keahlian tertentu, Program SMK PK merupakan program pengembangan SMK dengan kompetensi keahlian dalam peningkatan kualitas dan kinerja, yang diperkuat melalui kemitraan dan penyesuaian dengan dunia usaha, dunia industri dan dunia kerja yang akhirnya menjadi SMK rujukan yang dapat berfungsi sebagai sekolah penggerak dan pusat peningkatan kualitas dan kinerja SMK lainnya [3].

Proses pembelajaran pembuatan pola yang dilakukan oleh guru masih menggunakan media konvensional yang cenderung membosankan serta kurang optimal, dimana kurang memaksimalkan fasilitas teknologi yang ada. Media yang digunakan di SMK Negeri 3 Bengkulu yaitu media *chart* dan papan tulis untuk mempraktikkan langkah-langkah pembuatan pola dasar. Salah satu standar kompetensi yang harus dikuasai peserta didik yaitu pembuatan pola dasar, SMK PK ini menuntut penggunaan media berbasis

Teknologi (IT) dalam pelaksanaan pembelajaran termasuk pembelajaran pembuatan pola dasar menggunakan komputer. Pada dasarnya pembuatan pola dasar terbagi menjadi beberapa sistem yaitu sistem praktis, sistem *mayneke*, sistem *so-en*, sistem bunka, sistem *dressmaking* dan masih banyak lagi sistem lainnya [4]. Penyampaian materi dengan media seperti ini cenderung lama dan memakan waktu yang banyak, sehingga peserta didik kurang memperhatikan dan kurang tertarik, selain papan tulis juga guru menggunakan buku teks sebagai acuan dalam pengajaran. SMK Negeri 3 Bengkulu memiliki potensi yang sangat baik dilihat dari segi fasilitas seperti *viewer*, jaringan *Wifi*, komputer, Proyektor sebagai sarana akses siswa tersedia lengkap disekolah ini. Fasilitas yang tersedia tersebut dapat dimanfaatkan untuk penggunaan media yang berbasis teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran, sehingga fasilitas tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang tepat dan mempermudah proses pengajaran. Salah satu media yang dapat digunakan, mudah diakses dan dianggap menarik perhatian peserta didik dalam mata pelajaran praktik yaitu media video. "Media video termasuk jenis media pembelajaran interaktif audio visual yang dapat dijalankan menggunakan perangkat komputer ataupun *smartphone*, media pembelajaran video dapat menggabungkan tulisan, gambar, audio, video dan juga grafik didalam satu bingkai kanvas [5].

Aplikasi *Richpeace* memiliki beberapa software yaitu: *Garmenttemplate design*: Software untuk merancang jahitan pada komponen pola busana, *Pattern Design system* (RP-DGS): Software untuk membuat pola, *Grading & marker* (RPGMS): Software untuk merancang *grading & marker*, *3D creation & Style design*, CAD (*Computer Aided Design*) adalah suatu program komputer software maupun hardware untuk membuat suatu desain beserta dokumentasi [6]. Pengertian Computer Aided Design (CAD) adalah sebuah sistem desain/ rancang bangun menggunakan perangkat komputer dan software desain tertentu, yang memungkinkan para engineer

merencanakan, memodelkan, dan mengevaluasi suatu model produk/barang dengan akurat sebelum diproduksi.

Deskripsi di atas menyatakan pembelajaran dilakukan dengan media pembelajaran pola dasar badan wanita berbasis aplikasi *richpeace* untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran disekolah dan membantu guru dalam pembelajaran pola secara digital. Hal ini yang mendasari penelitian ini perlu dilakukan untuk pembelajaran pola dasar badan wanita berbasis aplikasi *richpeace* serta kelayakan media pembelajaran.

METHOD

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan *Research and Development* yang menitikberatkan pada pengembangan media pembelajaran [7] Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Four-D Models* dengan empat tahapan yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* [8]. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Bengkulu pada bulan april-Mei 2022 secara daring. Subjek penelitian melibatkan 25 peserta didik kelas X Tata Busana. Objek dari penelitian ini adalah media pembelajaran pola dasar badan wanita berbasis aplikasi *richpeace*.

Jenis data pada penelitian ini adalah data deskriptif kuantitatif yang diperoleh melalui kuesioner [9]. Hasil pengembangan produk berupa media pembelajaran pembuatan pola praktis menggunakan aplikasi *richpeace* yang akan diuji tingkat kelayakannya. Teknik analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif yaitu statistik yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat analisis yang berlaku untuk umum [10]. Teknik pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan 3 cara yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang digunakan untuk mengukur

kualitas media yang di kembangkan. Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena sosial maupun alam [11]. Angket ini diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan peserta didik. Data yang sudah didapat kemudian dikonversikan menjadi nilai, sesuai dengan kategori skala yang digunakan [12]. Skala nilai yang digunakan peneliti dalam mengkonversikan data dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Penilaian Kuesioner

Penilaian	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	4
S	Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

RESULTS AND DISCUSSION

Pengembangan media pembelajaran pola dasar badan wanita berbasis aplikasi richpeace menggunakan model pengembangan Four-D Models yang di modifikasi menjadi 3-D terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap pendefinisian (define), tahap perencanaan (design), tahap pengembangan (development)[13].

Tahap 1) Pedefinisian bertujuan untuk memperoleh informasi yang akan digunakan untuk mengembangkan produk [14]. Produk yang di kembangkan adalah media pembelajaran pola dasar badan wanita berbasis video menggunakan aplikasi *richpeace*. Tahap ini terdiri dari : a) Analisis Awal/Identifikasi Kebutuhan, melalui tahap ini akan diperoleh data awal yang dijadikan dasar dalam pengembangan. Analisis awal yang dilakukan adalah melakukan observasi pada saat kegiatan pembelajaran dan wawancara dengan melibatkan peserta didik dan guru. b) analisis peserta didik dan kurikulum, dilakukan untuk mengetahui potensi dan karakter peserta didik. Analisis kurikulum dilakukan dengan mengetahui kurikulum yang digunakan di sekolah serta menganalisis alur dan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan. c) perumusan tujuan, disusun berdasarkan alur dan capaian pembelajaran.

Tahap 2) Design (perancangan), dilakukan pengembangan rancangan awal produk berdasarkan data-data yang diperoleh pada tahap pendefinisian [15]. Meliputi proses : a) Penyusunan Garis Besar Isi Media Pembuatan Pola Praktis b) Mendesain Isi Pembelajaran Pada Media Pembuatan Pola Praktis c) Pemilihan Format d) Perancangan Media Pembuatan Pola Praktis (Draf 1) e) perancangan media pembuatan pola praktis (draf II).

Tahap 3) Development (pengembangan) melalui tahap ini akan dihasilkan media yang sesuai dengan kriteria setelah melalui revisi dari para ahli [16]. Tahapan yang dilakukan terdiri dari : a) validasi ahli materi dengan melibatkan 1 guru dan 1 dosen yang berkompeten dibidangnya, b) validasi ahli media, dilakukan oleh 2 validator mata kuliah pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi richpeace pada mata pelajaran pola dasar, c) tahapan uji coba produk, dilakukan dengan melibatkan subjek penelitian yang sebenarnya. Uji coba produk dilakukan pada kelas X tata busana dengan melibatkan 25 peserta didik.

Tahap 4) Dissemination (penyebaran) dengan memberikan soft file video kepada guru dan mengunggahnya di akun youtube peneliti dan guru mata pelajaran pola dasar agar dapat digunakan secara berkelanjutan. Uji kelayakan media pembelajaran pola dasar badan wanita berbasis aplikasi richpeace dilakukan dengan melibatkan ahli materi, ahli media dan peserta didik. Validasi dilakukan untuk mendapatkan penilaian dari ahli berupa saran atau masukan untuk perbaikan media pembelajaran yang divalidasi oleh para validator[17]. Hasil kelayakan media video menurut ahli materi didapatkan dari ahli materi yang telah mengisi kuesioner. Hasil kelayakan materi dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Presentase Hasil Penilaian Media Pembelajaran Pola Dasar Badan Wanita Oleh Ahli Materi

N	Aspek Penilaian	Rerat Skor	Hasi l Skor	Hasil Maks .	Presentas e %
Ahli Materi 1					
1	Kelayakan Isi	4	28	28	100
2	Kebahasaan	4	16	16	100
3	Sajian	4	20	20	100
4	Kemanfaatan	4	12	12	100
Presentase Ahli 1					100
N	Aspek Penilaian	Rerat Skor	Hasi l Skor	Hasil Maks .	Presentas e %
Ahli Materi 2					
1	Kelayakan Isi	4	28	28	100
2	Kebahasaan	4	16	16	100
3	Sajian	3,6	18	20	90
4	Kemanfaatan	4	12	12	100
Presentase Ahli 2					97,5
Rata-rata total keseluruhan aspek kedua ahli					98,75

Berdasarkan data hasil penilaian ahli materi, dapat ditarik kesimpulan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran pola dasar badan wanita berbasis aplikasi richpecae dari aspek relevansi materi dari penilaian ahli termasuk dalam kategori sangat layak dengan perolehan presentase sebesar 97,5%. Kategori tersebut dapat diinterpretasikan bahwa kesesuaian materi pada media pembelajaran pola dasar badan wanita sistem praktis berbasis aplikasi richpeace dinyatakan layak digunakan dan diujicobakan untuk peserta didik. Gambar 4.6 merupakan grafik presentase penilaian media pembelajaran pola dasar badan wanita sistem praktis berbasis aplikasi richpeace oleh ahli materi. Gambar 4.9 merupakan grafik persentase penilaian media pembelajaran pola dasar badan wanita oleh ahli materi.

Validasi selanjutnya berdasarkan dari penilaian ahli media. Validasi berdasarkan ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan [18] dilakukan dengan cara, kedua validator ahli media yang berkompeten mengisi kuesioner yang telah diberikan. Hasil kelayakan pengembangan

media menurut ahli media dapat dilihat pada tabel 4.

Berdasarkan data hasil penilaian ahli materi pada Tabel 4.3, diperoleh presentase kelayakan media pada aspek tampilan oleh ahli media 1 sebesar 87,5% (sangat layak) dan ahli materi 2 sebesar 93,75% (sangat layak) maka rata-rata presentasinya adalah 90,625% (sangat layak). Presentase pada aspek kemudahan penggunaan oleh ahli media 1 sebesar 81,25% (sangat layak) dan ahli media 2 sebesar 100% (sangat layak) maka rata-rata presentasinya adalah 90,625 % (sangat layak). Presentase pada aspek konsistensi oleh ahli media 1 sebesar 75% (layak) dan ahli media 2 sebesar 100% (sangat layak) maka rata-rata presentasinya adalah 87,5% (sangat layak). Presentase pada aspek format oleh ahli media 1 sebesar 75% (sangat layak) dan ahli media 2 sebesar 100% (sangat layak) maka rata-rata presentasinya adalah 87,5% (sangat layak). Presentase pada aspek kegrafikan oleh ahli media 1 sebesar 90% (sangat layak) dan ahli media 2 sebesar 95% (sangat layak) maka rata-rata presentasinya adalah 92,5% (sangat layak). Rata-rata total seluruh aspek oleh ahli media sebesar 89,75% (sangat layak).

Uji kelayakan media selanjutnya adalah tahap uji coba produk. Dilakukan dengan uji pada kelas X Tata Busana. Uji coba produk dilakukan dengan melibatkan subjek penelitian secara langsung yaitu peserta didik kelas X Tata Busana di SMK Negeri 3 Bengkulu. Uji coba produk ini peserta didik diminta untuk memberikan penilaian dengan mengisi kuesioner [19]. Jumlah peserta didik yang memberikan penilaian yaitu berjumlah 25 peserta didik. Hasil dari uji coba lapangan skala kecil dapat dilihat pada tabel 5.

Aspek penilaian	Rerata Skor	Hasil Skor	Hasil Maks.	Presentase %
Ahli Media 1				
Tampilan	3,5	14	16	87,5
Kemudahan Penggunaan	3,25	13	16	81,25
Konsistensi	3	9	12	75
Format	3	9	12	75
Kegrafikan	3,6	18	20	90
Presentase Rerata Ahli 1				81,75

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Hasil Skor	Hasil Maks.	Presentase %
Ahli Media 2				
Tampilan	3,75	15	16	93,75
Kemudahan Penggunaan	4	16	16	100
Konsistensi	4	12	12	100
Format	4	12	12	100
Kegrafikan	3,8	19	20	95
Presentase Rerata Ahli 2				97,75
Rata-rata total seluruh aspek kedua ahli				89,75

Berdasarkan data hasil penilaian ahli materi pada Tabel 4.3, diperoleh presentase kelayakan media pada aspek tampilan oleh ahli media 1 sebesar 87,5% (sangat layak) dan ahli materi 2 sebesar 93,75% (sangat layak) maka rata-rata presentasinya adalah 90,625% (sangat layak). Presentase pada aspek kemudahan penggunaan oleh ahli media 1 sebesar 81,25% (sangat layak) dan ahli media 2 sebesar 100% (sangat layak) maka rata-rata presentasinya adalah 90,625 % (sangat layak). Presentase pada aspek konsistensi oleh ahli media 1 sebesar 75% (layak) dan ahli media 2 sebesar 100% (sangat layak) maka rata-rata presentasinya adalah 87,5% (sangat layak). Presentase pada aspek format oleh ahli media 1 sebesar 75% (sangat layak) dan ahli media 2 sebesar 100% (sangat layak) maka rata-rata presentasinya adalah 87,5% (sangat layak). Presentase pada aspek kegrafikan oleh ahli media 1 sebesar 90% (sangat layak) dan ahli media 2 sebesar 95% (sangat layak) maka rata-rata presentasinya adalah 92,5% (sangat layak). Rata-rata total seluruh aspek oleh ahli media sebesar 89,75% (sangat layak).

Uji kelayakan media selanjutnya adalah tahap uji coba produk. Dilakukan dengan uji pada kelas X Tata Busana. Uji coba produk dilakukan dengan melibatkan subjek penelitian secara langsung yaitu peserta didik kelas X Tata Busana di SMK Negeri 3 Bengkulu. Uji coba produk ini peserta didik diminta untuk memberikan penilaian dengan mengisi kuesioner. Jumlah peserta didik yang memberikan penilaian yaitu berjumlah 25 peserta didik. Hasil dari uji coba lapangan skala kecil dapat dilihat pada tabel 5.

Aspek penilaian	Jumlah Item	Nilai Ideal	Jumlah Nilai	Rerata Nilai (%)
Penyajian Materi	3	300	261	87
Kebahasaan	5	500	426	85,2
Kemanfaatan	6	600	526	87,67
Tampilan Media	6	600	505	84,16
Total	20	2000	1718	280,9
Rerata				85,9

Berdasarkan data hasil uji coba oleh peserta didik diperoleh hasil presentase kelayakan media pembelajaran pola dasar badan wanita sistem praktis pada aspek penyajian materi sebesar 87% (sangat layak), aspek kebahasaan sebesar 85,2% (sangat layak), aspek kemanfaatan 87,68% (sangat layak), dan aspek tampilan media sebesar 84,16% (sangat layak). Berdasarkan hasil penilaian keseluruhan aspek yang diujikan menyatakan bahwa media pembelajaran pembelajaran pola dasar badan wanita sistem praktis berbasis aplikasi richpeace sangat layak digunakan untuk pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian keseluruhan aspek yang diujikan menyatakan bahwa media pembelajaran pola dasar badan wanita berbasis aplikasi *richpeace* sangat layak digunakan untuk pembelajaran.

Hasil akhir penelitian ini, didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Aning Waningyu, dimana untuk hasil akhir dari kelayakan media dikatakan sangat layak dengan presentase 91,96% [20]. Penelitian pendukung lainnya dilakukan oleh Awwali Ibnu Wardaya yang menunjukkan presentase kelayakan media sangat baik dengan presentase rata-rata 90% dan uji coba pada peserta didik menunjukkan hasil yang presentase kelayakan 87,10% yang dikatakan sangat layak [21]. Dapat dilihat bahwa semua validasi yang telah dilakukan menunjukkan presentase di atas 80%, hal ini menunjukkan bahwa media dapat dikategorikan sangat layak berdasarkan tabel kelayakan media. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran pola berbasis digital ini dapat memberikan

informasi dan menambah pengetahuan tentang pola secara digital.

CONCLUSION

Berdasarkan data penelitian dan pengembangan, maka kesimpulan yang diperoleh adalah langkah pengembangan media pembelajaran pola dasar badan wanita berbasis aplikasi *richpeace* menggunakan video dilakukan dengan model *four-D* yang dimodifikasi menjadi 3d yaitu melalui tiga tahap. Tahapan yang harus dilakukan diantaranya *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), Hasil kelayakan media pembelajaran yaitu berdasarkan pada uji kelayakan dari peserta didik layak dengan presentase 85,9%. Menurut pendapat sebagian peserta didik, media pembelajaran pola berbasis aplikasi *richpeace* ini dapat membantu peserta didik dalam belajar pola secara digital dan menambah pengetahuan peserta didik. Sementara itu, menurut uji expert menunjukkan dari ahli materi sebesar 98,75% dan ahli media sebesar 89,75 % hasil tersebut tergolong kedalam kategori sangat layak.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka saran diberikan kepada: 1) bagi peserta didik, media pembelajaran pola dasar badan wanita sistem praktis berbasis aplikasi *richpeace* ini sebagai sumber belajar, baik belajar disekolah ataupun di rumah. Sehingga apabila ada materi yang belum dipahami siswa dapat mengulang kembali materi tersebut; 2) bagi guru, media pembelajaran pola dasar badan wanita berbasis aplikasi *richpeace* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga media pembelajaran dapat di jadikan sebagai pilihan media pengajaran untuk pembelajaran selanjutnya; 3) bagi sekolah SMK 3 Negeri Bengkulu, Sekolah diharapkan dapat memfasilitasi kegiatan pelatihan untuk guru terkait pengembangan dan penggunaan media pembelajaran; 4) bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melakukan penelitian yang dapat bermanfaat sesuai dengan kebutuhan sekolah. Disarankan untuk mempersiapkan persiapan lebih matang mulai dari analisis

penelitian sebelumnya sampai tahap uji coba agar hasil penelitian lebih baik.

REFERENCES

- [1] D. K. Ainia, “Merdeka Belajar Dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara Dan Relevansinya Bagi Pengembangan Pendidikan Karakter,” *J. Filsafat Indones.*, vol. 3, no. 3, pp. 95–101, 2020.
- [2] K. N. S. Rahayu, “Sinergi pendidikan menyongsong masa depan indonesia di era society 5.0,” *Edukasi J. Pendidik. Dasar*, vol. 2, no. 1, pp. 87–100, 2021, [Online]. Available: <https://stahnmpukuturan.ac.id/jurnal/index.php/edukasi/article/view/1395>.
- [3] E. Pudyastuti, R. S. Ginting, and M. Ginting, “Sosialisasi Program SMK Pusat Keunggulan pada SMK Immanuel,” *PUBARAMA J. Publ. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 35–38, 2022.
- [4] A. S. Yosanti, “Pengembangan Media Video Pembelajaran Pembuatan Pola Dasar Badan Wanita Dengan Sistem Draping,” *Kel. J. Ilm. Pendidik. Kesejaht. Kel.*, vol. 5, no. 2, p. 410, 2019, doi: 10.30738/keluarga.v5i2.5158.
- [5] A. Fahriana and S. E. Y. Suprihatin, “Pengembangan Video Pembelajaran Pembuatan Pola Dasar Badan Wanita Sistem Praktis Untuk Siswa Kelas X Tata Busana SMK Diponegoro Depok Yogyakarta,” *E-Journal Pendidik. Tek. Busana - SI*, vol. 7, pp. 1–14, 2018.
- [6] R. Sholikhah, W. Widowati, and ..., “Pelatihan Pembuatan Pola Busana Digital Berbasis Cad Dengan Software Richpeace Pada Guru-Guru Smk Tata Busana,” ... *Tek. Boga Busana*, pp. 1–7, 2021, [Online]. Available: <https://journal.uny.ac.id/index.php/ptbb/article/view/44552>.
- [7] D. Tri Inayah and C. Mahanani, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Membatik Teknik Jumputan,” *J. Ilm. Profesi Guru*, vol. 3, no. 2, pp. 162–171, 2022, doi:

- 10.30738/jipg.vol3.no2.a12704.
- [8] B. Muqdamien, U. Umayah, J. Juhri, and D. P. Raraswaty, "Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun," *Intersections*, vol. 6, no. 1, pp. 23–33, 2021, doi: 10.47200/intersections.v6i1.589.
- [9] I. Imron, "Analisa Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Menggunakan Metode Kuantitatif Pada CV. Meubele Berkah Tangerang," *Indones. J. Softw. Eng.*, vol. 5, no. 1, pp. 19–28, 2019, doi: 10.31294/ijse.v5i1.5861.
- [10] A. Sholikhah, "Statistik Deskriptif Dalam Penelitian Kualitatif," *KOMUNIKA J. Dakwah dan Komun.*, vol. 10, no. 2, pp. 342–362, 1970, doi: 10.24090/komunika.v10i2.953.
- [11] H. S. Adib, "Teknik Pengembangan Instrumen Penelitian Ilmiah Di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam," *Sains Dan Teknoogi*, pp. 139–157, 2015.
- [12] M. I. Rahmatullah, "Pengembangan Konsep Pembelajaran Literasi Digital Berbasis Media E-Learning Pada Mata Pelajaran PJOK di SMA Kota Yogyakarta," *J. Sport Educ.*, vol. 1, no. 2, p. 56, 2019, doi: 10.31258/jope.1.2.56-65.
- [13] I. Anugraheni, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Pendidikan Karakter Kreatif Di Sekolah Dasar," *Refleks. Edukatika J. Ilm. Kependidikan*, vol. 8, no. 2, 2018, doi: 10.24176/re.v8i2.2351.
- [14] S. Yuliandari and E. Wahjudi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa," *J. Penyesuaian Perusah. Jasa*, vol. 1, no. 1, pp. 1–9, 2016.
- [15] V. Dwi Ambarwati, H. Suryani, and dan St Aisyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Modul Pembuatan Rok Cowl, Volant dan Twist berbasis Project Based Learning pada Mata Kuliah Draping Development of Module Learning Media Making Cowl Skirts, Volants and Twist Based on Project based learning on Draping Cours," *J. HomeEc (P-ISSN)*, vol. 16, no. 1, pp. 1907–5081, 2021.
- [16] M. D. Purnama, E. B. Irawan, and C. Sa'dijah, "Pengembangan Media Box Mengenal Bilangan Dan Operasinya Bagi Siswa Kelas 1 di SDN Gadang 1 Kota Malang," *J. Kaji. Pembelajaran Mat.*, vol. 1, no. 1, pp. 46–51, 2017.
- [17] R. Yektyastuti and J. Ikhsan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA Developing Android-Based Instructional Media of Solubility to Improve Academic Performance of High School Students," *J. Inov. Pendidik. IPA*, vol. 2, no. 1, pp. 88–99, 2016.
- [18] M. Zulham and D. Sulisworo, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Mobile dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Gaya," *J. Penelit. Pembelajaran Fis.*, vol. 7, no. 2, pp. 132–141, 2017, doi: 10.26877/jp2f.v7i2.1308.
- [19] R. Dezricha Fannie and Rohati, "Pengembangan lembar kerja siswa (LKS) berbasis POE (predict, observe, explain) pada materi program linear kelas XII SMA," *J. Sainmatika*, vol. 8, no. 1, pp. 96–109, 2014.
- [20] Aning Waningyu, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Katalog Jenis-Jenis Kain Untuk Pembuatan Busana," *Junal Kel.*, vol. 7, pp. 91–103, 2021, [Online]. Available: <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/keluarga/article/view/9151>.
- [21] M. Sebagian, P. Guna, M. Gelar, and S. Pendidikan, "Disusun oleh: AWWALI IBNU WARDAYA," 2017.