

PENGEMBANGAN DESAIN SERAGAM BERBASIS NILAI EDUKATIF UNTUK ANAK RAUDHATUL ATHFAL MAMBAUL HISAN MAGELANG

Annisa Amelia Putri¹, Sri Emy Yuli Suprihatin²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: annisa.amelia2020@student.uny.ac.id

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel

Diterima:

20 Agustus 2026

Diperbaiki:

16 September 2026

Diterima:

30 September 2026

Tersedia daring:

30 Oktober 2026

Kata kunci

Desain Seragam; Nilai

Edukatif; Anak Usia

Dini; Raudhatul Athfal;

Model PPE

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan proses pengembangan desain seragam anak Raudhatul Athfal (RA) Mambaul Hisan Magelang berbasis nilai edukatif menggunakan model PPE (Planning, Production, Evaluation), (2) menghasilkan desain seragam yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini, dan (3) mengetahui tingkat kelayakan desain berdasarkan penilaian ahli desain dan guru TK. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model PPE. Instrumen penelitian berupa angket penilaian yang mencakup aspek pengenalan warna, motif, dan kemandirian, dinilai oleh tiga panelis ahli. Instrumen telah diuji validitas isi menggunakan expert judgment dengan indeks Aiken's V sebesar 0,719 (kategori tinggi) dan reliabilitas mean percentage of agreement sebesar 87,50% (memenuhi syarat). Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan desain dilaksanakan melalui tahap Planning, Production, dan Evaluation, menghasilkan dua desain seragam anak RA yang mengintegrasikan nilai edukatif, dan memperoleh nilai rata-rata kelayakan 4,50 (kategori sangat baik) sehingga dinyatakan layak digunakan sebagai seragam sekaligus media pembelajaran kontekstual di RA Mambaul Hisan Magelang. Disarankan agar sekolah dapat mengadopsi desain ini secara bertahap sembari menyempurnakan aspek kemandirian berpakaian anak..

Kutipan (Gaya IEEE): [1] A. A. Putri, S. E. Y. Suprihatin. (2026) Pengembangan Desain Seragam Berbasis Nilai Edukatif untuk Anak Raudhatul Athfal Mambaul Hisan Magelang. *Prosiding Semnas PTBB*, 21 (1), 341-351.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran strategis dalam membentuk fondasi perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan motorik anak secara menyeluruh. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD, terdapat enam lingkup perkembangan yang harus distimulasi secara optimal, yaitu nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni [1]. Salah satu bentuk satuan PAUD adalah Raudhatul Athfal (RA), yaitu lembaga pendidikan Islam formal bagi anak usia 4–6 tahun yang berada pada fase golden age, ketika sekitar 90% kapasitas otak terbentuk sebelum usia enam tahun [2].

Kondisi ini menegaskan bahwa seluruh stimulasi yang diterima anak, termasuk dari lingkungan fisik sekolah, bersifat krusial bagi perkembangan jangka panjangnya.

Lingkungan belajar anak usia dini tidak terbatas pada kegiatan di dalam kelas, melainkan mencakup seluruh elemen yang berinteraksi dengan anak secara langsung dalam kehidupan sehari-hari di sekolah. Salah satu elemen yang paling melekat dan digunakan anak setiap hari adalah seragam. Secara normatif, seragam berfungsi sebagai penanda identitas kelembagaan sekaligus instrumen penanaman disiplin dan kesetaraan sosial [3]. Dalam paradigma pendidikan modern, seragam berpotensi dikembangkan sebagai bagian dari *hidden curriculum*, yaitu pembelajaran tidak langsung yang diperoleh anak melalui atribut yang digunakan secara rutin [4]. Karena dipakai setiap hari tanpa jeda, seragam memiliki keunggulan dibandingkan media pembelajaran lain, yaitu bersifat kontinu dan memberikan stimulus berulang bagi anak usia dini yang belajar melalui pengulangan dan pengalaman langsung.

Namun demikian, desain seragam di lingkungan RA dan TK di Indonesia pada umumnya masih bersifat konvensional, hanya mempertimbangkan kombinasi warna dan logo institusi tanpa integrasi nilai edukatif secara sistematis [5]. Elemen desain seperti motif, warna, simbol, kancing, dan saku belum dirancang dengan orientasi pedagogis untuk mendukung perkembangan anak. Keputusan desain kerap dibuat sepihak oleh manajemen sekolah dengan mengutamakan estetika dan pertimbangan komersial, tanpa melibatkan analisis kebutuhan anak maupun guru sebagai pengguna utama [6], sehingga seragam hanya berperan sebagai atribut administratif dan potensinya sebagai media pembelajaran kontekstual terabaikan.

Observasi awal dan wawancara yang dilakukan di RA Mambaul Hisan Magelang pada Juni 2026 menunjukkan bahwa seragam yang digunakan siswa saat ini—meliputi seragam harian merah, seragam muslim putih, seragam olahraga, dan seragam biru-putih—hanya menampilkan warna dasar dan logo sekolah tanpa elemen visual edukatif seperti simbol, ilustrasi, atau motif yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak. Guru juga mengungkapkan bahwa seragam belum pernah dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, sedangkan media pembelajaran yang tersedia (Alat Permainan Edukatif dan media visual kelas) bersifat temporer dan tidak hadir secara kontinu dalam keseharian anak. Kondisi ini menciptakan kesenjangan antara potensi seragam sebagai media pembelajaran berulang dengan praktik nyata di lapangan, sehingga elemen desain seperti kancing dan saku yang berpotensi melatih motorik halus serta kemandirian berpakaian (*self-dressing skills*) juga belum dimanfaatkan [7].

Penelitian pengembangan media pembelajaran untuk anak usia dini sejauh ini banyak berfokus pada Alat Permainan Edukatif, media visual berbasis kelas, maupun buku cerita bergambar [8]. Pada bidang desain busana anak, penelitian yang ada lebih menekankan aspek kenyamanan, ergonomi, dan estetika [9], [22], namun belum mengintegrasikan nilai edukatif secara sistematis ke dalam elemen desain, dan sebagian besar masih menggunakan pendekatan linier yang kurang memberi ruang bagi analisis kebutuhan pengguna serta evaluasi yang terstruktur [9]. Penelitian terkait pengenalan bentuk geometri melalui busana siap pakai pada anak usia 5–6 tahun juga telah dilakukan [10], namun belum menyasar konteks seragam sekolah berbasis Islam maupun mengintegrasikan aspek kemandirian berpakaian secara utuh.

Kebaruan penelitian ini terletak pada tiga hal utama. Pertama, seragam dikembangkan bukan hanya sebagai atribut identitas, melainkan sebagai media pembelajaran kontekstual yang hadir kontinu dalam keseharian anak. Kedua, nilai edukatif diintegrasikan secara sistematis ke dalam elemen desain berupa warna, simbol, motif, serta komponen fungsional seperti kancing dan saku yang dirancang untuk melatih self-dressing skills dan stimulasi kognitif anak. Ketiga, pengembangan dilakukan dengan model PPE (Planning, Production, Evaluation) [16], [17] sehingga proses berjalan terstruktur, mulai dari analisis kebutuhan pengguna, produksi desain, hingga evaluasi kelayakan produk oleh ahli dan pengguna.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses pengembangan desain seragam anak RA berbasis nilai edukatif menggunakan model PPE, (2) menghasilkan desain seragam yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini, dan (3) mengetahui tingkat kelayakan desain berdasarkan penilaian ahli desain dan guru TK. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi sekolah dan pendidik dalam memilih maupun mengembangkan desain seragam yang tidak hanya estetik, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif, karakter, dan kemandirian anak.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D), yang mencakup proses penciptaan produk spesifik serta pelaksanaan uji kelayakan secara terstruktur [16]. Produk yang dihasilkan berupa rancangan seragam anak Raudhatul Athfal berbasis nilai edukatif sehingga seragam tidak sekadar berfungsi sebagai busana sekolah, melainkan juga sebagai instrumen stimulasi pembelajaran.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di RA Mambaul Hisan, Kabupaten Magelang, pada Februari 2026. Lokasi dipilih karena lembaga tersebut merupakan satuan PAUD yang menerapkan penggunaan seragam dalam aktivitas pembelajaran sehari-hari, belum memiliki desain seragam berbasis nilai edukatif, dan memberikan aksesibilitas bagi peneliti untuk memperoleh data melalui observasi dan wawancara langsung.

Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian mengacu pada model PPE (Planning, Production, Evaluation) [17]. Tahap Planning meliputi observasi langsung penggunaan seragam, wawancara dengan guru, analisis karakteristik anak usia dini, serta identifikasi nilai edukatif yang dapat diintegrasikan (warna, simbol, dan fungsi kemandirian). Pada tahap ini juga dilakukan pengkajian komprehensif terhadap muatan edukatif kontekstual yang akan diintegrasikan, meliputi pemilihan materi dasar pengenalan angka, huruf, warna, dan bentuk geometri, karena keempat unsur tersebut merupakan fondasi kemampuan literasi, numerasi, dan berpikir visual-spasial anak.

Tahap Production meliputi pembuatan sketsa desain sebagai visualisasi awal, pengembangan desain visual yang lebih detail, dan pembuatan prototipe seragam yang siap

diuji, dengan memperhatikan prinsip desain busana anak dari segi warna, motif/identitas sekolah, dan kemandirian. Tahap Evaluation dilakukan melalui validasi ahli untuk menilai aspek pengenalan warna, motif, dan kemandirian, serta analisis data kuantitatif menggunakan skala Likert untuk menentukan kategori kelayakan; hasilnya menjadi dasar revisi atau penyempurnaan produk.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian berjumlah tiga panelis ahli, terdiri atas dua ahli desain dan satu ahli PAUD/guru TK, yang memiliki pengetahuan dan keterampilan teknis relevan sehingga mampu memberikan penilaian objektif terhadap kelayakan produk. Objek penelitian adalah desain seragam anak RA berbasis nilai edukatif yang dikembangkan untuk menonjolkan nilai edukasi pada anak usia dini.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui tiga teknik. Observasi dilakukan pada tahap planning untuk memperoleh gambaran nyata mengenai bentuk desain, fungsi, dan interaksi anak dengan seragam. Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan guru untuk menggali kebutuhan, kendala, dan harapan terhadap desain seragam yang ideal. Angket penilaian digunakan pada tahap evaluation untuk mengukur kelayakan desain, disusun menggunakan skala Likert lima poin (Sangat Setuju = 5 hingga Tidak Setuju = 1) [13] sesuai kisi-kisi instrumen yang mencakup indikator pengenalan jenis warna, pengenalan motif (huruf, angka, bentuk, dan identitas sekolah), serta pengenalan kemandirian (self-dressing skills).

Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Validitas isi instrumen diuji menggunakan expert judgment dengan analisis Aiken's V dan memperoleh indeks rata-rata sebesar 0,719 (kategori tinggi). Reliabilitas instrumen diuji menggunakan mean percentage of agreement antarpemilai dan mencapai 87,50%, melampaui ambang batas minimal 70% [24], sehingga instrumen dinyatakan memenuhi syarat reliabilitas yang sah dan layak digunakan untuk penelitian lapangan.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan pola, tren, dan distribusi data melalui nilai rata-rata (mean) dan deskriptif persentase [18]. Kategori kelayakan berdasarkan rerata skor ditentukan melalui rentang skor 1–5 dengan lima kategori (Sangat Baik, Baik, Cukup Baik, Tidak Baik, Sangat Tidak Baik), sedangkan deskriptif persentase dikategorikan ke dalam lima tingkat mulai dari 84%–100% (Sangat Baik) hingga 20%–35% (Sangat Tidak Baik).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Proses Pengembangan Desain

a. Tahap Planning.

Kegiatan pada tahap ini diawali dengan observasi terhadap penggunaan seragam di RA Mambaul Hisan Magelang, wawancara dengan guru, analisis karakteristik peserta didik, serta identifikasi nilai edukatif yang dapat diintegrasikan ke dalam desain. Observasi menunjukkan bahwa seragam yang digunakan (seragam harian merah, seragam muslim putih, seragam olahraga, dan seragam biru-putih) telah memenuhi fungsi sebagai identitas sekolah, pendukung kedisiplinan, dan pakaian yang nyaman bagi aktivitas anak, tetapi belum memuat unsur visual edukatif seperti huruf, angka, bentuk geometri, atau simbol pembelajaran.

Wawancara dengan guru menegaskan bahwa seragam belum dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, sementara guru masih mengandalkan kartu huruf, kartu angka, poster, dan alat permainan edukatif yang bersifat temporer. Guru berharap desain seragam baru dapat mengintegrasikan pengenalan warna, huruf, angka, dan bentuk geometri secara visual menarik, tanpa mengurangi kesopanan dan identitas keislaman sekolah. Analisis karakteristik anak menunjukkan bahwa peserta didik lebih mudah memahami konsep melalui media konkret dan visual, aktif secara motorik, dan belajar melalui bermain serta interaksi sosial, sehingga membutuhkan seragam yang nyaman dan mendukung kemandirian berpakaian.

Proses identifikasi pada tahap ini difokuskan pada pemilihan materi dasar yang paling sesuai untuk dikenalkan kepada anak usia dini, yaitu pengenalan angka, huruf, warna, dan bentuk geometri, karena keempat unsur tersebut merupakan fondasi kemampuan literasi, numerasi, dan berpikir visual-spasial anak. Peneliti juga mempelajari bentuk representasi angka dan huruf yang mudah dikenali anak, urutan penyajian, ukuran visual yang proporsional, tingkat keterbacaan, serta karakter bentuk yang sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Berdasarkan temuan tersebut, nilai edukatif yang diidentifikasi untuk diintegrasikan meliputi warna primer dan sekunder, motif huruf kapital, huruf hijaiyah, angka, dan bentuk geometri, serta fungsi kemandirian melalui sistem bukaan berkancing yang sederhana.

b. Tahap Production.

Konsep desain mempertahankan warna merah sebagai identitas visual sekolah, dipadukan dengan warna primer dan sekunder untuk mendukung pengenalan warna. Motif huruf kapital, huruf hijaiyah, angka, dan bentuk geometri disusun untuk mendukung pengenalan literasi, numerasi, dan bentuk secara berulang. Sketsa awal dibuat menggunakan aplikasi Ibis Paint untuk eksplorasi bentuk dasar, proporsi, dan tata letak motif edukatif pada kerah, lengan, saku, dan badan seragam. Tahap sketsa ini menjadi penting karena meskipun jenis motif telah ditetapkan pada tahap planning, posisi dan komposisi setiap motif harus dirancang secara cermat agar tidak menimbulkan kesan berlebihan, tetap estetik, dan mampu mendukung fungsi edukatif sebagai media pembelajaran visual.

Sketsa kemudian dikembangkan menjadi visualisasi tiga dimensi menggunakan aplikasi CLO3D dan Richpeace, mencakup pembuatan pola digital, penyesuaian ukuran, pengaturan warna, dan simulasi jatuhnya kain, sehingga estetika, proporsi, dan fungsionalitas desain dapat dievaluasi secara digital sebelum diproduksi sebagai prototipe. Motif edukatif berupa huruf, angka, dan bentuk geometri yang diaplikasikan pada seragam disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Motif edukatif pada seragam (huruf, angka, dan bentuk geometri)

Prototipe akhir terdiri atas dua model, yaitu seragam anak laki-laki dan perempuan, yang sama-sama mengintegrasikan motif angka, huruf alfabet, huruf hijaiyah, dan bentuk geometri dengan komposisi warna cerah. Seragam laki-laki berupa kemeja lengan panjang berkerah dengan bukaan depan berkancing serta celana panjang berpinggang karet elastis, sedangkan seragam perempuan berupa blus lengan panjang berkerah rebah dengan bukaan depan berkancing dan rok panjang bersiluet A-line berpinggang karet elastis. Bukaan berkancing pada lengan turut ditambahkan untuk memudahkan anak berpakaian, sementara logo yayasan ditempatkan pada lengan kiri sebagai identitas resmi sekolah. Secara keseluruhan, prototipe mempertimbangkan aspek estetika, ergonomi, fungsionalitas, keamanan, dan nilai edukatif secara terpadu, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 2. Desain seragam anak laki-laki berbasis nilai edukatif



Gambar 3. Desain seragam anak perempuan berbasis nilai edukatif

c. Tahap Evaluation.

Desain yang telah diproduksi dalam bentuk visualisasi digital selanjutnya divalidasi oleh tiga panelis ahli, yaitu dua ahli desain busana dan satu ahli PAUD/guru TK, menggunakan angket penilaian yang mencakup tiga indikator utama: pengenalan warna, pengenalan motif, dan pengenalan kemandirian (self-dressing skills). Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert lima poin, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk memperoleh nilai rata-rata setiap indikator serta nilai rata-rata keseluruhan sebagai dasar penentuan kategori kelayakan produk.

2. Hasil Kelayakan Desain Seragam

Hasil validasi ahli terhadap tiga indikator penilaian ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Rerata Penilaian Ahli terhadap Desain Seragam Berbasis Nilai Edukatif

Panelis	Warna	Motif	Kemandirian	Mean	Kategori
Ahli 1	4,75	4,73	3,00	4,16	Sangat Baik
Ahli 2	4,75	4,91	3,40	4,35	Sangat Baik
Ahli 3	5,00	5,00	5,00	5,00	Sangat Baik
Rata-rata	4,83	4,88	3,80	4,50	Sangat Baik

Indikator pengenalan warna memperoleh skor rata-rata 4,83 (Sangat Baik, 96,67%), menunjukkan bahwa kombinasi warna pada desain membantu anak mengenal berbagai jenis warna, menarik perhatian, dan memberikan stimulasi visual yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Indikator pengenalan motif memperoleh skor rata-rata 4,88 (Sangat Baik, 97,60%), yang menunjukkan bahwa integrasi huruf alfabet, huruf hijaiyah, angka, bentuk geometri, dan identitas sekolah pada motif seragam telah proporsional, mudah dikenali, dan mendukung pengenalan literasi serta numerasi awal. Indikator pengenalan kemandirian (self-dressing skills) memperoleh skor rata-rata 3,80 (Baik, 76%), yaitu skor terendah di antara ketiga indikator karena berkaitan dengan

kemampuan motorik halus anak yang bervariasi; para ahli menilai model bukaan depan berkancing telah mendukung upaya kemandirian, namun merekomendasikan penyesuaian ukuran, jumlah, dan posisi kancing—khususnya pada manset lengan—agar lebih mudah dioperasikan oleh anak usia dini.

Secara keseluruhan, desain seragam berbasis nilai edukatif memperoleh nilai rata-rata 4,50 dengan kategori Sangat Baik, sehingga dinyatakan layak digunakan sebagai produk hasil pengembangan. Selain aspek kemandirian, para ahli juga merekomendasikan penambahan atribut peci pada seragam anak laki-laki dan kerudung pada seragam anak perempuan untuk memperkuat identitas RA Mambaul Hisan Magelang sebagai lembaga pendidikan berbasis Islam.

Diskusi

Temuan penelitian ini memperkuat pandangan bahwa lingkungan fisik sekolah, termasuk seragam, dapat difungsikan sebagai bagian dari hidden curriculum yang berkontribusi terhadap pembelajaran anak usia dini secara tidak langsung [4]. Proses pengembangan yang dilakukan melalui model PPE menunjukkan bahwa setiap tahap—Planning, Production, dan Evaluation—saling berkaitan dan terverifikasi secara empiris oleh panelis ahli, sehingga produk yang dihasilkan tidak hanya estetik tetapi juga valid secara pedagogis. Hal ini sejalan dengan karakteristik model PPE yang menekankan pentingnya analisis kebutuhan pengguna sebagai dasar produksi, serta evaluasi ahli sebagai dasar penyempurnaan produk sebelum diimplementasikan secara luas [16], [17].

Tingginya skor pada indikator pengenalan warna dan motif memperlihatkan bahwa integrasi elemen visual edukatif ke dalam desain busana anak dapat dilakukan tanpa mengorbankan fungsi utama seragam sebagai identitas kelembagaan. Warna primer dan sekunder yang dipadukan dengan warna merah sebagai identitas sekolah terbukti mampu menghadirkan stimulasi visual yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar secara konkret dan visual. Demikian pula motif huruf alfabet, huruf hijaiyah, angka, dan bentuk geometri yang disusun secara proporsional pada kerah, lengan, saku, dan badan seragam mendukung pengenalan literasi dan numerasi awal secara kontekstual dan berulang, sebagaimana disarankan oleh prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan pengulangan dan pengalaman langsung [2], [8]. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya mengenai pemanfaatan busana ready to wear untuk mengenalkan bentuk geometri dasar pada anak usia 5–6 tahun [10], sekaligus memperluas cakupannya ke konteks seragam sekolah berbasis nilai keislaman yang belum banyak dikaji.

Skor indikator kemandirian yang relatif lebih rendah dibandingkan dua indikator lainnya menunjukkan bahwa aspek self-dressing skills memerlukan pertimbangan desain yang lebih cermat, khususnya terkait ukuran, jumlah, dan posisi kancing. Temuan ini konsisten dengan pandangan bahwa kemampuan motorik halus anak usia dini bersifat variatif dan berkembang secara bertahap, sehingga elemen fungsional pada busana anak perlu dirancang dengan mempertimbangkan rentang kemampuan motorik yang berbeda-beda pada setiap anak [7]. Rekomendasi ahli untuk menyesuaikan ukuran dan posisi kancing pada manset lengan sejalan dengan prinsip ergonomi busana anak yang menekankan kenyamanan dan kemudahan penggunaan sebagai bagian dari desain fungsional [22].

Nilai rata-rata kelayakan keseluruhan sebesar 4,50 dengan kategori Sangat Baik menunjukkan bahwa desain seragam berbasis nilai edukatif yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai produk hasil pengembangan sekaligus media pembelajaran kontekstual. Rekomendasi penambahan atribut peci dan kerudung memperlihatkan bahwa proses evaluasi ahli tidak hanya menilai aspek edukatif, tetapi juga mempertimbangkan penguatan identitas keislaman lembaga sebagai bagian penting dari karakter RA Mambaul Hisan Magelang. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi nilai edukatif ke dalam desain busana anak tidak mengurangi—bahkan memperkuat—fungsi seragam sebagai identitas sekolah, sejalan dengan pandangan bahwa media yang digunakan secara berulang dalam aktivitas sehari-hari anak dapat memperkuat pemahaman konsep dasar secara kontekstual [3], [4].

Dibandingkan dengan penelitian terdahulu yang umumnya berfokus pada standarisasi desain seragam dari aspek estetika dan kenyamanan semata [11], penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan yang lebih sistematis dan berorientasi pada kebutuhan pengguna—melalui model PPE—mampu menghasilkan desain seragam yang sekaligus berfungsi sebagai media pembelajaran. Hasil ini juga memperkuat temuan bahwa penelitian pengembangan media pembelajaran untuk anak usia dini perlu diperluas cakupannya ke elemen-elemen lingkungan fisik sekolah yang selama ini kurang mendapat perhatian, seperti seragam, alih-alih terbatas pada Alat Permainan Edukatif atau media visual kelas yang bersifat temporer [8].

Penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain evaluasi kelayakan yang baru dilakukan pada tahap validasi ahli dan belum mencakup uji coba penggunaan produk secara langsung pada anak di lapangan, sehingga aspek kepraktisan, kenyamanan, dan efektivitas seragam sebagai media pembelajaran dalam interaksi nyata dengan peserta didik belum sepenuhnya dapat diukur. Selain itu, jumlah panelis ahli yang terbatas pada tiga orang, meskipun telah memenuhi syarat validitas dan reliabilitas instrumen, membuka peluang bagi penelitian lanjutan untuk melibatkan panelis yang lebih beragam guna memperkuat generalisasi hasil.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan desain seragam berbasis nilai edukatif untuk anak RA Mambaul Hisan Magelang dilaksanakan melalui model PPE, meliputi tahap Planning (observasi, wawancara guru, analisis karakteristik anak, dan identifikasi nilai edukatif), tahap Production (penyusunan konsep, sketsa digital menggunakan Ibis Paint, visualisasi tiga dimensi menggunakan CLO3D dan Richpeace, hingga penyusunan prototipe seragam laki-laki dan perempuan yang mengintegrasikan warna, huruf alfabet, huruf hijaiyah, angka, bentuk geometri, logo sekolah, dan bukaan berkancing untuk self-dressing skills), dan tahap Evaluation (validasi oleh tiga panelis ahli). Desain seragam berbasis nilai edukatif yang dihasilkan dinyatakan layak dengan skor rata-rata keseluruhan 4,50 (Sangat Baik), terdiri atas indikator pengenalan warna 4,83 (Sangat Baik), pengenalan motif 4,88 (Sangat Baik), dan pengembangan kemandirian 3,80 (Baik).

Hasil pengembangan ini dapat dijadikan alternatif desain seragam bagi RA Mambaul Hisan Magelang yang lebih mendukung pembelajaran anak usia dini, dengan mempertimbangkan penerapan unsur pengenalan warna, huruf, angka, bentuk geometri, serta fitur pendukung kemandirian anak. Bagi pengembang produk dan peneliti selanjutnya, disarankan untuk melanjutkan penelitian hingga tahap pembuatan prototipe nyata dan uji coba penggunaan seragam pada peserta didik guna mengetahui kepraktisan, kenyamanan, keamanan, dan efektivitasnya, serta menyempurnakan aspek self-dressing skills—khususnya ukuran, jumlah, dan penempatan kancing—agar lebih sesuai dengan kemampuan motorik halus anak usia dini. Penelitian lanjutan juga disarankan untuk melibatkan panelis ahli yang lebih beragam serta melibatkan orang tua peserta didik sebagai salah satu sumber data guna memperkaya perspektif kebutuhan pengguna.

PENGAKUAN

Penelitian ini didukung oleh Program Studi Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta. Ucapan terima kasih disampaikan kepada RA Mambaul Hisan Magelang atas kesediaannya menjadi lokasi penelitian, serta kepada para panelis ahli yang telah memberikan penilaian terhadap kelayakan produk yang dikembangkan.

REFERENSI

- [1] Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kemendikbud, 2014.
- [2] N. Bonita, "Stimulasi golden age period sebagai upaya optimalisasi tumbuh kembang anak usia dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Nusantara*, vol. 8, no. 1, pp. 12–21, 2022.
- [3] R. Deluma, "Fungsi seragam sekolah dalam membangun disiplin dan kesetaraan sosial peserta didik," *Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, vol. 5, no. 2, pp. 88–97, 2023.
- [4] Naufal Gustrianto, "Hidden curriculum dan pembentukan karakter anak melalui atribut sekolah," *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, vol. 7, no. 1, pp. 45–55, 2025.
- [5] R. Z. Ardania and P. Handayani, "Bagaimana seragam sekolah membentuk identitas siswa dan etos sekolah?," *Buletin KPIN*, vol. 9, no. 14, 2023.
- [6] A. Nurjaman, "Partisipasi pengguna dalam pengambilan keputusan desain seragam sekolah," *Jurnal Desain dan Manajemen Pendidikan*, vol. 4, no. 1, pp. 20–30, 2026.
- [7] D. Puspita, "Stimulasi kemandirian berpakaian (self-dressing skills) pada anak usia dini melalui desain busana," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 9, no. 2, pp. 101–110, 2025.
- [8] S. Winda, "Pengembangan media pembelajaran alat permainan edukatif untuk anak usia dini: sebuah tinjauan sistematis," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 3, pp. 210–222, 2024.

- [9] Yunidar, "Pendekatan desain busana anak: tinjauan metodologi pengembangan produk," *Jurnal Moda*, vol. 6, no. 2, pp. 55–66, 2024.
- [10] S. Z. Alfarist and T. Ratuannisa, "Introduction of basic geometry shapes for children aged 5–6 years through fashion ready to wear," *Jurnal Moda*, vol. 6, no. 1, pp. 1–10, 2024.
- [11] M. Amini and S. Aisyah, *Hakikat Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014.
- [12] R. Andanari, K. Kahdar, and S. Riyadi, "Standardisasi desain seragam sekolah siswa taman kanak-kanak," *Jurnal Desain*, vol. 6, no. 2, pp. 85–96, 2019.
- [13] H. N. Boone and D. A. Boone, "Analyzing Likert data," *Journal of Extension*, vol. 50, no. 2, pp. 1–5, 2012.
- [14] W. R. Borg and M. D. Gall, *Educational Research: An Introduction*, 7th ed. Boston: Allyn & Bacon, 2003.
- [15] T. Brown, "Design thinking," *Harvard Business Review*, vol. 86, no. 6, pp. 84–92, 2008.
- [16] R. C. Richey and J. D. Klein, "Developmental research methods: Creating knowledge from instructional design and development practice," *Journal of Computing in Higher Education*, vol. 16, no. 2, pp. 23–38, 2005.
- [17] R. C. Richey and J. D. Klein, *Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues*. New York: Routledge, 2007.
- [18] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2021.
- [19] M. Tavakol and R. Dennick, "Making sense of Cronbach's alpha," *International Journal of Medical Education*, vol. 2, pp. 53–55, 2011.
- [20] R. A. Utami, W. Nelmira, V. S. Chairani, and R. Utami, "Research trend of learning media in fashion education in Indonesia," *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, vol. 8, no. 2, pp. 341–352, 2025.
- [21] T. Wibowo, "Inovasi media pembelajaran visual melalui atribut seragam sekolah," *Jurnal Pendidikan Visual*, vol. 11, no. 1, pp. 30–44, 2024.
- [22] Z. Yuldashaliyeva, "Ergonomic and aesthetic approaches in the development of children's clothing models," *Journal of Science-Innovative Research in Uzbekistan*, vol. 3, no. 6, pp. 464–467, 2025.
- [23] K. N. Yulianti, F. Mayar, and D. Eliza, "Peranan profesional guru dalam meningkatkan nilai karakter anak usia dini di taman kanak-kanak," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 1, pp. 45–58, 2023.
- [24] M. Z. Zaini and N. Salimin, "Validity and reliability of Performance Assessment Index (PAI) for invasion games in football," *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, vol. 9, no. 12, pp. 301–308, 2019.