

Pengembangan Media Pembelajaran *Booklet* Pada Materi Pembelajaran Siluet Busana Siswa Kelas X SMK Gelora Jaya Nusantara Medan

Development of Learning Media Booklet on Fashion Silhouette Learning Material for Grade X Students at SMK Gelora Jaya Nusantara Medan

Tina Sumayyah Lubis^{1*}, Eka Rahma Dewi², Untung Desy Purnamasari³

^{1,2,3} Universitas Negeri Medan
Medan, Sumatera Utara
mayalubis52052@gmail.com

ABSTRAK –Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran *booklet* pada materi siluet busana pada siswa kelas X di SMK Gelora Jaya Nusantara Medan. (2) Untuk mengetahui kelayakan media *booklet* pada siswa kelas X sebagai bahan ajar atau sumber belajar di SMK Gelora Jaya Nusantara Medan. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X Tata Busana SMK Gelora Jaya Nusantara Medan tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 28 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Random Sampling* dengan jumlah 28 siswa. Pengumpulan data menggunakan metode observasi dan angket dengan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah pengembangan media *booklet* dengan menggunakan model pengembangan 4D. (1) Desain pengembangan media *booklet* menggunakan aplikasi canva. (2) Hasil kelayakan materi pembelajaran dan media pembelajaran dinyatakan layak untuk materi dengan jumlah skor 80% dan untuk media skor berjumlah 71,8%. Berdasarkan dari uji coba kelompok kecil dari 5 siswa memperoleh jumlah rata-rata 76,8% dengan kriteria “layak”, uji coba kelompok sedang dari 8 siswa memperoleh jumlah rata-rata skor 86,3% dengan kriteria "sangat layak", dan uji coba kelompok besar dari 28 siswa memperoleh jumlah rata-rata skor 86,8% dengan kriteria “sangat layak”. Kesimpulan dari penelitian ini bahwasannya media *booklet* layak digunakan untuk media pembelajaran.

Kata Kunci: *Booklet, Siluet Busana, Pengembangan*

ABSTRACT - This research aims to: (1) to determine how to develop a learning media booklet on the silhouette fashion material for class X students at SMK Gelora Jaya Nusantara Medan. (2) to determine the feasibility of the booklet media for class X students as teaching materials or learning resources at SMK Gelora Jaya Nusantara Medan. This type of research is descriptive research. The population of this study is the students of class X Fashion Design at SMK Gelora Jaya Nusantara Medan for the academic year 2024/2025, which consists of 28 students. Sample collection used the Random Sampling technique with a total of 28 students. Data collection was carried out using observation and questionnaires with qualitative and quantitative data analysis techniques. The results of this study indicate that the development of the booklet media used the 4D development model. (1) The design of the booklet media was created using the Canva application. (2) The results of the feasibility of the learning material and the learning media were stated as feasible for the material with a score of 80% and for the media and for the media, the score was 71.8%. Based on a small group trial with 5 students, the average score was 76.8% with the criteria of 'eligible', a medium group trial with 8 students obtained an average score of 86.3% with the criteria of 'very eligible', and a large group trial with 28 students obtained an average score of 86.8% with the criteria of 'very eligible'. The conclusion of this study is that the booklet media is suitable for use as learning media.

Keywords: *Booklet, Fashion Silhouette, Development*

1. PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu lembaga pendidikan yang bertanggung jawab untuk menciptakan sumber daya manusia yang

memiliki kemampuan, keterampilan dan keahlian. Menurut Undang-Undang. No. 20 Tahun 2003 pasal 15 mengatakan pendidikan kejuruan bagian dari

sistem pendidikan yang mempersiapkan seseorang agar lebih mampu bekerja pada satu kelompok pekerjaan atau suatu bidang pekerjaan tertentu.

SMK Gelora Jaya Nusantara pada kompetensi keahlian Tata Busana terdapat beberapa mata pelajaran, diantaranya yaitu mata pelajaran Dasar-Dasar Keahlian Busana, yaitu merupakan mata pelajaran produktif pada jurusan Tata Busana yang berisi kompetensi yang mendasari penguasaan keahlian busana. Mata pelajaran ini fokus pada kompetensi bersifat dasar yang harus dimiliki oleh tenaga keahlian busana yang bukan hanya mencakup keterampilan teknis pembuatan busana namun meliputi sisi kreasi, produksi dan *marketing*. Materi dasar yang harus dikuasai oleh siswa kelas X SMK Gelora Jaya Nusantara adalah materi siluet busana, yang merupakan bagian penting dalam memahami desain dan proporsi tubuh manusia.

Berdasarkan hasil observasi di SMK Gelora Jaya Nusantara menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *booklet* siluet busana diperlukan untuk membantu siswa memahami hubungan antara bentuk siluet dengan bentuk tubuh secara lebih efektif. Dengan media ini, diharapkan siswa kelas X SMK Gelora Jaya Nusantara dapat belajar lebih mandiri, paham secara mendalam, serta memiliki kesiapan dalam praktik mendesain busana sesuai bentuk tubuh yang beragam. Karena berdasarkan hasil observasi di SMK Gelora Jaya Nusantara menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami penerapan bentuk-bentuk siluet busana serta menyesuaikannya dengan bentuk tubuh yang berbeda-beda. Menurut Tripuji Astuti (2020), pemahaman siluet busana tidak hanya sebatas mengenali bentuk dasar pakaian, tetapi juga melibatkan kemampuan menyesuaikan desain dengan bentuk tubuh, sehingga menghasilkan rancangan busana yang proporsional dan menarik. Kesulitan siswa dalam mengenali dan membedakan bentuk-bentuk tubuh serta cara penerapan siluet yang tepat berpotensi menghambat kemampuan mereka dalam mendesain secara kreatif dan fungsional. Solusi untuk mengatasi hambatan tersebut adalah melalui pengembangan media pembelajaran *booklet* yang memuat materi siluet busana secara sistematis, menarik, dan aplikatif. Menurut Wibawa (2021) *Booklet* merupakan salah satu media cetak yang gunanya untuk menyampaikan materi dalam bentuk ringkasan dan gambar yang menarik dimana dapat digunakan sebagai alat untuk memahami materi. Selain itu, *booklet* merupakan media gambar yang mudah dibawa kemana saja, *booklet* sangat mudah untuk dipelajari tidak terbatas ruang dan waktu.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Define

2.1.1. Observation

Kegiatan observasi dilakukan disaat pembelajaran berlangsung untuk mendapatkan gambaran terkait rencana pengembangan media pembelajaran yang akan dilakukan. Kegiatan observasi juga menyebarkan angket kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan. Setelah didapatkan data terhadap kebutuhan media pembelajaran, diambil persentase terbanyak terhadap hasil kebutuhan siswa.

2.1.2. Interview

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data yang mendalam terkait materi pembelajaran siluet busana pada mata pelajaran Dasar-Dasar Keahlian Busana. Wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran Dasar-Dasar Keahlian Busana materi pembelajaran siluet busana.

2.1.3. Survey

Kegiatan survey meliputi melihat kegiatan pembelajaran siswa tata busana kelas X tahun ajaran 2025, terkait metode pembelajaran apa yang diterapkan guru, untuk mendapatkan informasi sumber belajar yang digunakan saat pembelajaran, melakukan dokumentasi dan pengumpulan data-data pendukung lain yang dibutuhkan untuk penelitian.

2.1.4. Analysis of Student

Analisis kebutuhan siswa dilakukan setelah mendapatkan data angket analisis kebutuhan yang disebar saat kegiatan observasi awal. Hasil analisis berguna untuk mendapatkan informasi terkait media pembelajaran seperti apa yang diinginkan siswa disaat proses pembelajaran dalam materi pembelajaran siluet busana.

2.2 Develop

2.2.1. Teaching Material Design

Kegiatan pengembangan produk yang pertama adalah merancang bahan ajar yang akan digunakan dalam materi pembelajaran siluet busana.

2.2.2. Preparation of material of strory board

Setelah bahan ajar dirancang kemudian materi disusun sesuai dengan capaian pembelajaran.

2.2.3. Creating Booklet with Canva

Membuat materi *booklet* dengan aplikasi Canva dimulai dari perancangan desain cover hingga isi materi tentang materi pembelajaran siluet busana pada *booklet*.

2.2.4. Finishing

Kegiatan finishing meliputi mengatur penyelarasan warna *booklet* mulai dari cover hingga isi halaman dan pembuatan biografi penulis.

2.3 Evaluate

2.3.1. Product Validation

Setelah bahan ajar selesai dibuat, selanjutnya dilakukan validasi produk kepada para ahli. Validasi produk dilakukan kepada dua orang ahli, pertama ahli materi dan kedua ahli media. Ahli materi yaitu orang yang memahami kajian isi materi terkait media pembelajaran yang dihasilkan, validasi ahli materi diberikan kepada guru mata pelajaran materi pembelajaran siluet busana sedangkan ahli media

diberikan kepada dosen program studi pendidikan teknik tata busana.

2.3.2. Product Revision

Setelah dilakukan validasi dengan ahli materi dan media. Jika ada terdapat perbaikan sesuai dengan komentar ahli, maka media pembelajaran direvisi sesuai dengan saran.

2.3.3. Practicallity Test

Setelah produk valid maka dilakukan uji coba kepada siswa terkait kepraktisan media pembelajaran yang dibuat.

2.3.4. Test Effectiviness

Dari hasil uji coba produk dengan 28 orang siswa maka didapatkan hasil keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan.

2.4 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian di SMK Swasta Gelora Jaya Nusantara Jalan Baru Ladang Bambu, Kota Medan, Sumatera Utara, 20137.

2.5 Populasi Penelitian

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X tata busana SMK Gelora Jaya Nusantara Medan yang berjumlah 28 orang siswa. Uji coba kelompok kecil 5 siswa, kelompok sedang 8 siswa, dan kelompok besar 28 siswa.

2.6 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

2.6.1 Angket Kelayakan

Angket kelayakan digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan Lembar kelayakan berisi beberapa aspek penilaian terhadap komponen media pembelajaran. Angket kealayaan ada dua kategori yaitu kelayakan isi dan kelayakan media.

2.6.1.1 Angket Kelayakan Materi

Angket kealayaan materi berisi beberapa tanggapan validator terhadap kesesuaian materi pada media pembelajaran dengan CP dan ATP, kebenaran konsep yang dapat dipertanggungjawabkan dan kesesuaian uraian dengan indikator.

2.6.1.2 Angket Kealayaan Media

Angket kelayakan media berisi pernyataan dan tanggapan validator terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Analisis data kelayakan didapat dengan menggunakan teknik Data kualitatif didapatkan dari saran perbaikan produk, ahli media dan siswa dan guru. Sedangkan data kuantitatif didapat dari hasil angket kelayakan media oleh ahli media, ahli materi, dan respon dari penilaian siswa. Dalam proses uji coba atau validasi produk alat pengumpul berupa kuesioner (angket) dengan skala likert. Skala likert merupakan suatu indikator yang digunakan untuk mengukur jawaban dari item instrumen yang telah disusun dalam bentuk pernyataan dan pertanyaan.

Menurut Sa'adah (2022) perhitungan nilai data dilakukan dengan rumus:

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal seluruh item}} \times 100$$

$$X = \text{Skor}$$

Keterangan: :

X: Persentase kelayakan

Untuk menentukan kategori dari hasil persentase rata-rata hasil skor, maka perlu diketahui interval dari rata-rata hasil validasi ahli media, materi dan uji coba produk. Tabel interval digunakan untuk menentukan kategori persentase. Menurut Riduwan (2020), rumus panjang kelas adalah sebagai berikut:

$$\text{Panjang Kelas Interval (P)} = \frac{\text{Rentang (R)}}{\text{Jumlah Kelas (K)}}$$

Keterangan:

Rentang (R): Jumlah skor tertinggi – skor terendah
Jumlah Kelas (K): 5

2.6.2 Interval Rata-Rata Hasil Validasi Ahli Materi.

Jumlah item pertanyaan untuk validator ahli materi adalah 16 dengan pilihan jawaban 1,2,3,4, dan 5. Jumlah rata-rata skor terendah adalah 1 dan jumlah skor tertinggi adalah 80.

No.	Kriterium Jumlah Skor	Presentase	Kriteria
1.	1-16,8	1%-20,7%	Sangat Tidak Layak
2.	16,9-32,7	20,8%-40,5%	Tidak Layak
3.	32,8-48,5	40,6%-60,3%	Cukup Layak
4.	48,6-64,4	60,4%-80,1%	Layak
5.	64,5-80,3	80,2%-100%	Sangat Layak

Tabel 1 : Interval Rata-Rata Hasil Validasi Ahli Materi.

2.6.3 Interval Rata-Rata Hasil Validasi Ahli Media

Jumlah item pertanyaan untuk validator ahli media adalah 16 dengan pilihan jawaban 1,2,3,4,

dan 5. Jumlah rata-rata skor terendah adalah 1 dan jumlah skor tertinggi adalah 80.

No.	Kriteria Jumlah Skor	Presentase	Kriteria
1.	1-16,8	1%-20,7%	Sangat Tidak Layak
2.	16,9-32,7	20,8%-40,5%	Tidak Layak
3.	32,8-48,5	40,6%-60,3%	Cukup Layak
4.	48,6-64,4	60,4%-80,1%	Layak
5.	64,5-80,3	80,2%-100%	Sangat Layak

Tabel 2 : Interval Rata-Rata Hasil Validasi Ahli Media.

2.6.4 Interval Rata-Rata Hasil Kelayakan Siswa

Jumlah item instrumen untuk uji coba produk kelompok kecil, sedang dan besar adalah 19

dengan pilihan jawaban 1,2,3,4, dan 5. Jumlah rata-rata skor terendah adalah 1 dan jumlah skor tertinggi adalah 95.

No.	Kriteria Jumlah Skor	Presentase	Kriteria
1.	1 – 18.8	1% - 20.7%	Sangat Tidak Layak
2.	18.9 – 37.7	20.8% - 40.5%	Tidak Layak
3.	37.8 – 56.6	40.6% - 60.3%	Cukup Layak
4.	56.7 – 75.5	60.4% - 80.1%	Layak
5.	75.6 - 94.9	80.2% - 100%	Sangat Layak

Tabel 3 : Interval Rata-Rata Hasil Kelayakan Siswa

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Define

3.1.1. Hasil Observasi

Berdasarkan dari hasil observasi diperoleh data yaitu (1) Siswa mengalami kesulitan dalam memahami bentuk-bentuk tubuh pada materi siluet busana. (2) Siswa mengalami kesulitan dalam memahami penerapan bentuk-bentuk siluet busana serta menyesuikannya dengan bentuk tubuh yang berbeda-beda. (3) Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar baik jumlah dan jenisnya.

Jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran materi pembelajaran siluet busana sebanyak 28 siswa.

3.1.2. Hasil Survey

Survey dilakukan langsung pada saat proses pembelajaran dikelas pada mata pelajaran Dasar-Dasar Keahlian Busana materi pembelajaran siluet busana. Siswa yang disurvei adalah siswa kelas X tata busana Smk Gelora Jaya Nusantara Medan. Pembelajaran guru menggunakan media power point dengan bantuan proyektor. Sumber belajar yang digunakan pada saat pembelajaran materi siluet busana yaitu buku Dasar Desain Busana.

3.1.3. Hasil Analisis Siswa

Analisis mahasiswa dilakukan untuk mendapatkan bentuk produk bahan ajar yang akan dibuat dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data berupa angket kebutuhan siswa yang disebar kepada siswa sebanyak 28 siswa pada saat kegiatan observasi.

3.2. Develop

3.2.1. Rancangan Media Pembelajaran

Bahan ajar yang dibuat berupa *booklet* materi pembelajaran siluet busana. Materi *booklet* dibuat berupa macam-macam bentuk siluet menurut huruf, macam-macam bentuk tubuh, dan penerapan bentuk siluet huruf pada bentuk tubuh.

3.2.2. Menyusun Story Board

Membuat Story board *booklet* materi pembelajaran siluet busana dapat dilihat sebagai berikut:

3.2.3. Membuat *booklet* materi pembelajaran siluet busana menggunakan Canva.

Setelah materi dan susunan bahan ajar sudah ditentukan, selanjutnya proses perancangan dan membuat media *booklet* secara digital menggunakan aplikasi Canva. Proses pembuatan media *booklet* dibuat sesuai dengan *story board* yang telah dirancang yaitu bagian depan cover *booklet*, bagian isi materi pada *booklet*, dan bagian belakang cover *booklet*.

3.3. Evaluate

3.3.1. Product Validation

3.3.3.1. Analisis Kelayakan Materi

Data yang akan dipakai untuk mengukur media *booklet* materi pembelajaran siluet busana ini adalah data yang didapat melalui masukan dari validator menggunakan angket (kuesioner). Tahap validasi dilakukan kepada ahli media dan ahli materi. Validasi materi pembelajaran siluet busana diberikan kepada ahli materi yang memahami kajian dibidang materi siluet busana. Penggunaan media *booklet* merupakan alternatif yang dapat digunakan oleh guru sebagai

media pembelajaran dalam menjelaskan materi, siswa dapat mengulang-ulang penjelasan materi guru dengan *booklet* dimana pun dan kapan pun tanpa selalu melakukan tatap muka secara langsung dengan guru karena pada akhir halaman pada *booklet* terdapat Scan QR tentang materi pembelajaran siluet busana yang sama persis seperti pada *booklet* cetak sehingga siswa mampu belajar secara mandiri. Pada saat proses validasi materi pada *booklet* materi pembelajaran siluet busana diperoleh saran dan masukan dari para ahli untuk kesempurnaan media yang dikembangkan. validasi ahli materi diperoleh hasil sebagai berikut, yaitu perolehan jumlah persentase rata-rata skor 71,8% dengan kriteria “Layak”

3.3.3.2. Analisis Kelayakan Media

Validasi media *booklet* materi pembelajaran siluet busana diperoleh dari ahli media yang memahami kajian dibidang media pembelajaran. hasil validasi ahli media diperoleh jumlah persentase rata-rata skor 80% dengan kriteria “Layak” pada media.

3.3.3.3. Analisis Uji Coba Siswa

Hasil Analisis Uji Coba Kelompok Kecil, Sedang, Besar.

Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 5 orang siswa dan diperoleh persentase rata-rata 76,8% dengan kriteria “Layak”. Pada uji coba kelompok sedang dilakukan kepada 8 orang siswa dan diperoleh persentase rata-rata 86,3% dengan kriteria “Sangat Layak”. Pada uji coba kelompok besar dilakukan kepada 28 orang siswa dan diperoleh persentase rata-rata 86,8% dengan kriteria “Sangat Layak”. Sehingga dapat disimpulkan berdasarkan hasil dari uji coba kelompok kecil, kelompok sedang dan kelompok besar bahwa media pembelajaran *booklet* layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dikarenakan media pembelajaran *booklet* memberikan materi yang sesuai dengan topik bahasan, tata bahasa yang mudah dipahami dan memiliki tampilan yang menarik sehingga dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media *booklet* materi pembelajaran siluet busana menggunakan aplikasi Canva. Validasi materi dan media *booklet* diperoleh kategori layak diterapkan dalam proses pembelajaran. Dikarenakan media pembelajaran *booklet* memberikan materi yang sesuai dengan topik bahasan, tata bahasa yang mudah dipahami dan memiliki tampilan yang menarik sehingga dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran. Dapat disimpulkan media pembelajaran *booklet* ini layak, untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada mata mata Pelajaran Dasar-Dasar Keahlian Busana Materi Pembelajaran Siluet Busana pada SMK Gelora Jaya Nusantara Medan.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih setulus-tulusnya penulis sampaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu jalannya penelitian ini hingga selesai.

6. REFERENSI

- Arikunto. (2022). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Astuti, T.R. (2020). *Dasar Desain Busana*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK, Kemendikbud.
- Heinich, R. (2020). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Pearson Education.
- Khotma, I.P.I. (2022). *Modul Mengukur Tubuh*, SMK Negeri 3 Pekanbaru.
- Kustandi, C. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Paivio, A. (2020). *Mind and Its Evolution: A Dual Coding Theoretical Approach*. New York: Psychology Press.
- Puspita, A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Booklet Pada Materi Sistem Imun Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 8 Pontianak*. *Jurnal Bloeducation*
- Riduwan. (2020). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung. Alfabeta.
- Riyana, C., dkk (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rosida, K. (2025). “Pengembangan Media Pembelajaran Booklet pada Mata Pelajaran Informatika.” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati, F. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Unnasikhah, W. (2019). *Pengembangan Media Booklet Pada Pembelajaran Pengetahuan Tekstil Untuk Siswa Kelas X Busana Sekolah Menengah Kejuruan Islam Moyudan Sleman Yogyakarta*.
- Yuniarti, D. (2019). *Desain Grafis dalam Pengembangan Media Pembelajaran*. Bandung: Widya Padjajaran