

# Pengembangan E-Jobsheet Pembuatan Pola Kamisol Pada Mata Pelajaran Costume Made di SMK Negeri 1 Jabon

*by Maratus Sholichah*

---

**Submission date:** 05-May-2024 10:32PM (UTC-0500)

**Submission ID:** 2371864600

**File name:** Inspirasi\_Dunia-\_vol.3\_no.\_2\_Mei\_2024\_hal\_81-95.pdf (1.36M)

**Word count:** 4567

**Character count:** 28706



## Pengembangan *E-Jobsheet* Pembuatan Pola Kamisol Pada Mata Pelajaran Costume Made di SMK Negeri 1 Jabon

Maratus Sholichah

Universitas Negeri Surabaya

Korespondensi penulis: [maralika98@gmail.com](mailto:maralika98@gmail.com)

**Abstract.** *The information system in Indonesia is very developed in accordance with increasingly advanced developments. Developing information technology often attracts a lot of interest from all groups because of the ease of access. Technological progress occurs in almost all aspects of life, such as in the fields of industry, trade, information, and various others. One thing that is no less interesting about technological advances is in the field of education. Currently, educators have begun to gain access to using various types of technology to increase the effectiveness of the learning and teaching process. The Father of Indonesian National Education, Ki Hajar Dewantara, defined the meaning of education; "Education is a requirement in the life of children's growth. What this means is that education guides all the natural strengths that exist in children, so that they as humans and as members of society can achieve the highest safety and happiness." Education is one of the national goals that the government always strives for. Education is carried out from toddler age, kindergarten, elementary school, middle school, high school/vocational school, and college. (Desi Pristiwanti, Bai Badariah, Sholeh Hidayat 2022)*

**Keywords:** *E-jobsheet, Camisole Pattern, Costume Made Lesson*

**Abstrak.** Sistem informasi yang ada di Indonesia sangat berkembang sesuai dengan perkembangan jaman yang sudah semakin maju. Teknologi informasi yang berkembang sering kali menarik banyak minat oleh semua kalangan karena kemudahan dalam proses pengaksesannya. Kemajuan teknologi terjadi hampir disemua aspek kehidupan, seperti di bidang industri, perdagangan, informasi, dan berbagai lainnya. Hal yang tidak kalah menarik mengenai kemajuan teknologi salah satunya dibidang pendidikan. Pada saat ini para pendidik sudah mulai mendapatkan akses untuk menggunakan berbagai macam teknologi guna meningkatkan efektifitas proses belajar dan mengajar. Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa arti Pendidikan; "Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya". Pendidikan merupakan salah satu tujuan nasional yang selalu diupayakan oleh pemerintah. Pendidikan dilaksanakan dari usia batita, TK, SD, SMP, SMA/SMK, dan perguruan tinggi. (Desi Pristiwanti, Bai Badariah, Sholeh Hidayat 2022)

**Kata Kunci:** *E-jobsheet, Pola Kamisol, Pelajaran Costume Made*

### LATAR BELAKANG

Sekolah menengah kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk upaya pemerintah dalam memajukan pendidikan nasional. Hal ini tercantum Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional, tujuan penyelenggaraan SMK adalah bahwa "Pendidikan Menengah Kejuruan mengutamakan penyiapan siswa untuk memasuki lapangan kerja mengembangkan sikap profesional". (Fauziah et al. 2022) Pendidikan kejuruan memiliki karakteristik yang berbeda dengan satuan pendidikan lainnya. Perbedaan tersebut dapat dikaji dari tujuan pendidikan, substansi pelajaran, tuntutan pendidikan dan lulusannya. Dari tujuan pendidikan kejuruan tersebut mengandung makna bahwa pendidikan kejuruan di samping menyiapkan tenaga kerja yang profesional juga mempersiapkan peserta didik untuk dapat

melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi sesuai dengan program kejuruan atau bidang keahlian.

Pada tingkat SMK Tahun Ajaran 2019/2020 menggunakan Kurikulum 2013 Revisi seperti yang di terapkan pada SMK Negeri 1 Jabon. SMK Negeri 1 Jabon merupakan lembaga formal kejuruan yang terletak di Kabupaten Sidoarjo yang menyediakan 6 program keahlian yakni program keahlian teknik kendaraan ringan otomotif, tata busana, teknik elektronika industri, multimedia, kriya kreatif batik dan tekstil, kriya kreatif kulit dan imitasi. Program keahlian tata busana merupakan jurusan yang mengajarkan tentang teknik mendesain, membuat pola, teknik menjahit, sejarah busana atau fashion, analisa trend mode, membuat hiasan busana, keterampilan olah bahan, hingga pagelaran atau fashion show. Demi terwujudnya visi SMK jurusan tata busana yaitu untuk menjadikan program keahlian tata busana sebagai program keahlian yang menghasilkan lulusan yang profesional dan dapat bersaing secara global yang berwawasan industri dan dunia kerja maka perlu adanya kontribusi dari sekolah untuk penyediaan sarana dan fasilitas yang memadai demi terlaksananya pembelajaran.

Sesuai dengan visi tersebut, kegiatan pendidikan diterapkan pada mata pelajaran costume made. Mata pelajaran tersebut memuat pengetahuan dan pembelajaran proses pembuatan busana costume made. Dalam mata pelajaran costume made membentuk kompetensi dasar pembuatan kamisol. Indikator pencapaian belajar yang harus dicapai pada kompetensi dasar pembuatan pola kamisol adalah mampu membuat pola kamisol sesuai prosedur dan pelaksanaan membuat busana kamisol sesuai dengan prosedur.

Penerapan Kurikulum 2013 pada semester ganjil di SMK Negeri 1 Jabon saat itu sedang terjadi pandemic COVID-19 dan dianjurkan menggunakan metode pembelajaran daring. Merujuk pada Surat Edaran Mendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan COVID-19 pada Satuan Pendidikan, dan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020, maka kegiatan belajar mengajar pun dilakukan secara daring dalam rangka pencegahan penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19). (Fauziah et al. 2022) Dari kebijakan pemerintah tersebut maka diambil tindakan untuk melakukan pembelajaran secara tatap muka tetapi dengan metode hybrid. Yakni dengan membagi kelas menjadi 2 bagian dan pembelajaran dilakukan secara bergantian di hari yang sama. Hal tersebut memiliki kekurangan yakni waktu belajar siswa yang berkurang dan pemahaman siswa belum maksimal. Dilain sisi, proses pembelajaran mata pelajaran busana costume made memiliki capaian pembelajaran mampu membuat pola busana kamisol sesuai prosedur. Siswa kesulitan dalam pemahaman proses kinerja praktek sementara waktu yang tersedia sedikit. Kebijakan metode pembelajaran secara daring ini bisa dilakukan

melalui kondisi pada pembelajaran online guru menjelaskan materi menggunakan metode demonstrasi didalam kelas dan penugasan di google classroom ataupun whatsapp tanpa adanya media pembelajaran ataupun sumber belajar yang membantu peserta didik dalam melakukan praktik pembuatan pola kamsol. Pada pembelajaran online ditemukan banyak peserta didik yang masih belum mengetahui alur pembuatan pola kamsol dan proses mmembuat kamsol sesuai prosedur sehingga menimbulkan multitafsir dari masing-masing peserta didik

Dari permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar memerlukan media ajar yang dapat membantu peserta didik agar mampu mencapai capaian pembelajaran. **Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar** (Sardiman, 2010:7). Media yang digunakan didalam sekolah ada berbagai macam, yaitu; media presentasi power point, papan tulis, buku paket, modul pembelajaran, adobe flash, jobsheet, dll. (Aris Munandar & Riswan Dwi Djatmiko 2019)

Satu jenis media yang selalu digunakan dalam pembelajaran praktik adalah jobsheet.(Aris Munandar & Riswan Dwi Djatmiko 2019) Pengertian jobsheet adalah media pendidikan yang dicetak membantu instruktur atau guru dalam pengajaran keterampilan terutama di dalam laboratorium (workshop), yang berisi pengarah dan gambar-gambar tentang bagaimana cara untuk membuat atau menyelesaikan pekerjaan praktik. (Mannan, 2008:61).

Penulis menawarkan media ajar berupa jobsheet yang dapat di akses di dalam google classroom. Media ini diharapkan dapat meningkatkan menjadi motivasi, pemahaman, dan ketertarikan siswa dalam melaksanakan proses belajar mengajar dan tercapainya tujuan pembelajaran. Sehingga peneliti ingin meneliti tentang pengembangan e-jobsheet pembuatan kamsol pada mata pelajaran costume made di SMK Negeri 1 Jabon.

## **KAJIAN TEORI**

### **A. Bahan Ajar**

Bahan ajar adalah bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Pannen:1995). Bahan ajar adalah seperangkat atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan yaitu mencapai

kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya. (Ina Magdalena, Tini Sundari, Silvi Nurkamilah, Nasrullah 2020)

## **B. Bentuk Bahan Ajar**

Prastowo (2013: 306) berpendapat bahwa “bahan ajar dibagi berdasarkan bentuk, cara kerja, sifat, dan substansi (isi materi). (Ina Magdalena, Tini Sundari, Silvi Nurkamilah, Nasrullah 2020). Menurut Bentuk Bahan Ajar

Menurut Prastowo (2013: 306) dari segi bentuknya, bahan ajar dapat dibedakan menjadi empat macam, yaitu:

- 1) Bahan ajar cetak (printed), yaitu sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas, yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi. Contoh: handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, wall chart, foto/gambar, model, atau maket.
- 2) Bahan ajar dengar (audio) atau program audio, yaitu: semua sistem yang menggunakan sinyal radio secara langsung, yang dapat dimainkan atau didengar oleh seseorang atau sekelompok orang. Contoh: kaset, radio, piringan hitam, dan compact disk audio.
- 3) Bahan ajar pandang dengar (audio visual), yaitu: segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Contoh: video, compact disk, dan film.
- 4) Bahan ajar interaktif (interactive teaching materials), yaitu: kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang oleh penggunaanya dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah dan atau perilaku alami dari presentasi. Contoh: compact disk interaktif.

## **C. E-jobsheet sebagai bahan ajar**

Pengertian *jobsheet* adalah media pendidikan yang dicetak membantu instruktur atau guru dalam pengajaran keterampilan terutama di dalam laboratorium (*work shop*), yang berisi pengarah dan gambar-gambar tentang bagaimana cara untuk membuat atau menyelesaikan pekerjaan praktik. (Aris Munandar & Riswan Dwi Djatmiko 2019).

*Jobsheet* setidaknya memuat judul, kompetensi dasar yang akan dicapai, peralatan/ bahan yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas, informasi singkat (keselamatan kerja), langkah kerja, tugas yang harus dikerjakan. Berdasarkan kriteria *jobsheet* yang baik ada bagian-bagian yang saling berhubungan dan memperjelas dalam pembuatan *jobsheet*,

diantaranya adalah kompetensi, alat dan kelengkapannya, prosedur keselamatan kerja, langkah-langkah kerja, gambar kerja, dan hasil kerja. Pembuatan jobsheet yang baik harus memenuhi aspek-aspek kelayakan tersebut (widarto, 2013: 2-6). Media yang memuat instruksi adalah *jobsheet*. *Jobsheet* merupakan beberapa lembar kerja yang berisikan instruksi langkah kerja dan tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. *Jobsheet* juga cocok dijadikan sebagai media pembelajaran pada pembuatan pola kamisol. Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin maju, *jobsheet* dikembangkan dengan berbasis digital, sehingga lebih fleksibel untuk diakses oleh penggunanya. *Jobsheet* yang berbasis digital tersebut disebut dengan *e-jobsheet*.

#### **D. Karakteristik dan Kelayakan Bahan Ajar**

Dalam penyusunan sebuah bahan ajar tentu harus memperhatikan karakteristik bahan ajar. Karakteristik dalam penyusunan bahan ajar perlu diperhatikan dengan baik. Sama halnya dengan yang diungkapkan Daryanto (2013:9—11) yang mengungkapkan bahwa sebuah bahan ajar bisa dikatakan baik dan menarik apabila terdapat karakteristik sebagai berikut: (1) *self instruction*, (2) *self contained*, (3) *stand alone*, (4) *adaptif*, dan (5) *user friendly*. (Umi Khulsum, Yusak Hudiyono 2018) Menurut BSNP (dalam Muslich, 2010:292—312) bahan ajar yang berkualitas wajib memenuhi empat aspek kelayakan, yaitu: (1) kelayakan isi/materi, (2) kelayakan penyajian, (3) kelayakan bahasa, dan (4) kelayakan kegrafikan.

#### **E. Kurikulum 2013 Revisi**

Kurikulum memegang peranan penting dalam pendidikan, sebab pada dasarnya kurikulum berfungsi sebagai acuan atau pedoman dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Di Indonesia sendiri sudah sering terjadi perubahan kurikulum. Dari kurikulum 1947, 1952, 1964, 1968, 1975, 1984, 1994, 2004, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), dan kurikulum 2013. (Arifatud Dina, Venissa Dian Mawarsari 2015).

Kurikulum 2013 adalah pengembangan kurikulum tahun 2004 yang berbasis kompetensi (Iskandar, 2013). Orientasi pengembangan Kurikulum 2013 adalah tercapainya kompetensi yang berimbang antara sikap, keterampilan, dan pengetahuan, disamping cara pembelajarannya yang holistik dan menyenangkan. Perubahan yang paling berdasar adalah nantinya pendidikan akan berbasis science (pengetahuan) bukan lagi berbasis hafalan (Jayagiri, 2012).

## F. Mata Pelajaran Costume Made

Pembuatan Busana Custom-Made merupakan mata pelajaran produktif yang dilaksanakan untuk siswa Tata Busana kelas XI dan XII, dan diharapkan dapat memberikan keterampilan serta memotivasi siswa untuk menjadi sumber daya yang memenuhi standar kompetensi dalam lingkup busana. Mata pelajaran Pembuatan Busana Custom-Made ini berisikan materi tentang pembuatan busana dengan pengerjaan sistem tailor maupun couture sehingga dapat meningkatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan serta dapat memenuhi kompetensi dasar dalam pembuatan busana Custom-Made bagi peserta didik.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi metode *Research & Development*, yang disusun secara terprogram dan dideskripsikan dalam rangkaian kegiatan yang sistematis, serta berupaya memecahkan permasalahan pembelajaran yang berkaitan dengan sumber belajar siswa sesuai kebutuhan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan jenis model pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahapan yaitu: *analyze, design, development, implementation* dan *evaluation* (Dick, Carey, and Carey 2015). Adapun rincian alur penelitian menggunakan ADDIE: 1) Tahapan analisis meliputi: Analisis latar belakang masalah, analisis kurikulum. 2) Tahapan desain meliputi: membuat desain media, menetapkan dan mengembangkan materi, pengumpulan gambar dan video. 3) Tahapan pengembangan meliputi: mengembangkan media pembelajaran *E-jobsheet* Desain Digital, validasi media oleh ahli media dan materi, uji respon terhadap mahasiswa. 4) tahapan penerapan meliputi uji coba terhadap kelas tata busana di SMK Negeri 1 jabon sejumlah 20 siswa, 5) tahapan evaluasi untuk menilai apakah *e-jobsheet* memiliki keefektifan pada hasil pembelajaran dilihat dari capaian pembelajaran. (Kartikasari et al. 2023).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Tujuan dari penelitian pengembangan yang dilakukan yaitu untuk menghasilkan sebuah produk baru berupa *e-jobsheet* yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja sesuai kebutuhan peserta didik dikarenakan proses pembelajaran di sekolah mengalami keterbatasan di masa pandemi covid-19. Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan diperoleh data berupa :1) hasil validasi *e-jobsheet* pembuatan pola kamisol pada mata pelajaran costume made di tinjau dari

ahli media dan materi, 2) hasil belajar peserta didik dalam praktik membuat pola kamosol untuk mengukur tingkat ketuntasan belajar dalam kompetensi membuat pola kamosol.

#### 1. Tingkat validitas e-jobsheet pembuatan pola kamosol

Hasil validasi diperoleh dari dua validator ahli yakni ahli materi dan ahli media. Masing-masing validator ahli mendapatkan lembar penilaian yang dimaksudkan untuk menilai kelayakan validitas e-jobsheet. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan e-jobsheet pembuatan pola kamosol diperoleh analisis data hasil validasi e-jobsheet yang mencakup data hasil validasi media dan data hasil validasi materi.

##### a. Analisis hasil penilaian validitas e jobsheet oleh ahli materi.

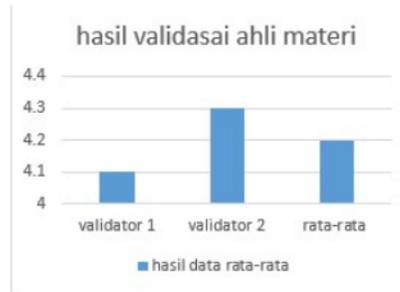
Validasi ahli materi e-jobsheet dilakukan oleh dua guru smk tata busana pada tahun 2024. Perolehan hasil diukur dari beberapa aspek penilaian diantaranya: 1) Kesesuaian materi, 2) Keakuratan materi, 3) Kesesuaian lembar kinerja, 4) keingintahuan. Baerdasarkan hasil validasi oleh ahli materi diperoleh data pada beberapa aspek dari kelayakan e-jobsheet sebagai berikut:

Table 4.1 hasil validasi ahli materi

No.	Aspek yang dinilai	Ahli materi 1	Ahli materi 2	Rata-rata
1.	Kelengkapan materi ditinjau dari tujuan pembelajaran	4	4	4
2.	Keluasan materi ditinjau dari tujuan pembelajaran	4	5	4,5
3.	Kedalaman materi ditinjau dari tujuan pembelajaran	4	4	4
4.	Keakuratan konsep	3	5	4
5.	keakuratan masalah dan contoh	4	5	4,5
6.	Keakuratan istilah	4	4	4
7.	Ketepatan memilih soal	5	3	4
8.	Kesesuaian dalam memilih soal	5	4	4,5
9.	Mendorong rasa ingin tahu siswa	4	4	4
10.	Memotifasi siswa dalam proses pembelajaran	4	5	4,5
jumlah		41	43	42
Rata-rata		4,1	4,3	4,2

Menurut data yang disajikan pada Tabel 4.1, ahli media 1 memberikan skor rata-rata 4,1 untuk kelayakan materi e-jobsheet ditinjau dari kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran, ketepatan materi, kesesuaian lembar kinerja, dan kemampuan mendorong rasa ingin tahu. Ahli media 2 memberikan skor rata-rata 4,3, menempatkan materi dalam kriteria yang layak. Hasil rata-rata skor kedua validator ialah 4,2 yang merupakan kriteria yang sangat layak.

Dari data diatas dapat dibuatkan table batang seperti pada gambar dibawah ini:



**Gambar 4.1** Diagram hasil validasi materi z

b. Analisis hasil penilaian validitas e-jobsheet oleh ahli media

Pada proses validasi ahli media pada e-jobsheet terhadap aspek karakteristik dan kriteria media melibatkan 2 validator yang memahami mengenai kriteria media yang baik. Berdasarkan validasi diperoleh hasil kualitas media pada aspek karakteristik dan kriteria media e-jobsheet sebagai berikut.

**Table 4.2** hasil validasi ahli media

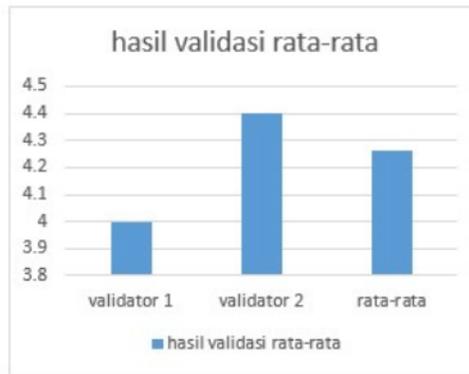
No.	Aspek yang dinilai	Ahli media 1	Ahli media 2	Rata-rata
1.	Media <i>e-jobsheet</i> berisi instruksi yang jelas	4	4	4
2.	Penyajian instruksi pada media <i>e-jobsheet</i> dapat memudahkan pengguna	4	4	4
3.	Media <i>e-jobsheet</i> dapat melatih fokus secara individu	3	5	4
4.	Penyajian media <i>e-jobsheet</i> dapat menjadikan peserta didik lebih mandiri	5	4	4.5
5.	Peserta didik dapat memahami materi hanya dengan menggunakan media <i>e-jobsheet</i> karena sesuai dengan capaian pembelajaran	3	5	4
6.	Media <i>e-jobsheet</i> dapat menjadi alternative media saat pembelajaran	4	5	4.5
7.	Media <i>e-jobsheet</i> disajikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik	5	4	4.5
8.	Media <i>e-jobsheet</i> dapat dioperasikan pada semua <i>smartphone</i>	4	5	4.5
9.	Media <i>e-jobsheet</i> mudah dioperasikan	4	5	4.5
10.	Media <i>e-jobsheet</i> dapat digunakan secara berulang-ulang	5	5	5
11.	Penyajian seluruh teks dan gambar pada media dapat terbaca oleh pengguna	4	4	4
12.	Penyajian gambar pada <i>e-jobsheet</i> terdapat kombinasi warna yang menarik dan sesuai kebutuhan	3	5	4

13.	Media <i>e-jobsheet</i> menggunakan bahasa yang jelas	4	3	3,5
14.	Penggunaan bahasa pada media <i>e-jobsheet</i> mudah dipahami	4	5	4,5
15.	Pada media <i>e-jobsheet</i> menyajikan proses pembuatan pola kamsol	3	3	3
16.	Pada media <i>e-jobsheet</i> terdapat prosedur tiap tahap yang dapat diikuti oleh peserta didik	3	4	3,5
17.	Media <i>e-jobsheet</i> mengajak peserta didik untuk memiliki rasa ingin tahu	4	5	4,5
18.	Media <i>e-jobsheet</i> menggunakan media belajar digital sebagai variasi pembelajaran	4	5	4,5
19.	Media <i>e-jobsheet</i> menyajikan materi sesuai dengan capaian pembelajaran	5	4	4,5
20.	Media <i>e-jobsheet</i> dapat membantu peserta didik yang memiliki kesulitan belajar untuk mengoperasikan Media <i>e-jobsheet</i> secara berulang	5	4	4,5
21.	Media <i>e-jobsheet</i> dapat digunakan kapan saja dan dimana saja	5	5	5
22.	Media <i>e-jobsheet</i> dapat meningkatkan minat belajar yang mendukung proses pembelajaran	4	4	4
23.	Media <i>e-jobsheet</i> dapat diakses secara virtual	5	5	5
24.	Media <i>e-jobsheet</i> dapat diakses tanpa pembelajaran tatap muka	5	5	5
25.	Materi disajikan pada Media <i>e-jobsheet</i> mencakup tujuan pembelajaran pembuatan pola kamsol	4	3	3,5
Jumlah		100	110	106,5
Rata-rata		4	4,4	4,26

Dilihat dari data yang disajikan pada Tabel ahli media 1 memberikan skor rata-rata 4 terhadap kelayakan media *e-jobsheet* ditinjau dari karakteristik media dan kriteria *e-jobsheet*. Ahli 2 memberikan skor rata-rata sebesar 4,4 sehingga menempatkan validasi media pada kategori kriteria sangat layak. Hasil rata-rata skor kedua validator ialah 4,26 yang merupakan kriteria yang sangat layak.

Dari data diatas dapat dibuatkan diagram batang seperti pada gambar dibawah ini:

Gambar 4.2 Diagram hasil validasi ahli media



c. Penilaian hasil belajar siswa

Hasil belajar siswa pada penilaian kognitif dan psikomotorik berupa pembuatan pola kamisol. Penelitian ini menggunakan tes kognitif dan tes kinerja yang akan diukur menggunakan bobot penilaian sebagai berikut:

Table 4.3 persentase penilaian peserta didik

Penilaian	Bobot
Pengetahuan	30%
Ketrampilan	70%

Data hasil penilaian masing-masing siswa yang diperoleh akan diolah dalam bentuk presentase menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Penilaian pengetahuan} = \frac{\text{jumlah skor siswa}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 70 \%$$

$$\text{Penilaian ketrampilan} = \frac{\text{jumlah skor siswa}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 30 \%$$

Hasil perolehan ketercapaian nilai kemudian dipresentasikan untuk mengetahui ketuntasan belajar secara klasikal dengan menggunakan rumus sebagai berikut

$$P = \frac{l}{n} \times 100\%$$

Ket :

P = presentase ketuntasan belajar

L = jumlah peserta didik lulus

N = jumlah keseluruhan peserta didik

Peserta didik yang mendapatkan nilai lulus dalam penerapan e-jobsheet dapat dilihat dari data ditabel sebagai berikut:

**Table 4.4** konversi nilai ketuntasan belajar  $KKM \geq 78$

Rentang skor	Kategori
$P \geq 78$	19
$p < 78$	1

Di SMK Negeri 1 Jabon, hasil belajar siswa dianggap tuntas jika nilainya  $> 78$ . Berdasarkan statistik, 1 siswa termasuk kategori tidak tuntas, sedangkan 19 siswa masuk kategori tuntas. Kemudian akan diubah menjadi persentase dengan cara berikut:

$$P = \frac{l}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{19}{20} \times 100\%$$

**Gambar 4.3** Diagram ketuntasan belajar



Berdasarkan analisis hasil data nilai yang diperoleh ketuntasan klasikal 100% dari jumlah peserta didik di kelas XII yang berjumlah 20 siswa dari 1 siswa yang belum tuntas. Ketuntasan belajar membuktikan bahwa e-josheet memiliki kelayakan bahan ajar untuk digunakan dalam proses pembuatan pola kamsol. Peserta didik berantusias untuk mengerjakan tugas secara sistematis yang diberikan oleh guru. Membuktikan bahwa e-jobsheet bersifat menarik dan interaktif.

## PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh penulis bertujuan menghasilkan produk berupa e-jobsheet yang dapat dijadikan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran bagi peserta didik dan guru di SMKN 1 Jabon pada mata pelajaran bucana costume made pembuatan pola kamsol. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan research and development (RND) dengan metode ADDIE (analyze, design, development, implementation, an evaluate) berdasarkan penelitian yang dilaksanakan saat PLP di semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 di SMKN 1 Jabon diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Tingkat validitas e-jobsheet ditinjau dari aspek penilaian oleh ahli materi dan ahli media

a. Tingkat validitas oleh ahli materi

Penilaian validitas e-jobsheet yang dilakukan oleh ahli materi yaitu guru tata busana SMK Tata Busana. Hasil penilaian validasi oleh ahli materi diperoleh bahwa e-jobsheet pembuatan pola kamisol yang dikembangkan memiliki hasil rata-rata berupa 4.2 sehingga dinyatakan layak.

Hasil data diperoleh dari akumulasi penilaian beberapa aspek diantaranya karakteristik e-jobsheet dan kriteria e-jobsheet. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Belinda(2024:69) yang menyatakan bahwa ada 4 aspek dalam penilaian materi diantaranya kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, keakuratan materi, kesesuaian lembar kinerja dan mendorong rasa keingintahuan.

b. Tingkat Validitas oleh ahli media

Penilaian validitas e-jobsheet yang dilakukan oleh validator ahli media yaitu guru tata busana SMK Tata Busana. Proses penilaian validitas ini dilakukan saat semester genap 2024. Instrument dalam validasi media terdapat 2 aspek penelitian yakni kriteria e-jobsheet dan karakteristik e-jobsheet. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Belinda (2024:68) juga termasuk dalam kategori sangat valid sehingga sesuai untuk diterapkan kepada peserta didik.

Hasil penilaian validasi oleh ahli materi diperoleh bahwa e-jobsheet pembuatan pola kamisol yang dikembangkan memiliki hasil rata-rata berupa 4.26 sehingga dinyatakan layak.

2. Ketuntasan hasil belajar peserta didik

Hasil belajar peserta didik pada penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam praktik pembuatan pola kamisol. Penilaian dalam aspek kognitif dan psikomotor yang kemudian diakumulasikan dengan persentase penilaian pengetahuan sebesar 30% dan penilaian ketrampilan sebesar 30%. Batas ketuntasan belajar yang harus diperoleh oleh peserta didik yakni dengan nilai  $\geq 78$  dianggap tuntas dan peserta didik dengan nilai  $< 78$  dianggap belum tuntas.

Berdasarkan analisis hasil data nilai yang diperoleh peserta didik memiliki ketuntasan sebesar 95% dengan siswa tidak lulus 5%. Peserta didik dinyatakan lulus sebesar 19 siswa dari 20 siswa. Ketuntasan belajar tersebut membuktikan bahwa penerapan e-jobsheet pada peserta didik sangat layak. Peserta didik mayoritas dapat melaksanakan tugas yang diberikan dengan antusias.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

1. Penelitian pengembangan e-jobsheet pembuatan pola kamisol pada mata pelajaran costume made ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap antara lain, Analyze (Analisa) yaitu menganalisis permasalahan siswa dalam proses pembelajaran, menganalisis kurikulum, karakter siswa, dan materi pembelajaran. Tahap selanjutnya yaitu Design (Rancangan) yaitu menyiapkan materi pembelajaran dan merancang instrumen validasi, penilaian hasil belajar siswa. Selanjutnya yaitu tahap Development (Pengembangan) dengan mengembangkan jobsheet menjadi e-jobsheet secara menyeluruh yang selanjutnya akan diuji kelayakannya dan akan diujicobakan pada kelas kecil yaitu 20 siswa. Berikutnya ialah tahap Implementation (Implementasi) yaitu media e-jobsheet diterapkan pada kelas sesungguhnya yaitu kelas XII tata busana SMK Negeri 1 Jabon, dan tahap terakhir berupa Evaluation (Evaluasi) yaitu dengan melihat hasil belajar siswa pada penerapan e-jobsheet pembuatan pola kamisol pada mata pelajaran costume made di SMKN 1 Jabon.
2. Media pembelajaran e-jobsheet diukur kelayakan penyajian media pada aspek karakteristik dan kriteria media e-jobsheet yang melibatkan 2 ahli media dengan hasil rata-rata kelayakan e-jobsheet yaitu 4.26 kategori sangat layak. Media e-jobsheet juga diukur kelayakan penyajian materi pada aspek kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, keakuratan materi, dan kesesuaian lembar kinerja siswa yang melibatkan 2 ahli materi dengan hasil rata rata kelayakan materi e-jobsheet yaitu 4.2 kategori sangat layak.
3. Hasil Tingkat validitas media pembelajaran Media e-jobsheet pada capaian pembelajaran pembuatan gambar proporsi tubuh yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Jabon Sidoarjo terbukti sangat layak setelah melalui rangkaian penilaian validitas media dan materi dengan mendapatkan hasil rata-rata sebesar 4,23 kategori sangat layak.
4. Hasil belajar siswa pada pembelajaran pembuatan pola kamisol di kelas XII Tata Busana SMK Negeri 1 Jabon Sidoarjo yang diperoleh setelah diterapkan media e-jobsheet melalui tes kognitif dan psikomotor dinyatakan tuntas dengan persentase 95% sebanyak 20 siswa yang memperoleh nilai lebih dari 78 dan kategori tidak tuntas dengan presentase klasikal 5% sebanyak 1 siswa. Hasil belajar siswa menandakan bahwa penerapan e-jobsheet berhasil. Sebelum penggunaan e-jobsheet siswa mengalami kendala proses pembelajaran dalam pembuatan pola kamisol pada mata pelajaran costume made, setelah menggunakan

media penggunaan e-jobsheet siswa dapat lebih mudah mengikuti prosedur pembuatan yang ada secara mandiri dan berulang.

### **Saran**

#### 1. Bagi Pengguna

Dengan harapan agar mahasiswa dapat terlibat dan memanfaatkan media e-jobsheet ini, yang tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar mata pelajaran costume made tetapi juga sebagai sarana untuk memperluas pemahaman dan menerapkannya di luar kegiatan akademik.

#### 2. Bagi peneliti selanjutnya.

Bahan ajar e-jobsheet topik pembuatan pola kamisol telah berhasil dibuat dan mencapai hasil yang dianggap layak. Besar harapan peneliti dapan menjafi sumber referensi penelitian yang selanjutnya mengenai pengembangan e-jobsheet lainnya.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aisyah, Siti, and Evih Noviyanti Triyanto. 2020. "Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Sakala* 2 (1): 62–65. <https://doi.org/10.33751/jsalaka.v2i1.1838>.
- Arifatud Dina, Venissa Dian Mawarsari, Rohmat Suprpto. 2015. "IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 PADA PERANGKAT PEMBELAJARAN MODEL DISCOVERY LEARNING PENDEKATAN SCIENTIFIC TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS MATERI GEOMETRI SMK." *JKPM* 2 (1). <http://jurnal.unimus.ac.id>.
- Aris Munandar & Riswan Dwi Djatmiko. 2019. "PENGEMBANGAN JOB SHEET PRAKTIK SMAW POSISI 3G BERBASIS WELDING PROCEDURE SPECIFICATION (WPS) SMK DEVELOPMENT OF JOB SHEET PRACTICE SMAW POSITION 3G BASED ON WELDING PROCEDURE SPECIFICATION (WPS) VOCATIONAL SCHOOL." *Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Mesin* 7 (1): 45–50. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/teknik%20mesin.v7i1.14753>.
- Desi Pristiwanti, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, Ratna Sari Dewi. 2022. "Pengertian Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4 (6): 7911–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>.
- Endang Nuryasana & Noviana Desiningrum. 2020. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR STRATEGI BELAJAR MENGAJAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1 (5): 967–74.
- Fauziah, Andi Amatul, Lukman Hakim, Hardianto Hawing, and Universitas Muhammadiyah Makassar. 2022. "KEBIJAKAN PEMBELAJARAN DARING DITENGAH

PANDEMI COVID-19 DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 11 DI KABUPATEN BONE.” *KYBERNOLOGY: Journal of Government Studies* 2 (1): 2022. <https://doi.org/https://doi.org/10.26618/kjgs.v2i1.8432>.

Hanim, Halida, Lies Ariska, Karo Karo, Jesiska Enjelia, Purba Pendidikan, and Kesejahteraan Keluarga. 2023. “ANALISIS KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMBUAT BUSTIER DI KURSUS MENJAHIT MANGINAR.” *Fashion and Fashion Education Journal* 12 (1): 25–31. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/ffej.v12i1.67707>.

Ina Magdalena, Tini Sundari, Silvi Nurkamilah, Nasrullah, Dinda Ayu Amalia. 2020. “ANALISIS BAHAN AJAR.” *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*. Vol. 2. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.

Kartikasari, Enggar, Desy Tri Inayah, Nurcholish Arifin Handoyono, Abdul Rahim, Amelia Ajeng Saputri, Program Studi Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga, and Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. 2023. “Pengembangan Media Pembelajaran E-Jobsheet Pada Matakuliah Desain Digital.” *Jurnal Taman Vokasi* 11 (1): 31–39. <https://doi.org/10.30738/jtv.v11i1.13556>.

Nabbillah Ayu Putri Reztanty, Lutfiyah Hidayati. 2022. “PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBUATAN KEBAYA DI KELAS XII TATA BUSANA 2 SMK NEGERI 2 JOMBANG.” *E-Journal* 11 (2): 64–71. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jotb.v11n2.p64-71>.

Puspita, Dewi, Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, and Endang Wani Karyaningsih. 2023. “EFEKTIVITAS PENGGUNAAN JOBSHEET TERHADAP HASIL BELAJAR PADA PEMBUATAN JAS MATA PELAJARAN BUSANA CUSTOM MADE.” *Jurnal KELUARGA* 09 (1). <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/keluarga/index>.

Rahayu, Puji, and Ratna Suhartini. 2020. “PERAN PEMBELAJARAN STEM DALAM PENERAPAN ADOBE ANIMATE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMK TATA BUSANA.” *E-Journal* 9 (3). <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jotb.v9n03.p1-11>.

Umi Khulsum, Yusak Hudiyono, dan Endang Dwi Sulistyowat. 2018. “PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS CERPEN DENGAN MEDIA STORYBOARD PADA SISWA KELAS X SMA.” *Online) Diglosia*. Vol. 1.

# Pengembangan E-Jobsheet Pembuatan Pola Kamisol Pada Mata Pelajaran Costume Made di SMK Negeri 1 Jabon

---

## ORIGINALITY REPORT

---

**23%**

SIMILARITY INDEX

**21%**

INTERNET SOURCES

**15%**

PUBLICATIONS

**5%**

STUDENT PAPERS

---

## MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

---

2%

★ [ejournal.undiksha.ac.id](http://ejournal.undiksha.ac.id)

Internet Source

---

Exclude quotes  On

Exclude matches  Off

Exclude bibliography  On