

PENGEMBANGAN MEDIA FRAGMEN BELAHAN MANSSET KEMEJA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMK NEGERI 1 BUDURAN**Tamara Vida Callista Bella¹, Imami Arum Tri Rahayu²**

Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: tamaravida.20052@mhs.unesa.ac.id**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) kelayakan media fragmen pembuatan belahan manset kemeja elemen menjahit produk busana di SMK Negeri 1 Buduran 2) hasil belajar siswa setelah menggunakan media fragmen pembuatan belahan manset kemeja elemen menjahit produk busana di SMK Negeri 1 Buduran. Penelitian ini menggunakan pendekatan model ADDIE yang terdiri dari tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*, termasuk dalam penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Desain penelitian yang digunakan adalah *One-shot case study* dengan subjek penelitian pada siswa Fase F Busana Desain berjumlah 34 siswa di SMK Negeri 1 Buduran. Metode pengumpulan data menggunakan penilaian tingkat validitas dan tes psikomotor, yang kemudian dihitung hasil validasi media dan kategorisasi nilai hasil ketuntasan belajar siswa. Dari penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil: 1) Tingkat kelayakan media fragmen belahan manset telah dibuat dan diuji kelayakannya oleh 2 orang validator dengan hasil rata-rata 4.36. Hasil rata-rata tersebut masuk kedalam kriteria sangat layak sehingga media ini dapat diterapkan pada pembelajaran. 2) Hasil belajar siswa setelah diterapkannya media fragmen belahan manset kemeja diperoleh hasil presentase yang sangat baik yaitu mendapatkan nilai rata-rata 82,7 dengan ketuntasan belajar siswa sebesar 100%.

Kata Kunci: Fragmen, Belahan Manset Kemeja, Hasil Belajar**ABSTRACT**

This study aims to determine 1) the feasibility of the fragment media for making shirt cuff splits as sewing elements for fashion products at SMK Negeri 1 Buduran 2) student learning outcomes after using the fragment media for making shirt cuff splits as sewing elements for fashion products at SMK Negeri 1 Buduran. This study uses the ADDIE model approach which consists of the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation, including in the development research and Development (R&D). The research design used is One-shot case study with research subjects on Phase F Fashion Design students totaling 34 students at SMK Negeri 1 Buduran. The data collection method uses an assessment of the level of validity and psychomotor tests, which are then calculated the results of media validation and categorization of student learning outcomes. From the research that has been done, the results obtained are: 1) The level of feasibility of the fragment media for the cuff split has been made and its feasibility has been

Article History

Received: Juli 2025

Reviewed: Juli 2025

Published: Juli 2025

Plagiarism Checker No
234.GT8.,35

Prefix DOI : Prefix DOI

:
10.8734/Sindoro.v1i2.3

65 Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed
under a [Creative
Commons Attribution-
NonCommercial
4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

tested by 2 validators with an average result of 4.36. The average result is included in the very feasible criteria so that this media can be applied to learning. 2) Student learning outcomes after implementing the shirt cuff fragment media yielded excellent results, with an average score of 82.7, with a student learning completion rate of 100%.

Keywords: *Fragment, Shirt Cuff Fragment, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan satuan pendidikan formal berbentuk pendidikan kejuruan yang mengasikkan siswa memiliki kompetensi sesuai dengan kebutuhan kerja. Sekolah Menengah Kejuruan memberi bekal siswa berupa pengetahuan dan juga ketrampilan yang serasi antara kompetensi keahlian dan kemampuan tiap siswa.

SMK Negeri 1 Buduran sebagai SMK pariwisata menyediakan 5 kompetensi keahlian, yaitu Usaha Perjalanan Wisata, Perhotelan, Tata Boga, Tata Kecantikan Kulit dan Rambut, dan Tata Busana. Tata busana merupakan jurusan keahlian yang membekali siswanya pengetahuan dan keterampilan dalam membuat busana. Sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) fase F terdapat 7 elemen yang dipelajari siswa fase F. 7 elemen tersebut diantaranya, gambar pola, gambar teknik, gaya pengembangan desain, eksperimen tekstil dan desain dekoratif, persiapan pembuatan garmen, penjahitan busana, persiapan koleksi busana.

Pada setiap elemen tentunya tidak hanya mencakup materi saja melainkan juga melakukan praktik membuat busana, sehingga siswa diharapkan mampu belajar sebaik mungkin mengenai teori dan praktik yang akan diajarkan oleh guru karena nantinya materi tersebut akan diujikan. Disamping kontribusi siswa yang harus belajar, peran guru dalam memberikan sistem pembelajaran yang baik juga perlu diperhatikan supaya tercapai tujuan pembelajaran, salah satu caranya yaitu kesesuaian penyediaan media pembelajaran dengan materi yang diajarkan.

Fitriana (2018) menjelaskan media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan guru untuk menunjang pembelajaran agar siswa dapat mempersepsikan suatu informasi secara utuh. Penulis sebelumnya telah melakukan observasi di SMK Negeri 1 Buduran, hasil observasi didapat adanya sebuah masalah yang tercipta saat praktik membuat bagian busana. Pada saat praktik siswa mengalami kesulitan untuk membuat bagian-bagian busana kemeja dan masih bergantung dengan guru dikarenakan media pembelajaran yang digunakan dirasa masih kurang membantu proses pembelajaran di kelas.

Penggunaan media presentasi *power point* sudah digunakan pada saat pemberian materi busana kemeja, akan tetapi dalam proses praktik membuatnya, guru masih menerangkan langkah kerja secara langsung dengan lisan. Di sisi lain, alat praktik *Fragment* yang tersedia hanya ada fragmen kerah kemeja saja. sehingga siswa kurang memahami lebih detail cara membuat fragmen kemeja lainnya seperti pembuatan belahan manset kemeja. Belahan merupakan bagian yang digunting dan diselesaikan dengan cara menjahit bagian tersebut. Sedangkan manset adalah bagian dari pakaian yang berada di sekitar pergelangan tangan.

Kurang memadainya media pembelajaran yang disediakan oleh guru, Membuat siswa masih sering melakukan kesalahan pada saat praktik menjahit, Tidak disediakan fragmen yang dibuat per tahapan juga membuat siswa cenderung masih sangat bergantung kepada guru, karena siswa masih sering kembali bertanya kepada guru karena merasa belum paham. Adanya masalah tersebut mengakibatkan waktu praktik menjadi lebih lama dari tenggat waktu yang telah ditetapkan oleh guru, hal tersebut mengakibatkan terganggunya masa praktik materi lanjutannya.

Dari permasalahan yang ada tersebut, menggugah peneliti untuk mengembangkan media fragmen sebagai pokok penelitian. Media fragmen ialah wujud nyata dari sebuah benda berwujud contoh, replika, atau contoh yang dapat digunakan untuk mengkaji, membuat,

menafsirkan, menguji, dan menelaah benda yang dibuat dan dapat dipakai untuk media pembelajaran yang dapat dicontoh. Materi praktik membuat kemeja terdiri dari proses yang kompleks, dengan membaginya menjadi potongan kecil (fragmen), siswa lebih mudah memahami dan mengikuti tahapan kerja, yang secara pedagogis termasuk kedalam fungsi media untuk mendukung pemahaman konseptual dan keterampilan psikomotorik.

Pemilihan media fragmen sebagai media pembelajaran didukung dengan adanya penelitian sebelumnya. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Devani (2021) yang berjudul "Media Pembelajaran fragmen Pada Mata Pelajaran Pembuatan Busana Industri Kompetensi Membuat Kemeja" menunjukkan bahwa penggunaan media fragmen sebagai media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran berlangsung lancar, meningkatkan hasil belajar siswa, dan meningkatkan respon siswa.

Didalam penelitian ini peneliti membuat media fragmen secara per langkah yang nantinya akan dipakai oleh penulis dalam memandu siswa ketika membuat bagian busana kemeja berwujud belahan manset. Berdasarkan hasil temuan tersebut, peneliti membuat penelitian dengan judul "Pengembangan Media Fragmen Belahan Manset Kemeja Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 1 Buduran".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau biasa disebut *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan model ADDIE. Jenis penelitian pengembangan ini menggunakan pengembangan model ADDIE, yang dimana model tersebut terdiri atas 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian pengembangan yaitu metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan produk tertentu serta pengujian keefektifan produk yang dihasilkan (Menurut Sugiono (2013: 297) . Dengan sampel penelitian diujikan kepada siswa fase F busana desain di SMK Negeri 1 Buduran berjumlah 34 siswa.

Data pada penelitian ini menggunakan data kuantitatif. Data yang digunakan berupa angka berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan terkait kelayakan media fragmen yang dikembangkan dan hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan media fragmen di SMK Negeri 1 Buduran, Data yang diperoleh nantinya akan dianalisis menggunakan skala *likert* dan nilai yang didapat akan dikategorikan berdasarkan tingkat validitas. Serta kategori tuntas dan tidak tuntas yang diperoleh dari hasil belajar.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media fragmen belahan manset kemeja elemen menjahit produk busana di SMK Negeri 1 Buduran terdiri dari tiga instrument, yang terdiri dari lembar penilaian validitas dan tes praktik kinerja. Lembar penilaian kelayakan media fragmen akan diisi oleh tiga orang validator. Validator akan memberikan penilaian terhadap fragmen belahan manset kemeja yang dikembangkan untuk divalidasi sebelum di uji ke siswa. Skor isian validator ahli selanjutnya dihitung rata-ratanya dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah total skor validasi}}$$

Penilaian secara keseluruhan dapat dikategorikan dengan kriteria yang tertera pada tabel berikut:

Tabel 3. 1 Kriteria tingkat validitas kelayakan pengembangan prorotipe belahan manset kemeja oleh validator

Interval Skor	Kategori Kevalidan
---------------	--------------------

$4 < VR \leq 5$	Sangat Valid
$3 < VR \leq 4$	Valid
$2 < VR \leq 3$	Cukup Valid
$1 < VR \leq 2$	Kurang Valid
$0 < VR \leq 1$	Tidak Valid

Langkah-langkah analisis data yang digunakan adalah menghitung ketuntasan dan persentase ketuntasan belajar siswa Fase F Busana Desain secara individual dan persentase siswa ketuntasan belajar siswa secara klasikal. iHitung menggunakan rumus penilaian:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Kriteria ketuntasan belajar siswa tercapai apabila Nilai ≥ 75 , berada pada kategori minimal “Baik” . Dengan kategori hasil belajar disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. 2 Kriteria ketuntasan hasil belajar

Kriteria	Interprestasi
$90 \leq KHB < 100$	Baik Sekali
$80 \leq KHB < 90$	Baik
$70 \leq KHB < 80$	Cukup
$45 \leq KHB < 70$	Kurang
$0 \leq KHB < 45$	Kurang Sekali

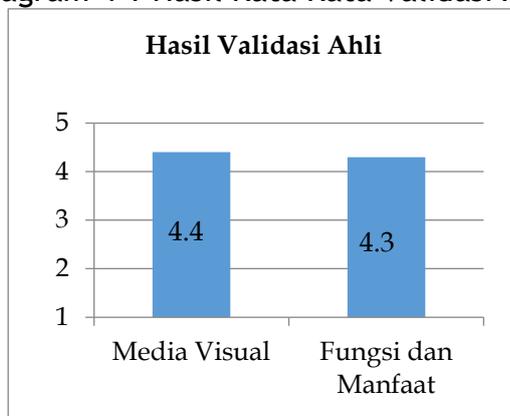
Sumber: Trianto (2012)

HASIL PENELITIAN

1. Tingkat kelayakan media fragmen belahan manset kemeja

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan protitpe belahan manset kemeja diperoleh data hasil kelayakan media fragmen. Penilaian ahli media mencakup aspek visual dan manfaat. Perhitungan hasil validitas dari tiga ahli media diperoleh hasil yang disajikan pada diagram yang tertera :

Diagram 4 1 Hasil Rata Rata Validasi Ahli



Pada diagram batang diatas dapat dilihat bahwa validitas media fragmen dilihat dari aspek media memperoleh rata-rata 4,4 masuk ke dalam kriteria sangat valid, dan pada aspek fungsi dan manfaat diperoleh rata-rata nilai 4,3 yang juga masuk kedalam kriteria sangat valid.

Keseluruhan rata-rata nilai yang diperoleh dari ketiga validator ahli yaitu 4,36 yang masuk kedalam kriteria sangat valid.

2. Hasil Belajar Peserta Didik setelah Diterapkannya Media Fragmen Belahan Manset

Tolak ukur peserta didik dalam penguasaan materi pembuatan fragmen belahan manset kemeja dapat diidentifikasi apabila siswa dapat memenuhi batas standar ketuntasan minimal yaitu 75. Berdasarkan data hasil tes psikomotor peserta didik diperoleh hasil belajar dari 34 siswa dalam penialaian praktik pembuatan belahan manset kemeja memperoleh kategori nilai tuntas semua dengan rata-rata nilai 82,7

Hasil perolehan data jumlah peserta didik yang tuntas dapat dihitung presentasi ketuntasannya sebagai berikut:

$$PK = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$
$$PK = \frac{34}{34} \times 100\%$$
$$= 100\%$$

Berdasarkan perhitungan presentase ketuntasan belajar siswa diperoleh hasil 100%. Disajikan dalam bentuk diagram lingkaran sebagai berikut:

Diagram 4 2 Tingkat Ketuntasan Belajar Klasikal



PEMBAHASAN

1. Tingkat Kelayakan Media Fragmen Belahan Manset Kemeja

Pengembangan media fragmen belahan manset kemeja telah divalidasi oleh tiga orang ahli media yang ketiganya merupakan dosen tata busana Universitas Negeri Surabaya. Instrumen dalam validasi media mencakup 2 aspek penilaian yaitu aspek media visual dan aspek fungsi dan manfaat. Aspek media visual mencakup pemilihan tahapan, fragmen sesuai dengan skala asli, dapat dilihat dan dirasakan sama dengan produk aslinya, tahapan yang dibuat sesuai urutan, dan kerapian media. Aspek fungsi dan manfaat mencakup media mempermudah proses belajar siswa, media dapat diamati dengan jelas oleh siswa, media dapat dengan mudah digunakan, media dapat dengan mudah dipahamai oleh siswa, media dapat disimpan dengan mudah.

Hasil dari validasi oleh para ahli memperoleh nilai rata-rata sebesar 4.36 yang termasuk dalam kategori sangat valid serta melalui tahap perbaikan sesuai saran oleh validator ahli media. Ahli media menyarankan untuk melengkapi keterangan tahapan yang perlu dilakukan supaya tidak membingungkan siswa. Dengan demikian media fragmen belahan manset kemeja dapat dikatakan sangat layak dengan hasil semua aspek penilaian mendapatkan nilai diatas 4,0.

2. Hasil Belajar Peserta Didik Setelah Diterapkannya Media Fragmen Belahan Manset Kemeja

Hasil belajar peserta didik dalam penelitian ini diperoleh dari hasil praktik kinerja peserta didik dalam praktik pembuatan belahan manset kemeja. Nilai praktik dari hasil praktek kinerja dengan 4 aspek penilaian sebagai berikut: 1) persiapan menjahit, 2) ketepatan teknik menjahit, 3) kerapihan menjahit, dan 4) hasil jadi. Dari keempat aspek penilaian tersebut kemudian diakumulasi dan ditentukan rerata dari nilai peserta didik tiap individu.

Berdasarkan hasil analisis hasil data nilai yang diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 100% dari jumlah peserta didik di Fase F busana desain yaitu 34 peserta didik. Ketuntasan 100% menunjukkan bahwa fragmen yang dikembangkan sangat valid. Berdasarkan hasil penelitian juga ditemukan bahwa dalam pembuatan fragmen belahan manset kemeja ini semua peserta didik dapat memahami langkah-langkah pembuatan fragmen belahan manset kemeja

Penelitian ini mendapatkan hasil yang sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Vitmala (2020) "Penerapan Media Fragmen Pembuatan Belahan Manset Dan Saku Tempel Pada Kompetensi Membuat Kemeja". Dari penelitian ini diperoleh hasil : 1) pembelajaran kompetensi membuat kemeja dengan menggunakan media fragmen belahan manset dan saku tempel berlangsung dengan baik dengan nilai rerata 3,2, 2) hasil belajar siswa diperoleh 100% baik secara individu ataupun secara klasikal.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil dan pembahasan dari penelitian pengembangan fragmen belahan manset kemeja pada elemen menjahit busana di SMK Negeri 1 Buduran dapat disimpulkan hasil dari validasi oleh para ahli memperoleh nilai rata-rata sebesar 4.36 yang termasuk dalam kategori sangat valid, dapat dikatakan sangat layak dengan hasil semua aspek penilaian mendapatkan nilai diatas 4,0.

Hasil belajar siswa setelah diterapkannya media fragmen balahan manset kemeja pada elemen menjahit busana memperoleh hasil presentase yang sangat baik yaitu mendapatkan nilai rata-rata 82,7 dengan ketuntasan belajar siswa sebesar 100%. Dengan hasil tersebut, pengembangan media fragmen belahan manset kemeja pada elemen manjahit busana di SMK Negeri 1 buduran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, Arsyad. (2018). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Enik Puji Lestari dan Ratna Suharti. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Langsung Dengan Menggunakan Media Prototype Pada Sub Kompetensi Menjahit Kebaya Modifikasi Siswa Kelas Xi Busana Butik 1 Smk Negeri Rengel*. Surabaya: e-Journal Universitas Negeri Surabaya.
- Fadli, Rasam dan Ani Interdiana Candra Sari. (2018). *Peran Kreativitas Guru Dalam Penggunaan Media Belajar Dan Minat Belajar Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik SMK Di Jakarta Selatan*. Jakarta.
- Fitriana, N. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Pada Mata Kuliah Pemisahan Kimia Materi Kromatografi Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar*. *Erudio Journal of Educational Innovation*, 4(1), 46-54.
- Julaikhah, Siti dan Cahya Dela Saputri. (2023). *Pembuatan Fragmen Belahan dengan Memanfaatkan Kain Perca*.
- Mustakim, U. S. (2020). Efektivitas Pembelajaran di Era New Normal Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Matematika Diskrit: Effectiveness of Discrete Mathematics Learning in New Normal Era on Student's Learning Achievement. *Uniqbu Journal of Exact Sciences*, 1(1), 41-45.

- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. *Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf> pada November.*
- Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi pengaruh daring learning terhadap hasil belajar matematika kelas iv. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 265-276.
- Olivia Fara Devani dan Marniati. (2021). *Media Pembelajaran Prototipe Pada Mata Pelajaran Pembuatan Busana Industri Kompetensi Membuat Kemeja*. e-Journal Unesa.
- Raharjanti, Y. A. S., & Suprihatin, S. Y. (2018). *Pengembangan Modul Pembuatan Kemeja Mata Pelajaran Pbi Siswa Kelas Xi Di Smkn 3 Klaten*. *Jurnal Fesyen: Pendidikan dan Teknologi*, 7(3).
- Rosinta, Al Jannatur dan Marniati. (2021). *Media Pembelajaran Prototipe Pada Pembelajaran Teknologi Menjahit, Sub Kompetensi Membuat MacamMacam Kampuh Di Kelas X Tata Busana*. e-Journal Universitas Negeri Surabaya
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.
- Suliyono, B., Pranyata, Y. I. P., & Yuwono, T. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Teknologi Augmented Reality Pada Dimensi Tiga Di Smk Negeri 11 Malang*. *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 160-166.
- Widyahening, C. E. (2018). Penggunaan Teknik Pembelajaran Fishbone Diagram Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(1), 11-19.
- Wulandari, S., & Rahma, I. F. (2021). Efektivitas media video kine master terhadap hasil belajar matematika siswa secara daring. *Jurnal Analisa*, 7(1), 33-45.