

Pengembangan Media Pembelajaran *Booklet* Pada Materi Macam-Macam Kampuh di Kelas X Tata Busana

Silvia Theresia Saragih & Siti Maisyarah Hasibuan*

Program Studi Pendidikan Vokasional Desain Fashion, STKIP Pangeran Antasari, JL. Veteran Ps.4 No. 1060/19, Helvetia, Sumatera Utara, Indonesia

*Corresponding Author: syarahasibuan29@gmail.com

Article History

Received : September 18th, 2026

Revised : September 30th, 2026

Accepted : October 05th, 2026

Abstract: Kampuh merupakan salah satu teknik penyambungan kain yang penting dalam pembuatan busana. Peserta didik kelas X Tata Busana SMK Negeri 8 Medan masih mengalami kesulitan dalam memahami bentuk, fungsi, dan langkah pembuatan macam-macam kampuh karena media pembelajaran yang digunakan masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *booklet* pada materi macam-macam kampuh dan mengetahui tingkat kelayakannya. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4-D yang terdiri atas *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. *Booklet* yang dikembangkan memuat delapan jenis kampuh yang disajikan secara ringkas, dilengkapi gambar, fungsi, dan langkah-langkah pembuatannya. Hasil validasi menunjukkan persentase kelayakan ahli materi sebesar 91,17% dan ahli media sebesar 95%. Hasil uji coba peserta didik menunjukkan persentase sebesar 79% pada skala kecil, 84% pada skala sedang, dan 90,05% pada skala besar. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran *booklet* pada materi macam-macam kampuh dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik kelas X Tata Busana SMK Negeri 8 Medan.

Keywords: Macam-Macam Kampuh, Media *Booklet*, Model Pembelajaran 4-D.

PENDAHULUAN

Pendidikan kejuruan memprioritaskan penguasaan kompetensi praktis di samping pemahaman teoritis. Pembelajaran pada pendidikan kejuruan perlu memberikan pengalaman belajar yang dapat mendorong keaktifan peserta didik dalam memahami materi dan mengembangkan keterampilan sesuai bidang keahliannya (Maulid, 2021). Pembelajaran juga diarahkan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap percaya diri siswa melalui kegiatan menghasilkan suatu produk secara mandiri (Hasibuan & Juliarti, 2025). Dalam proses tersebut, media pembelajaran dapat membantu pendidik menyampaikan materi dan memudahkan peserta didik dalam memahami informasi yang diberikan (Restutiasih et al., 2024). Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat membantu proses penyampaian materi sehingga peserta didik lebih mudah memahami informasi yang diberikan dalam pembelajaran (Ramadani et al., 2023).

Pada pembelajaran kejuruan bidang busana, peserta didik tidak hanya dituntut memahami materi secara teori, tetapi juga mampu menerapkan teknik yang dipelajari melalui

kegiatan praktik. Materi pembelajaran yang berkaitan dengan teknik menjahit membutuhkan penyampaian yang jelas karena peserta didik perlu memahami hubungan antara jenis bahan, bentuk kampuh, fungsi kampuh, serta tahapan pengerjaannya. Oleh karena itu, penyajian materi perlu disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran yang menekankan keterampilan dan ketepatan dalam melakukan setiap langkah kerja. Hal tersebut sejalan dengan penelitian (Clarisy et al., 2024) yang mengembangkan media pembelajaran untuk materi teknik menjahit pada siswa kelas X SMK. Pengembangan tersebut menunjukkan bahwa media dapat digunakan untuk membantu penyampaian materi teknik menjahit dalam pembelajaran busana.

Pembelajaran materi macam-macam kampuh merupakan salah satu bagian yang membutuhkan pemahaman konsep sekaligus keterampilan praktik. Peserta didik perlu mengetahui karakteristik setiap kampuh sebelum menentukan teknik yang digunakan dalam proses penyambungan kain. Pemahaman tersebut menjadi dasar agar peserta didik dapat melakukan praktik dengan urutan kerja yang tepat dan menghasilkan penyelesaian jahitan yang rapi. Perbedaan bentuk dan teknik pengerjaan pada

setiap kampuh juga menyebabkan materi tidak cukup hanya dipahami melalui penjelasan secara lisan, tetapi memerlukan contoh visual dan petunjuk langkah kerja yang mudah diikuti.

Setiap model kampuh memiliki karakteristik dan prosedur pembuatan yang sangat beragam. Studi ini menyusun materi ajar yang merangkum delapan varian kampuh, yakni kategori kampuh terbuka (metode obras, rompok, stik mesin, dan zig-zag) serta kategori kampuh tertutup (tipe balik, Perancis, pipih, dan sarung). Data observasi lapangan dan hasil diskusi Bersama peserta didik di SMK Negeri 8 Medan pada 23 April 2026 membuktikan bahwa tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi ragam kampuh masih rendah.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media yang dapat digunakan untuk melihat kembali materi dan langkah kerja secara lebih terstruktur. Media yang dapat digunakan secara mandiri juga diperlukan agar peserta didik tidak hanya bergantung pada penjelasan pendidik ketika mengalami kesulitan dalam memahami materi. Penyajian materi yang dilengkapi gambar dan tahapan kerja diharapkan dapat membantu peserta didik menghubungkan penjelasan dengan proses praktik yang dilakukan.

Setiap variasi kampuh memiliki ciri khas serta tahapan pengerjaan yang berlainan. Penelitian ini mengembangkan materi yang mencakup delapan kategori kampuh, yaitu kelompok kampuh terbuka (obras, rompok, mesin, dan zig-zag) serta kelompok kampuh tertutup (balik, Perancis, pipih, dan sarung). Data observasi awal serta hasil wawancara menunjukkan rendahnya pemahaman peserta didik mengenai materi tersebut. Para peserta didik menghadapi kesulitan dalam mengenali karakteristik, fungsi, maupun teknik pembuatan tiap jenis kampuh, sehingga mereka sering melakukan kekeliruan saat menentukan urutan langkah kerja dalam sesi praktik. Materi macam-macam kampuh dalam penelitian ini disesuaikan dengan pembelajaran Dasar-Dasar Kejuruan yang digunakan di SMK Negeri 8 Medan. Pemilihan jenis kampuh harus disesuaikan dengan karakteristik bahan, model busana, dan fungsi pakaian yang akan dibuat agar menghasilkan kualitas jahitan yang baik (Farihah et al., 2022). Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya berisi pengertian dan jenis kampuh, tetapi juga memberikan gambaran mengenai proses pembuatannya secara bertahap.

Kendala tersebut berkaitan erat dengan keterbatasan media pembelajaran yang tersedia bagi peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan (Clarisy et al., 2024) yang mengembangkan media pembelajaran pada materi teknik menjahit untuk siswa kelas X SMK. Berdasarkan data wawancara, kegiatan pembelajaran di sekolah masih mengandalkan buku teks, penjelasan lisan, serta papan tulis. Ketersediaan buku yang minim menyebabkan peserta didik tidak memiliki sumber referensi untuk belajar secara mandiri di luar lingkungan kelas. Pendidik mengalami hambatan dalam menyajikan visualisasi teknik kampuh secara mendalam, padahal peserta didik memerlukan panduan visual yang jelas untuk mendukung kegiatan praktik. Selain itu, peserta didik menganggap media pembelajaran saat ini kurang menarik dan memiliki dokumentasi gambar yang sangat sedikit. Kondisi ini mempertegas kebutuhan terhadap media yang mampu menyampaikan materi secara ringkas, sistematis, serta menyediakan ilustrasi langkah pengerjaan yang konkret.

Keterbatasan tersebut menjadi dasar dalam menentukan bentuk media yang dikembangkan. Media yang dibutuhkan tidak hanya harus memuat materi secara lengkap, tetapi juga mudah digunakan dan dapat mendampingi peserta didik ketika melakukan kegiatan praktik. Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan, media cetak dengan penyajian materi secara ringkas dan visual dipandang sesuai untuk mendukung pembelajaran materi macam-macam kampuh. Hal ini juga sesuai dengan karakteristik *booklet* yang dapat digunakan sebagai bahan pendukung pembelajaran dan sumber belajar tambahan. (Erwin et al., 2021) yang mengembangkan *booklet* sebagai media pembelajaran dengan penyajian materi dan unsur visual untuk mendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, peneliti mengembangkan *booklet* sebagai media pembelajaran yang menyajikan materi secara ringkas dan dilengkapi dengan unsur visual. Integrasi ilustrasi dan instruksi yang sistematis digunakan untuk membantu peserta didik memahami konsep yang memerlukan visualisasi, khususnya pada materi teknik menjahit. Desain *booklet* dalam riset ini mengintegrasikan penjelasan variasi kampuh, representasi gambar, prosedur kerja kronologis, instrumen penilaian, glosarium, serta rujukan referensi. Peneliti mendokumentasikan setiap tahap penjahitan kampuh secara langsung sebelum merangkai dan

memproses visual tersebut melalui aplikasi Canva untuk mencapai hasil optimal.

Pengembangan *booklet* juga memperhatikan karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran. Peserta didik membutuhkan panduan yang dapat menunjukkan proses kerja secara berurutan sehingga setiap tahap pembuatan kampuh dapat diamati sebelum diterapkan dalam praktik. Oleh karena itu, gambar yang digunakan dalam *booklet* bukan hanya sebagai pelengkap tampilan, tetapi juga berfungsi untuk memperjelas tahapan pembuatan kampuh. Setiap proses penjahitan didokumentasikan secara langsung, kemudian gambar tersebut disusun bersama materi agar peserta didik dapat mengikuti langkah kerja secara lebih terarah.

Selain menyajikan materi dan langkah kerja, *booklet* yang dikembangkan juga dilengkapi dengan bagian pendukung pembelajaran. Struktur produk meliputi sampul, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, pendahuluan, materi macam-macam kampuh, langkah-langkah pembuatan, ilustrasi proses, evaluasi, glosarium, daftar pustaka, dan biodata penulis. Penyusunan tersebut dilakukan agar *booklet* tidak hanya berfungsi sebagai bahan bacaan, tetapi juga dapat digunakan sebagai pendamping dalam memahami materi dan mengulang kembali langkah kerja secara mandiri.

Penelitian mengenai media *booklet* telah dilakukan pada berbagai bidang pembelajaran. (Sipa & Parawansah, 2025) mengembangkan media *booklet* pada materi macam-macam kampuh dan melakukan penilaian terhadap kelayakan produk melalui validasi ahli materi, ahli media, serta uji coba kepada peserta didik. (Restutiasih et al., 2024) juga mengembangkan media pembelajaran berbasis *booklet* pada mata pelajaran Perbankan Dasar dan memperoleh hasil kelayakan produk melalui proses validasi. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa *booklet* dapat dikembangkan sebagai salah satu media pendukung pembelajaran. (Surachman, 2023) juga menegaskan bahwa *booklet* memiliki standar kualitas tinggi dalam membantu peserta didik menguasai materi secara mandiri. Sederet temuan ilmiah tersebut mempertegas potensi besar *booklet*, namun penelitian ini memberikan fokus spesifik pada kebutuhan siswa kelas X Tata Busana di SMK Negeri 8 Medan terkait materi delapan jenis kampuh dalam kurikulum Dasar-Dasar Kejuruan.

Penelitian mengenai *booklet* juga telah dilakukan pada berbagai materi pembelajaran.

Novianti & Syamsurizal, (2021) menggunakan *booklet* sebagai suplemen bahan ajar yang menyajikan materi secara ringkas dan dilengkapi ilustrasi. (Panjaitan et al., 2021) mengembangkan *booklet* sebagai media pembelajaran dan menilai kelayakannya melalui beberapa aspek penilaian. (Sarip et al., 2022) juga mengembangkan media ajar *booklet* dengan memperhatikan aspek validitas dan keterbacaan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penyajian materi melalui *booklet* dapat disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik.

Penggunaan *booklet* pada bidang pembelajaran busana juga telah dilakukan oleh (Pasaribu et al., 2024) yang mengembangkan media *booklet* pada materi pembuatan macam-macam pola lengan untuk siswa kelas X Tata Busana. Penelitian tersebut menggunakan model pengembangan 4-D dan menunjukkan bahwa *booklet* dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran keterampilan busana. Penelitian (Viola et al., 2024) juga mengembangkan media *booklet* pada materi pola lengan busana wanita. Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini diarahkan pada pengembangan media *booklet* materi macam-macam kampuh dengan menampilkan jenis kampuh, gambar, serta langkah-langkah pembuatannya. Penelitian terbaru oleh (Dekamita & Ampera, 2026) mengembangkan media *booklet* pada materi macam-macam pola lengan untuk siswa kelas XI SMK Swasta Citra Harapan menggunakan model 4-D. Hasil validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak, sedangkan uji coba kepada peserta didik menunjukkan respons yang sangat positif. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam penggunaan *booklet* dan model pengembangan, sedangkan penelitian ini berfokus pada materi macam-macam kampuh untuk peserta didik kelas X Desain dan Produksi Busana SMK Negeri 8 Medan.

Kondisi tersebut melatarbelakangi kebutuhan akan media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik mendalami topik berbagai jenis kampuh melalui pendekatan visual dan sistematis. Alat ini nantinya berperan sebagai referensi belajar tambahan yang efektif bagi peserta didik. Peneliti merespons hal tersebut dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) melalui model 4-D yang terdiri atas tahap *Define, Design, Develop*, dan *Disseminate*. Serangkaian fase ini bertujuan untuk

menghasilkan produk berupa *booklet* edukatif mengenai materi macam-macam kampuh. Studi ini memiliki target utama dalam merancang media *booklet* untuk pembelajaran kompetensi jenis-jenis kampuh pada kelas X Tata Busana SMK Negeri 8 Medan. Selain itu, penulis berupaya menganalisis tingkat kelayakan dari instrumen *booklet* yang telah melalui proses pengembangan tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan model 4-D yang terdiri atas *Define, Design, Develop, dan Disseminate* (Zamsiswaya et al., 2024). Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 8 Medan pada semester ganjil tahun akademik 2026/2027 dengan subjek peserta didik kelas X Tata Busana. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *booklet* pada materi macam-macam kampuh dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan. Penelitian difokuskan pada proses pengembangan dan penilaian kelayakan produk, tanpa menguji efektivitas terhadap hasil belajar.

Prosedur pengembangan diawali dengan tahap *define* untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui analisis awal, karakteristik peserta didik, dan materi. Data diperoleh melalui observasi, wawancara dengan pendidik, serta angket kebutuhan pendidik dan peserta didik. Tahap *design* dilakukan dengan merancang isi, struktur, ilustrasi, langkah-langkah pembuatan, dan tata letak *booklet* menggunakan aplikasi Canva. Materi yang dikembangkan mencakup delapan jenis kampuh yang dilengkapi gambar dan langkah-langkah pembuatannya. Tahap *develop* dilakukan dengan mengembangkan produk, kemudian memvalidasikannya kepada dua ahli materi dan dua ahli media. Ahli materi menilai aspek isi, penyajian, dan bahasa, sedangkan ahli media menilai aspek desain, fungsi media, dan bahasa. Hasil validasi digunakan sebagai dasar revisi produk. Selanjutnya, *booklet* diuji coba kepada peserta didik secara bertahap, yaitu skala kecil sebanyak 5 peserta didik, skala sedang sebanyak 15 peserta didik, dan skala besar sebanyak 37 peserta didik. Penilaian pendidik dilakukan oleh dua pendidik melalui angket yang mencakup aspek isi, tampilan, dan kemudahan penggunaan media. Tahap *disseminate* dilakukan melalui penyebaran

produk secara terbatas kepada pendidik sebagai alternatif media pembelajaran.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan angket. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, angket kebutuhan, lembar validasi ahli, serta angket tanggapan pendidik dan peserta didik dengan skala lima pilihan jawaban. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase kelayakan berdasarkan perbandingan skor yang diperoleh dengan skor maksimal kemudian dikalikan 100%. Data berupa saran dan masukan dari validator maupun pengguna dianalisis secara deskriptif dan digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti memaparkan temuan berdasarkan fase pengembangan media *booklet* melalui kerangka 4-D yang mencakup *Define, Design, Develop, serta Disseminate*. Laporan ini merangkum seluruh rangkaian produksi media, pengujian keakuratan instrumen, hingga penilaian dari pakar isi dan desain. Selain itu, bagian ini menyertakan respons pendidik dan hasil implementasi *booklet* pada peserta didik.

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa *booklet* materi macam-macam kampuh yang disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan pembelajaran. Produk yang dikembangkan memuat materi delapan jenis kampuh, yaitu kampuh terbuka yang terdiri atas obras, rompok, stik mesin, dan zig-zag, serta kampuh tertutup yang terdiri atas kampuh balik, Perancis, pipih, dan sarung. Materi disajikan dengan gambar dan langkah-langkah pengerjaan untuk membantu peserta didik memahami tahapan pembuatan setiap jenis kampuh.

Tahap *Define* (pendefinisian) berfokus pada identifikasi kebutuhan pengembangan melalui studi pendahuluan, observasi profil peserta didik, dan tinjauan konten pembelajaran. Peneliti melaksanakan analisis awal menggunakan teknik observasi dan wawancara. Langkah ini bertujuan memetakan situasi kelas sekaligus kebutuhan alat peraga untuk topik jenis-jenis kampuh. Data lapangan membuktikan bahwa peserta didik masih sukar mengenali ciri khas, kegunaan, maupun prosedur pembuatan berbagai macam kampuh. Minimnya ketersediaan buku teks dan alat bantu ajar mengakibatkan peserta didik kekurangan referensi untuk belajar mandiri. Fenomena tersebut mendasari

perancangan media yang memuat informasi secara padat, terstruktur, serta kaya akan visualisasi kerja. Penekanan pada aspek visual mempermudah pemahaman siswa selama sesi praktik. Peneliti juga mengkaji sifat dan kemampuan siswa guna merumuskan format serta gaya penyampaian isi *booklet* secara tepat. Terakhir, telah materi membatasi cakupan topik bahasan kampuh agar sesuai dengan target pembelajaran dalam media tersebut.

Hasil analisis pada tahap *Define* kemudian digunakan sebagai dasar dalam menentukan isi dan bentuk media yang dikembangkan. Analisis karakteristik peserta didik menjadi pertimbangan dalam memilih penyajian materi yang ringkas, menggunakan gambar, serta dilengkapi langkah kerja. Sementara itu, analisis materi dilakukan untuk menentukan materi kampuh yang sesuai dengan pembelajaran pada Dasar-Dasar Kejuruan. Tahapan analisis tersebut menghasilkan kebutuhan terhadap media yang dapat digunakan sebagai bahan pendukung dalam memahami materi macam-macam kampuh.

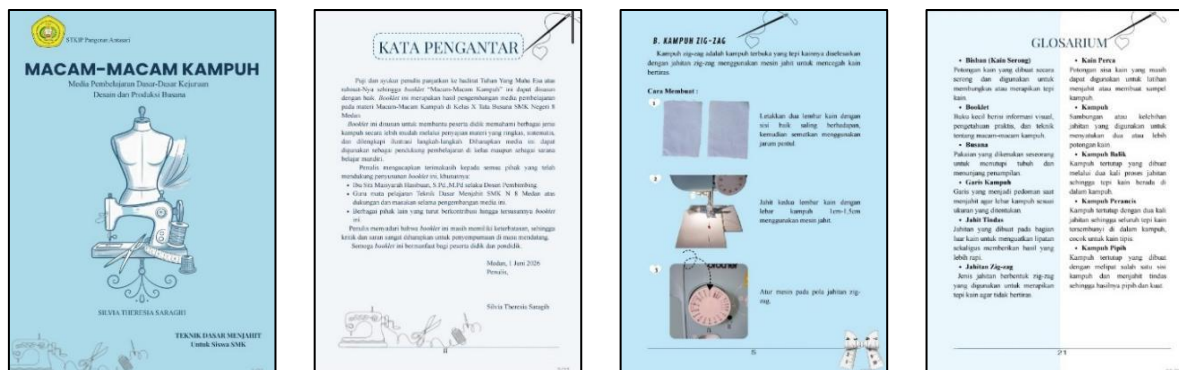
Peneliti memaparkan temuan berdasarkan fase pengembangan media booklet melalui kerangka 4-D yang mencakup *Define*, *Design*, *Develop*, serta *Disseminate*. Laporan ini merangkum seluruh rangkaian produksi media, pengujian keakuratan instrumen, hingga penilaian dari pakar isi dan desain. Selain itu, bagian ini menyertakan respons guru dan hasil implementasi *booklet* pada siswa.

Tahap *Define* (pendefinisian) berfokus pada identifikasi kebutuhan pengembangan melalui studi pendahuluan, observasi profil peserta didik, dan tinjauan konten pembelajaran. Peneliti melaksanakan analisis awal menggunakan teknik observasi dan wawancara. Langkah ini bertujuan memetakan situasi kelas sekaligus kebutuhan alat peraga untuk topik jenis-

jenis kampuh. Data lapangan membuktikan bahwa peserta didik masih sukar mengenali ciri khas, kegunaan, maupun prosedur pembuatan berbagai macam kampuh. Minimnya ketersediaan buku teks dan alat bantu ajar mengakibatkan peserta didik kekurangan referensi untuk belajar mandiri. Fenomena tersebut mendasari perancangan media yang memuat informasi secara padat, terstruktur, serta kaya akan visualisasi kerja. Penekanan pada aspek visual mempermudah pemahaman peserta didik selama sesi praktik. Peneliti juga mengkaji sifat dan kemampuan peserta didik guna merumuskan format serta gaya penyampaian isi *booklet* secara tepat. Terakhir, telah materi membatasi cakupan topik bahasan kampuh agar sesuai dengan target pembelajaran dalam media tersebut.

Pada tahap *Design*, hasil analisis kebutuhan kemudian diwujudkan dalam bentuk rancangan awal *booklet*. Perancangan meliputi penyusunan materi, struktur isi, pemilihan gambar dan ilustrasi, serta pengaturan tata letak. Materi disusun secara sistematis agar setiap jenis kampuh memiliki penjelasan mengenai karakteristik dan langkah pembuatannya. Desain media juga disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik agar informasi dapat dibaca dan digunakan sebagai panduan ketika melakukan kegiatan praktik.

Rancangan tersebut selanjutnya dikembangkan menjadi produk *booklet*. Media disusun menggunakan aplikasi Canva dengan mengatur tampilan halaman, teks, gambar, dan ilustrasi tahapan kerja. Gambar yang digunakan berasal dari dokumentasi proses pembuatan kampuh sehingga tahapan yang ditampilkan dalam media sesuai dengan proses kerja yang dilakukan. Produk akhir kemudian disusun menjadi media yang dapat digunakan sebagai bahan pendukung pembelajaran.



Gambar 1. Produk *Booklet*

Pembahasan

Fase diseminasi atau penyebaran menjadi langkah penutup dalam rangkaian pengembangan ini. Peneliti melaksanakan distribusi terbatas pada lingkup kelas X Tata Busana di SMK Negeri 8 Medan. Setelah melewati tahapan validasi, perbaikan, serta pengujian, produk berupa *booklet* diserahkan kepada para peserta didik. Peneliti juga memberikan satu salinan kepada pendidik sebagai sarana penunjang kegiatan instruksional. Pelaksanaan penyebaran ini tetap merujuk pada batasan ruang lingkup penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya.

Tahap *Develop* dilakukan setelah rancangan awal selesai dibuat. Pada tahap ini, produk *booklet* melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Penilaian ahli materi dilakukan terhadap aspek isi, penyajian, dan bahasa, sedangkan penilaian ahli media mencakup aspek desain produk, fungsi produk, dan kualitas bahasa. Hasil penilaian validator kemudian digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan sebelum produk diuji cobakan kepada peserta didik.

Peneliti menguji kelayakan instrumen penelitian sebelum memulai proses penilaian terhadap produk akhir. Terdapat enam jenis instrumen yang tersedia, mencakup kuesioner kebutuhan pendidik, kuesioner kebutuhan peserta didik, serta lembar validasi bagi ahli materi dan ahli media. Selain itu, terdapat lembar uji coba produk bagi siswa dan lembar respons dari guru. Analisis validitas difokuskan pada instrumen kebutuhan siswa dan instrumen uji coba *booklet*. Hasil penghitungan menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan memiliki skor *r*-hitung yang melampaui nilai *r*-tabel 0,275. Oleh karena itu, semua butir instrumen memiliki status valid dan layak untuk diaplikasikan dalam studi ini.

Peneliti menjalankan uji reliabilitas dengan menerapkan formula *Cronbach's Alpha* melalui perangkat lunak SPSS 26.0. Data pengujian menunjukkan bahwa angket kebutuhan siswa memiliki nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,666. Sementara itu, lembar uji coba *booklet* mencatat

nilai sebesar 0,631. Kedua perolehan angka tersebut berada di atas ambang batas 0,60. Dengan demikian, instrumen penelitian terbukti reliabel dan siap digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

Para pakar materi menguji media *booklet* melalui indikator desain isi, metode penyajian, serta mutu bahasa. Validator pertama memberikan nilai rata-rata sebesar 86 persen. Validator kedua menetapkan angka rata-rata pada poin 96,33 persen. Perolehan skor tersebut menempatkan media pada kualifikasi sangat layak. Hasil evaluasi mengonfirmasi bahwa substansi dalam *booklet* telah selaras dengan materi pembelajaran. Oleh karena itu, media ini memenuhi syarat untuk lanjut ke sesi uji coba.

Berdasarkan kedua penilaian tersebut, rata-rata hasil validasi ahli materi mencapai 91,17%. Hasil ini menunjukkan bahwa isi materi, penyajian, dan bahasa yang digunakan dalam *booklet* telah memenuhi kriteria kelayakan. Setelah memperoleh hasil validasi, produk diperbaiki berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator sebelum dilanjutkan pada tahap berikutnya.

Proses validasi media menyorot aspek konstruksi produk, fungsi operasional, dan ketepatan bahasa. Ahli media pertama menyumbangkan skor rata-rata sebesar 96 persen. Ahli media kedua memberikan penilaian rata-rata sebesar 94 persen. Seluruh hasil evaluasi ini berada dalam kategori sangat layak. Merujuk pada data penilaian tersebut, pengembangan *booklet* dapat beralih ke tahap uji coba. Peneliti perlu melakukan penyempurnaan sesuai instruksi para ahli sebelum memulai fase pengujian lapangan.

Hasil penilaian dari kedua ahli media memperoleh rata-rata sebesar 95%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa aspek tampilan dan fungsi media telah memenuhi kriteria yang ditetapkan. Perbaikan dilakukan terhadap bagian yang masih perlu disempurnakan sesuai dengan saran validator sehingga produk dapat digunakan dalam uji coba kepada pengguna.

Tabel 1. Presentase Hasil Uji Kelayakan

No	Uji Kelayakan	Presentase	Kriteria
1	Ahli Materi	91,17%	Sangat Layak
2	Ahli Media	95%	Sangat Layak
3	Tanggapan Guru	88%	Sangat Layak
4	Uji Coba Kecil	79%	Layak
5	Uji Coba Sedang	84%	Layak

6	Uji Coba Besar	90,05%	Sangat Layak
---	----------------	--------	--------------

Pendidik memberikan umpan balik untuk mengevaluasi substansi, estetika, dan aspek kepraktisan media *booklet*. Proses penilaian tersebut menghasilkan skor 53 dengan persentase 88 persen pada kualifikasi sangat sesuai. Capaian ini menegaskan kelayakan *booklet* sebagai sarana penunjang dalam instruksi materi jenis-jenis kampuh.

Penilaian pendidik dilakukan setelah produk melalui proses validasi dan revisi. Penilaian tersebut mencakup isi, tampilan, dan kemudahan penggunaan media. Hasil ini memperlihatkan bahwa *booklet* dapat diterima sebagai media pendukung yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran materi macam-macam kampuh.

Peneliti menguji coba *booklet* kepada peserta didik melalui tiga tahapan sistematis. Tahapan tersebut meliputi uji kelompok kecil dengan 5 subjek, uji menengah dengan 15 subjek, serta uji luas dengan 37 subjek. Hasil evaluasi menunjukkan tren kenaikan persentase yang konsisten pada setiap fase. Skala kecil memberikan skor 79 persen, skala sedang 84 persen, dan skala besar mencapai 90,05 persen. Tren positif ini membuktikan peningkatan penerimaan siswa terhadap *booklet* pada setiap level pengujian. Produk tersebut memiliki kualifikasi yang kuat sebagai media pembantu dalam pembelajaran.

Hasil uji coba tersebut sesuai dengan data pada skripsi, yaitu terjadi peningkatan sebesar 5% dari uji coba kecil ke uji coba sedang dan peningkatan sebesar 6,05% dari uji coba sedang ke uji coba besar. Secara keseluruhan, persentase meningkat sebesar 11,05% dari uji coba kecil hingga uji coba besar.

Pertumbuhan angka persentase tersebut memvalidasi efektivitas penyajian materi, visualisasi, dan panduan kerja dalam *booklet*. Komponen-komponen tersebut membantu peserta didik memahami konsep aneka kampuh secara lebih optimal. Penempatan gambar secara sekuensial juga mempermudah peserta didik dalam mengonstruksi pemahaman mengenai urutan pengerjaan teknis pada setiap kategori kampuh.

Secara keseluruhan, hasil pengembangan menunjukkan bahwa *booklet* yang telah melalui tahap analisis kebutuhan, perancangan, validasi, revisi, dan uji coba memperoleh hasil kelayakan yang tinggi. Rangkaian hasil tersebut

menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi tujuan penelitian, yaitu menghasilkan media pembelajaran *booklet* pada materi macam-macam kampuh serta mengetahui tingkat kelayakannya.

KESIMPULAN

Temuan penelitian menunjukkan keberhasilan pengembangan media booklet materi jenis-jenis kampuh melalui penerapan model 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Tahap *Define* mencakup observasi awal, pemeriksaan profil peserta didik, serta pembedahan materi ajar demi merumuskan spesifikasi media. Tahap *Design* mewujudkan draf pertama *booklet* yang selaras dengan topik ragam kampuh dan target instruksional. Tahapan tersebut memuat peninjauan awal, studi karakter peserta didik, serta evaluasi materi pembelajaran guna menetapkan standar kebutuhan media. Tahap *Design* membuat prototipe *booklet* yang terintegrasi dengan konten macam kampuh serta tujuan kurikulum. Tahap *Develop* mencakup penyusunan *booklet*, pengujian oleh validator materi dan media, penyempurnaan produk, serta implementasi pada peserta didik dan pendidik. Pada tahap *Develop*, hasil validasi menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan. Validasi dilakukan oleh dua ahli materi dan dua ahli media. Hasil validasi ahli materi memperoleh rata-rata sebesar 91,17%, sedangkan validasi ahli media memperoleh rata-rata sebesar 95%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *booklet* dapat dilanjutkan pada tahap uji coba setelah dilakukan perbaikan berdasarkan masukan validator. Tahap *Disseminate* berlangsung secara terbatas di kelas X Tata Busana SMK Negeri 8 Medan.

Data pengembangan membuktikan bahwa *booklet* yang tersusun sistematis beserta visualisasi dan prosedur pembuatan kampuh sangat efektif sebagai alat bantu instruksional. Skor penilaian validator materi mencapai rata-rata 91,17% dan pakar media sebesar 95%, sementara *feedback* pendidik menyentuh angka 88% dengan kualifikasi sangat layak. Evaluasi pada peserta didik juga memperlihatkan kenaikan signifikan dari 79% pada uji kelompok kecil, 84% pada kelompok sedang, hingga 90,05% pada uji kelompok besar. Pencapaian ini menegaskan bahwa media *booklet* teknik kampuh telah

memenuhi standar kualitas dan siap memfasilitasi pembelajaran pada kelas X Tata Busana SMK Negeri 8 Medan. Selain hasil validasi dan uji coba, tanggapan pendidik terhadap media *booklet* memperoleh persentase sebesar 88%. Uji coba peserta didik dilakukan secara bertahap dengan jumlah 5 peserta didik pada uji coba kecil, 15 peserta didik pada uji coba sedang, dan 37 peserta didik pada uji coba besar. Hasil uji coba menunjukkan peningkatan persentase dari 79% menjadi 84%, kemudian 90,05%. Secara keseluruhan, peningkatan dari uji coba kecil hingga uji coba besar mencapai 11,05%. Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, media pembelajaran *booklet* materi macam-macam kampuh dinyatakan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran pada kelas X Tata Busana SMK Negeri 8 Medan. Pengembangan media telah menghasilkan produk yang memuat materi, gambar, dan langkah-langkah pembuatan kampuh secara sistematis sesuai dengan tujuan penelitian.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada pihak sekolah SMKN 8 Medan yang telah memfasilitasi pelaksanaan penelitian di SMKN 8 Medan.

REFERENSI

- Clarisyia, A., Mariah, S., & Inayah, D. T. (2024). Pengembangan Media Video Pembelajaran Teknik Menjahit Mata Pelajaran Teknik Dasar Menjahit Tata Busana Kelas X Di SMK. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan Volume*, 8(November), 368–381.
- Dekamita, S., & Ampera, D. (2026). Pengembangan Media Booklet Macam-Macam Pola Lengan pada Siswa Kelas XI SMK Swasta Citra Harapan. *JIPP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 9, 3398–3403.
- Erwin, Rahman, A. M., & Saputra, A. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Booklet Materi Lapisan Atmosfer Kelas X MAN 1 Murung Raya. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 8(1), 19–28. <https://doi.org/10.20527/jpg.v8i1.11515>
- Farihah, Hanim, H., Ampera, D., & Halimul Bahri. (2022). *Teknologi busana*.
- Hasibuan, S. M., & Juliarti. (2025). Analisis kemampuan membuat tempat pensil dari kain perca pada siswa laki-laki kelas VII SMP Negeri 31 Medan. *Journal on Education*, 07(02), 10806–10815.
- Maulid, R. R. (2021). Pengaruh model pembelajaran discovery learning terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknik pengelasan kelas XI SMK Negeri 1. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 11(01), 27–37.
- Novianti, P., & Syamsurizal, S. (2021). Booklet sebagai Suplemen Bahan Ajar pada Materi Kingdom Animalia untuk Peserta Didik Kelas X SMA / MA. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 225–230.
- Panjaitan, R. G. P., Titin, & Wahyuni, E. S. (2021). Kelayakan booklet inventarisasi tumbuhan berkhasiat obat sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 9(1), 11–21. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i1.17966>
- Pasaribu, H. N., Nasution, R., Lubis, R. A. P., Farihah, & Pakpahan, D. (2024). Pengembangan Media Booklet Pembuatan Macam-Macam Pola Lengan Busana Wanita di Kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin. *MESIR: Journal of Management Education Social Sciences Information and Religion*, 1(2), 291–297.
- Restutiasih, Pramika, D., & Aradea, R. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis booklet pelajaran perbankan dasar untuk siswa kelas X di Smkn 1 Plakat Tinggi. *Jurnal Review Pendidikan Dan Penajaran*, 7, 3182–3190.
- Sarip, M., Amintarti, S., & Utami, N. H. (2022). Validitas dan keterbacaan media ajar e-booklet untuk siswa SMA / MA materi keanekaragaman hayati. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1).
- Sipa, & Parawansah, N. (2025). *Pengembangan media pembelajaran booklet macam-macam kampuh dikelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin*. 1–12. https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/63616/9/5183343006_BAB_I.pdf
- Surachman, A. I. (2023). Pengembangan booklet pendidikan islam sebagai media edukasi dalam meningkatkan pemahaman moderasi beragama siswa. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 8(2), 231–256. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8\(2\).14230](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(2).14230)
- Viola, A. S., Ampera, D., & Bahri, H. (2024). Pengembangan Media Booklet Pembuatan

Macam- Macam Pola Lengan Busana Wanita di Kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin Development of Media Booklets for Making Various Sleeve Patterns for Women ' s Clothing in Class X Fashion Design at SMK Negeri 1 Beri. *Journal HomeEc*, 19(1), 35–42.

Zamsiswaya, Sawaluddin, & Sihombing, B. (2024). Model Pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 4(1), 11–19.