

Pengembangan Media e-Booklet Dalam Menggambar Proporsi Tubuh Wanita Dewasa Pada Kelas x Smk Tata Busana

Elmika Deviulina Sipayung^{1*}, Dina Remalisa², Emanuela Dhea Carrosicca Ginting³, Fariyah⁴
^{1*,2,3,4} Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia, sipayungelmika@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran menggambar proporsi tubuh wanita dewasa di SMK Swasta Pembangunan Daerah Lubuk Pakam menghadapi kendala rendahnya pemahaman siswa kelas X Tata Busana serta belum optimalnya media cetak dan *PowerPoint*. Tujuan penelitian ini adalah: (1) mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *e-booklet* berbasis Adobe Photoshop dengan model 4D (*Define, Design, Development, Dissemination*); dan (2) mengetahui kelayakan media tersebut. Subjek penelitian terdiri atas 30 siswa kelas X Tata Busana, 3 ahli materi, dan 3 ahli media. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket kebutuhan dan angket penilaian kelayakan skala Likert yang dianalisis secara deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) *e-booklet* berhasil dikembangkan melalui tahapan 4D yang memuat materi komprehensif dibantu visualisasi sistematis; (2) media pembelajaran dinyatakan "Sangat Layak" dengan skor validasi ahli materi sebesar 87%, ahli media sebesar 89%, serta uji coba kelompok kecil (85%), sedang (87%), dan lapangan (90%). Dengan demikian, *e-booklet* ini sangat layak dan efektif digunakan secara mandiri untuk meningkatkan pemahaman menggambar proporsi tubuh.

Kata Kunci: *R&D, Adobe Photoshop, Tata Busana, SMK Pembangunan Daerah*

Abstract

Learning to draw female body proportions at SMK Swasta Pembangunan Daerah Lubuk Pakam faces challenges with tenth-grade students' low understanding and sub-optimal conventional media. The objectives of this study were: (1) to determine the development process of e-booklet learning media using Adobe Photoshop under the 4D model (Define, Design, Development, Dissemination); and (2) to determine its feasibility. The research subjects consisted of 30 tenth-grade Fashion Design students, 3 material experts, and 3 media experts. Research instruments included questionnaires analyzed using descriptive percentage statistical techniques. The results showed that: (1) the e-booklet was successfully developed through the 4D stages; (2) the media was declared "Very Feasible," with validation scores of 87% from material experts, 89% from media experts, and trial results of 85% (small group), 87% (medium group), and 90% (field trial). In conclusion, this e-booklet is highly feasible and effective for self-directed learning in drawing body proportions.

Keywords: *R&D, Adobe Photoshop, Fashion Design, SMK Pembangunan Daerah*

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan inovasi telah membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia, sehingga menuntut penguasaan serta adaptasi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi guna menjawab berbagai tantangan (Muslimin & Fatimah, 2024). Untuk dapat bersaing secara efektif dalam persaingan global, setiap negara perlu meningkatkan serta menyempurnakan kualitas sumber daya manusianya secara terarah, menyeluruh, berdaya guna, dan berhasil guna (Rodin dkk., 2023). Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menyempurnakan keterampilan peserta didik sejak dini melalui Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai lembaga pendidikan yang dirancang untuk

menghasilkan tenaga terampil, siap kerja, serta mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan inovasi sesuai bidang profesi tertentu.

SMK Swasta Pembangunan Daerah Lubuk Pakam merupakan lembaga pendidikan yang bertugas mendidik anak bangsa yang berkualitas dan responsif terhadap kemajuan IPTEK di bidang teknologi dan tata busana. Program keahlian Tata Busana mencakup berbagai aspek secara komprehensif, baik teori maupun praktik. Menurut Kurikulum Merdeka, program keahlian ini membekali peserta didik dengan keterampilan dan pemahaman mengenai gaya hidup, perubahan selera (*fashion*), tren, hingga proses desain, produksi, dan pemasaran. Dalam dunia busana, proporsi tubuh menjadi aspek penting karena tubuh manusia—terdiri dari kepala, badan atas, pinggul, tangan, dan kaki dengan ukuran serta bentuk tertentu—membentuk satu kesatuan yang ditentukan berdasarkan ukuran panjang kepala, sehingga dapat digambar secara seimbang. Pemahaman proporsi tubuh membantu perancang busana mengembangkan ide rancangan yang harmonis. Desain busana erat kaitannya dengan seni rupa karena mode merupakan salah satu cabangnya, dan terbentuk dari susunan garis, bentuk, warna, dan tekstur. Menurut Poespo (2023), menggambar merupakan keterampilan mutlak untuk mengungkapkan ide mode karena gambar adalah media penyampaian gagasan yang paling efektif, dan proporsi tubuh adalah hubungan antara bagian tubuh dengan keseluruhan badan, baik dari segi panjang maupun lebar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Dasar Desain pada 23 Juni 2025, diketahui bahwa masih banyak siswa yang kesulitan menggambar bagian tubuh manusia khususnya wanita dewasa, terutama pada ketelitian mengukur, keseimbangan letak anggota tubuh, dan ketepatan proporsi—padahal terdapat aturan baku terkait garis tumpu anggota tubuh (kepala, dagu, dada, pinggang, panggul, jari tangan, lutut, tumit, hingga jari kaki), lebar anggota tubuh, serta aspek kerapian dan kebersihan gambar. Media yang digunakan berupa buku cetak dan *PowerPoint* dinilai belum lengkap dan belum cukup memenuhi kebutuhan siswa; media *e-booklet* pun belum pernah digunakan pada materi ini, hanya mengandalkan video referensi dari *YouTube*. Data hasil ulangan harian tahun ajaran 2024/2025 juga menunjukkan 19 dari 32 siswa (59%) belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sehingga guru harus mengalokasikan waktu tambahan untuk remedial.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan perbaikan kualitas pembelajaran melalui media *e-booklet* sebagai pendukung proses belajar. Menurut Arsyad (2023), media pembelajaran adalah alat perantara yang memudahkan proses belajar-mengajar sekaligus memperlancar komunikasi antara guru dan siswa; senada dengan itu, Hamalik (dalam Arsyad, 2023) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat, motivasi, serta meningkatkan pemahaman siswa. Pendidik dapat memanfaatkan *e-booklet* sebagai media pendidikan inovatif untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Surur dkk., 2024), termasuk meningkatkan motivasi siswa dan memperjelas pentingnya materi. Hal ini sejalan dengan Firmadani (2023) yang menyatakan bahwa media belajar membuat siswa terlibat aktif dalam membaca, mengilustrasikan, dan menerapkan pengetahuan secara langsung, bukan hanya mendengarkan secara pasif. Media *e-booklet* pada penelitian ini dikembangkan menggunakan *software Adobe Photoshop* yang, menurut Tyas dkk. (2022), unggul dalam mengedit foto dan desain secara detail—mengatur warna, menambahkan efek, dan mengedit dari berbagai sudut—sehingga cocok untuk membuat media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: "Untuk mengetahui proses pengembangan dan kelayakan Media *E-booklet* dalam Menggambar Proporsi Tubuh Wanita Dewasa pada Kelas X di SMK Swasta Pembangunan Daerah Lubuk Pakam."

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan pendidikan (*Research and Development/R&D*) dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran e-booklet pada materi menggambar proporsi tubuh wanita dewasa. Menurut Sugiyono (2023), penelitian pengembangan merupakan upaya untuk menghasilkan produk tertentu, sekaligus menyelidiki, merancang, dan menguji keabsahan produk yang dihasilkan. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D (*Define, Design, Development, dan Dissemination*).

Penelitian dilaksanakan di SMK Swasta Pembangunan Daerah Lubuk Pakam, Jalan T. Raja Muda No. 11, Kecamatan Lubuk Pakam, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara, pada Semester Genap Tahun Ajaran 2025/2026 (Maret–April 2026). Pengembangan media dilakukan dengan berbantuan *Adobe Photoshop*, yang menurut Pradana dkk. (2023) merupakan perangkat lunak yang berguna untuk mengedit gambar/desain sekaligus membuat perangkat pembelajaran seperti *e-booklet*. Subjek penelitian adalah ahli materi di bidang menggambar proporsi tubuh wanita dewasa (3 orang), ahli media pembelajaran (3 orang), serta 30 peserta didik kelas X Tata Busana SMK Swasta Pembangunan Daerah Lubuk Pakam. Objek penelitian pengembangan ini adalah materi menggambar proporsi tubuh wanita dewasa.

Prosedur Pengembangan (Model 4D)

1. **Tahap *Define* (Pendefinisian):** dilakukan untuk memperoleh sumber informasi bagi pengembangan produk melalui: analisis awal-akhir (observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi masalah dasar pembelajaran), analisis kebutuhan siswa dan guru, analisis tugas (capaian dan tujuan pembelajaran), analisis konsep (materi yang akan disajikan), dan perumusan tujuan pembelajaran berdasarkan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Kurikulum Merdeka.
2. **Tahap *Design* (Perancangan):** meliputi penyusunan instrumen penilaian (tes tertulis dan rubrik penilaian praktik), pemilihan media *e-booklet*, penyusunan materi sesuai capaian pembelajaran, pembuatan *flowchart* alur penggunaan produk, dan penyusunan *storyboard* sebagai kerangka tampilan media. Struktur *e-booklet* dirancang meliputi *cover*, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, materi teori, ilustrasi pembagian proporsi tubuh, langkah-langkah menggambar, contoh hasil gambar, latihan, evaluasi, dan daftar pustaka. Hasil tahap ini adalah *Prototype I*.
3. **Tahap *Development* (Pengembangan):** media divalidasi oleh 3 ahli materi (dosen Pendidikan Tata Busana dan guru mata pelajaran) dan 3 ahli media (dosen Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan) menggunakan instrumen skala Likert (1–5) untuk menilai aspek kelayakan isi, penyajian, dan kebahasaan (materi), serta aspek tampilan produk, tampilan *e-booklet*, dan penyajian media (media). Hasil validasi menjadi dasar revisi produk sebelum diujicobakan.
4. **Tahap *Dissemination* (Penyebaran):** produk yang telah direvisi diujicobakan secara bertahap kepada peserta didik dalam tiga kelompok: kelompok kecil (5 siswa), kelompok sedang (15 siswa), dan kelompok besar/uji lapangan (30 siswa), menggunakan angket respons berskala Likert dengan 15 indikator.

Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode survei berbentuk angket untuk memperoleh informasi mengenai ketepatan unsur media, kebenaran isi, ketepatan rancangan, dan efektivitas

media. Kriteria penilaian menggunakan skala Likert 1–5. Data kualitatif hasil angket dikonversi menjadi data kuantitatif, kemudian dirata-ratakan dan dihitung persentasenya. Kriteria interpretasi persentase disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Deskriptif Persentase

Nilai	Kriteria	Interval
A	Sangat Baik / Sangat Layak	$85\% \leq \text{skor} \leq 100\%$
B	Baik / Layak	$69\% \leq \text{skor} \leq 84\%$
C	Cukup / Kurang Layak	$53\% \leq \text{skor} \leq 68\%$
D	Kurang Baik / Kurang Layak	$37\% \leq \text{skor} \leq 52\%$
E	Sangat Kurang Baik / Tidak Layak	$20\% \leq \text{skor} \leq 36\%$

(Sumber: Sugiyono, 2023)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas X Tata Busana di SMK Swasta Pembangunan Daerah Lubuk Pakam pada materi menggambar proporsi tubuh wanita dewasa, berlangsung selama dua bulan yaitu Maret hingga April 2026.

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Hasil analisis kebutuhan siswa disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa

No	Pernyataan	%
1	Siswa kurang memahami teori menggambar proporsi tubuh wanita dewasa	87%
2	Siswa kurang memahami tahapan menggambar proporsi tubuh wanita dewasa	91%
3	Nilai siswa pada materi ini cenderung masih rendah	93%
4	Siswa merasa tahapan menggambar proporsi tubuh masih sulit dipahami	91%
5	Guru mengajar menggunakan media buku dan <i>PowerPoint</i>	87%
6	Pemanfaatan media buku dan <i>PowerPoint</i> belum maksimal	95%
7	Siswa lebih suka belajar dengan gambar dan video	93%
8	Fasilitas belajar di sekolah dapat digunakan selama proses belajar mengajar	88%

9	Guru belum pernah mengajar menggunakan <i>e-booklet</i>	91%
10	Siswa membutuhkan <i>e-booklet</i> pada materi ini	100%
Rata-rata		92%

(Sumber: Data Primer Diolah, 2026)

Hasil ini menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa menyatakan kesulitan memahami teori dan tahapan menggambar proporsi tubuh, serta secara mutlak (100%) menyatakan membutuhkan media berbentuk *e-booklet*.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Rancangan awal (Prototype I) disusun berdasarkan analisis kebutuhan. Struktur *e-booklet* dirancang dengan pembatasan kapasitas maksimal 30 MB agar ringan diakses menggunakan tautan berbantuan situs *heyzine.com*.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

a. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh tiga ahli dengan hasil rekapitulasi pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi per Aspek

Aspek	Skor Ahli 1–3	Jumlah Skor	Skor Ideal	Persentase	Kategori
Kelayakan Isi	18, 24, 24	66	75	88%	Sangat Layak
Penyajian	20, 25, 22	67	75	89%	Sangat Layak
Kebahasaan	18, 23, 21	62	75	83%	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan				87%	Sangat Layak

(Sumber: Data Primer Diolah, 2026)

b. Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan terhadap tiga aspek utama yang direkapitulasi pada Tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media per Aspek

Aspek	Jumlah Skor	Skor Ideal	Persentase	Kategori
Tampilan Produk	40	45	89%	Sangat Layak
Tampilan <i>E-booklet</i>	41	45	91%	Sangat Layak
Penyajian Media	92	105	88%	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan			89%	Sangat Layak

(Sumber: Data Primer Diolah, 2026)

4. Tahap *Dissemination* (Penyebaran)

Uji coba dilakukan secara bertahap dalam tiga kelompok menggunakan angket berisi 15 indikator dengan hasil pada Tabel 5.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Produk pada Tiga Kelompok

Kelompok Uji Coba	Jumlah Siswa	Persentase	Kategori
Kelompok Kecil	5	85%	Sangat Layak
Kelompok Sedang	15	87%	Sangat Layak
Kelompok Besar/Lapangan	30	90%	Sangat Layak
Rata-rata		$\approx 87\%--89\%$	Sangat Layak

(Sumber: Data Primer Diolah, 2026)

PENUTUP

Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran *e-booklet* materi menggambar proporsi tubuh wanita dewasa menggunakan perangkat lunak Adobe Photoshop melalui model 4D. Media pembelajaran ini dinyatakan "Sangat Layak" digunakan dalam proses pembelajaran, dengan hasil validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 87%, validasi ahli media 89%, serta hasil uji coba bertahap pada kelompok kecil (85%), kelompok sedang (87%), dan lapangan (90%).

Saran

Bagi guru mata pelajaran Dasar Desain Busana, disarankan memanfaatkan media pembelajaran *e-booklet* ini sebagai salah satu media pembelajaran alternatif interaktif di kelas maupun untuk belajar mandiri siswa di rumah.

KEPUSTAKAAN

- Achmad. (2023). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2022). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2023). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Firmadani, F. (2023). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Muslimin, T. P., & Fatimah, A. A. B. (2024). Kompetensi dan Kesiapan Guru Sekolah Dasar Terhadap Tantangan Pendidikan di Era Society 5.0. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(1), 55–72.
- Poespo, G. (2023). *Teknik Menggambar Mode Busana*. Yogyakarta: Kanisius.
- Pradana, A., Manik, L., & Syahrizal, M. (2023). Implementasi Metode MAUT Dalam Pemilihan Aplikasi Pembuatan Media Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid 19. *Journal of Informatics, Electrical and Electronics Engineering*, 3(1), 173–180.

- Rodin, R., Novalia, M., Rosalina, V., & Himatujaria, L. (2023). Kebijakan pengembangan dan peningkatan mutu sumber daya manusia kearsipan di Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Kabupaten Rejang Lebong. *Al-Kuttab: Jurnal Kajian Perpustakaan, Informasi dan Kearsipan*, 5(2), 22–43.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Surur, M., Sugianto, R., Jannah, S., & Udzri, K. R. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(1), 85–98.
- Tyas Tono, A., Triayudi, A., & Komala Sari, R. T. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Toko Bunga Berbasis Web Menggunakan Waterfall dan Pieces. *JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 6, 289–295.