

PENGEMBANGAN MEDIA SIMULASI DESAIN BUSANA BERBASIS APLIKASI *SKETCHBOOK*

Oleh

Esi Agustina, NIM 1715011007

Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) mengetahui kelayakan media simulasi desain busana berbasis aplikasi *sketchbook* dengan uji ahli isi dan uji ahli media, 2) mengetahui respon siswa terkait dengan hasil dari pengembangan video simulasi pada mata pelajaran desain busana di SMK Tarbiyatussibyan Lenek. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE dengan tahapan, yaitu *analyze* (menganalisis), *design* (mendesain), *development* (mengembangkan), *implement* (menerapkan), dan *evaluate* (mengevaluasi). Teknik yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan pengumpulan data dari penyebaran angket. Penelitian ini melibatkan 2 orang ahli isi/materi, 2 orang ahli media, dan 6 orang siswa sebagai subjek sasaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) media pembelajaran berbasis video simulasi dengan menggunakan model ADDIE berhasil dikembangkan dengan perolehan hasil uji ahli isi sebesar 93,67% dan hasil uji ahli media sebesar 90% yang termasuk kedalam kualifikasi sangat baik, 2) Respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis video simulasi pada mata pelajaran desain busana menunjukkan respon sangat positif dengan rata rata skor sebesar 78,59.

Kata-kata kunci : ADDIE, desain busana kerja, desain digital, video simulasi

DEVELOPMENT OF FASHION DESIGN SIMULATION MEDIA BASED ON THE SKETCHBOOK APPLICATION

By

Esi Agustina, NIM 1715011007

Family Welfare Education Study Program

ABSTRACT

This research aims to: 1) determine the feasibility of fashion design simulation media based on the sketchbook application with content expert testing and media expert testing, 2) determine student responses related to the results of developing simulation videos in fashion design subjects at Tarbiyatussibyan Lenek Vocational School. This research is development research using the ADDIE model with stages, namely analyze, design, development, implement and evaluate. The technique used in this research was data collection from distributing questionnaires. This research involved 2 content/material experts, 2 media experts, and 6 students as target subjects. The results of this research show that 1) video simulation-based learning media using the ADDIE model was successfully developed with the results of the content hali test of 93.67% and the results of the media ahi test of 90% which is included in the very good qualification, 2) Student response to the media Simulation video-based learning in fashion design subjects showed a very positive response with an average score of 78.59.

Keywords: *ADDIE, work clothing design, digital design, simulation video*