



Lampiran 1. Surat Keterangan Permohonan Data



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

Alamat Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 25571 Fax. (0362) 25571
Laman <http://fk.undiksha.ac.id>

Nomor : 2781/UN48.11.1/DT/2022
Lampiran : -
Hal : Surat Permohonan Data

Singaraja, 05 Desember 2022

Yth. Kepala SMK Tarbiyatussibyan, Lombok
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi persyaratan penyusunan Skripsi, bersama ini dimohon bantuannya untuk memberikan informasi yang diperlukan terkait data mengenai "Mata Pelajaran Busana", kepada mahasiswa berikut.

Nama : Esi Agustina
NIM : 1715011007
Program Studi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Semester : XI (sebelas)

Demikian surat ini disampaikan, atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan I,

Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP 197408012000032001

Lampiran 2. Surat Keterangan SMK



YAYASAN PONPES TARBİYATUSSIBYAN AL-MANNAN
SEKOLAH MENENGGH KEJURUAN (SMK) TARBİYATUSSIBYAN
DASAN NYIUR KEC. LENEK KAB. LOMBOK TIMUR – NTB

NPSN : 69991850 E-Mail : smkib19@gmail.com

Alamat : Jln. WARDIANG, KEMELAKO, DESA TELUKKALU, LENEK, Lombok Timur NTB KP. Loka Tlp. 081918218112

Nomor : 090/1008/SMK-TBRS/e/IX/2023
 Lampiran : -
 Hal : Surat Keterangan Telah Mengumpulkan Data

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMK TARBİYATUSSIBYAN, menerangkan bahwa Mahasiswa Esi Agustina dari Universitas Pendidikan Ganesha dengan data sebagai berikut:

Nama : Esi Agustina
 NIM : 1715011007
 Prodi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
 Fakultas : Fakultas Teknik dan Kejuruan

Memang benar telah melakukan pengumpulan data di SMK TARBİYATUSSIBYAN pada bulan Desember 2022-September 2023 sehubungan dengan kepentingan penyusunan skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat sesuai dengan keadaan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lenek, 05 September 2023
 Kepala SMK Tarbiyatussibyan,

 IRRAWATI, S.Pd

Lampiran 3. Silabus Tata Busana

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran
3.1 Menerapkan desain busana anak sesuai dengan konsep kolase	3.1.1 Pengertian busana anak 3.1.2 Karakteristik busana anak 3.1.3 Pengelompokkan busana anak sesuai kesempatan	1) Menjelaskan tentang busana anak 2). Menjelaskan karakteristik busana anak. 3). Menjelaskan tentang jenis-jenis busana anak.
4.1 Membuat desain	4.1.1 membuat desain busana anak.	
3.2 Menganalisis pembuatan desain rok sesuai dengan konsep kolase	3.2.1 Pengertian Rok 3.2.2 macam-macam model rok	1) Macam-macam jenis rok sesuai panjang ukurannya.
4.2 Membuat desain	4.2.1 Membuat desain rok sesuai model rok dengan konsep colase.	
3.3 Menerapkan desain busana rumah sesuai dengan konsep colase	3.3.1 Pengertian busana rumah 3.3.2 Macam-macam busana rumah	1) Macam-macam busana rumah 2) Teknik kolase pada busana rumah
4.3 Membuat desain	4.3.1 Membuat desain busana rumah sesuai konsep colase	
3.4 Menerapkan desain blus sesuai konsep kolase	3.4.1 Pengertian blus 3.4.2 Bagian-bagian blus	1). Pengertian blus. 2).Bagian-bagian blus
4.4 Membuat desain blus sesuai dengan konsep kolase	4.4.1 Membuat desain blus dengan konsep kolase	
3.5 Menganalisis busana kerja	3.5.1 Pengertian busana kerja wanita	1) Karakteristik busana kerja

	<p>3.5.2 Karakteristik busana kerja dengan proporsi ilustrasi (1/9 X tinggi kepala)</p> <p>3.5.3 Macam-macam model busana kerja manual dan digital.</p>	<p>2) Jenis busana kerja</p> <p>3) Teknik kolase pada Desain.</p>
4.5 Membuat desain busana kerja sesuai konsep kolase	4.5.1 Membuat desain busana kerja wanita dengan proporsi ilustrasi (1/9 X tinggi kepala) secara manual dan digital.	

Sumber: Silabus SMK Tarbiyatussibyan Lenek



Lampiran 4. Uji Validasi Instrumen Ahli I

KUESIONER PENGEMBANGAN MEDIA SIMULASI DESAIN BUSANA BERBASIS APLIKASI *SKETCHBOOK*

Identitas

Nama Penguji : Dr. Putu Agus Mayuni, S.Pd., M.Si.

NIP : 197108281997032001

Jabatan : Dosen

Hari/Tanggal : *Senin, 21 Agustus 2023*

Petunjuk

1. Instrumen ini terdapat 5 aspek yang dinilai dan 19 kriteria penilaian pada instrument uji ahli isi/materi, 16 kriteria penilaian pada instrumen uji ahli media dan 20 kriteria penilaian pada instrument uji subjek sasaran.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk setiap pernyataan yang diberikan.
3. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen kuesioner.

Nama : Esi Agustina
 Nim : 1715011007
 Jurusan : Teknologi Industri
 Program Studi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
 Judul Penelitian : Pengembangan Simulasi Desain Busana Berbasis Aplikasi
Sketchbook

Instrumen Ahli Isi/Materi

No	Aspek Penilaian	Kriteria penilaian	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
			✓	✓	
1	Aspek Materi	1) Narasi mengenai tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator pembahasan materi	✓		
		2) Narasi video yang digunakan memuat tujuan pembelajaran	✓		
		3) Memuat narasi yang berisi materi mengenai pengertian baju kerja maupun aplikasi sketchbook	✓		
		4) Menyediakan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran	✓		
		5) Narasi video sesuai dengan kompetensi dasar	✓		
		6) Narasi video sesuai dengan silabus	✓		
		7) Narasi video sesuai dengan RPP	✓		
		8) Pembahasan pada video simulasi sesuai dengan materi pembelajaran	✓		

2	Aspek Pembelajaran	1) Berisi instruksi yang jelas	✓		
		2) Narasi video memiliki urutan yang tersusun baik	✓		
		3) Kesesuaian isu video simulasi dengan kebutuhan siswa	✓		
		4) Narasi video disajikan dengan spesifik sehingga memudahkan proses pembelajaran secara tuntas	✓		
		5) Tidak bergantung kepada media pembelajaran lain dalam penggunaannya	✓		
		6) Penggunaan video simulasi dapat digunakan dalam pembelajaran <i>online</i> maupun <i>offline</i>	✓		
		7) Langkah-langkah yang ada pada video jelas untuk diikuti oleh peserta didik	✓		
		8) Dapat digunakan tanpa adanya keahlian khusus	✓		
		9) Penggunaan video simulasi disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada	✓		
		10) Bahasa yang digunakan pada video simulasi jelas dan mudah dipahami	✓		

		11) Video simulasi ini dapat diakses dengan mudah	✓		

Instrumen uji ahli media.

No	Aspek yang dinilai	Kriteria penilaian	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
			✓	✓	
1	Kualitas Media	1) Desain <i>cover</i> , pendahuluan, isi dan penutup pada video simulasi teratur dan memiliki kesatuan yang utuh	✓		
		2) Video simulasi berisi <i>cover</i> , pendahuluan, isi dan penutup	✓		
		3) Terdapat transisi antara bagian-bagian dalam video sebagai pembatas	✓		
		4) Video menggunakan alunan musik yang tidak mengganggu narasi	✓		
		5) Intonasi pada narasi yang ada pada video simulasi dapat memperjelas materi penting pada pembuatan desain busana kerja	✓		
		6) Penyajian materi pada video simulasi jelas dan terarah	✓		
2	Penggunaan Bahasa	1) Penggunaan bahasa pada narasi video sesuai untuk siswa menengah kejuruan	✓		
		2) Narasi pada video simulasi mudah dipahami	✓		
		3) Narasi pada video simulasi sudah jelas	✓		
		4) Isi video simulasi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	✓		
3	Layout Media	1) Tata letak penempatan ilustrasi dalam video simulasi sudah sesuai	✓		

		2) Mengikuti format MP4 full HD 1080/60fos	✓		
		3) Isi video merupakan langkah nyata dalam pembuatan desain busana kerja menggunakan aplikasi <i>sketchbook</i>	✓		
		4) Komposisi video jelas dan sesuai	✓		
		5) Tidak terdapat objek lain yang tidak sesuai pada video simulasi	✓		
		6) Penggunaan langkah-langkah yang jelas dari awal hingga akhir video	✓		

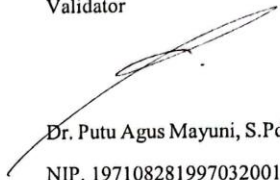
Instrumen subek sasaran

No	Aspek yang dinilai	Kriteria penilaian	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
			✓	✓	
1.	Aspek penyajian Materi	1) Materi yang disajikan mudah dipahami	✓		
		2) Siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan materi yang disajikan	✓		
		3) Materi sudah sesuai dengan Silabus	✓		
		4) Materi yang disajikan jelas	✓		
2	Tampilan Video	1) Tampilan video jelas	✓		
		2) Penggunaan bahasa pada video mudah dipahami	✓		
		3) Tampilan <i>cover</i> pendahuluan, isi dan penutup jelas	✓		
		4) Tata letak ilustrasi jelas	✓		
3	Aspek kemenarikan video	1) Materi disajikan dengan menarik	✓		
		2) Narasi disajikan dengan menarik	✓		
		3) Tampilan video menarik	✓		
		4) Ilustrasi pada video menarik	✓		
4	Aspek manfaat	1) Video simulasi dapat menumbuhkan minat siswa	✓		
		2) Video simulasi dapat memperjelas materi pembelajaran	✓		
		3) Video simulasi membuat siswa aktif	✓		
		4) Video simulasi membuat siswa bisa belajar mandiri	✓		
5	Pembelajaran menggunakan video simulasi	1) Siswa tertarik menggunakan video simulasi untuk belajar mendesain busana kerja menggunakan aplikasi <i>sketchbook</i>	✓		

		2) Siswa menjadi lebih mudah belajar mendesain busana kerja menggunakan aplikasi <i>sketchbook</i>	✓		
		3) Video simulai mempermudah siswa bila ingin mengulangi materi	✓		
		4) Mempermudah siswa untuk belajar dengan mandiri	✓		

Singaraja,

Validator



Dr. Putu Agus Mayuni, S.Pd., M.Si.

NIP. 197108281997032001

LEMBAR *JUDGMENT EXPERT*
SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Yang Bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Putu Agus Mayuni, S.Pd., M.Si.

NIP : 197108281997032001

Setelah membaca, menelaah dan mencermati kesesuaian isi pernyataan terhadap instrument berupa lembar angket Uji Ahli Isi/Materi, Uji Ahli Media dan Uji Subjek Sasaran yang digunakan untuk penelitian yang berjudul "Pengembangan Simulasi Desain Busana Berbasis Aplikasi *Sketchbook*" yang dibuat oleh:

Nama : Esi Agustina
Nim : 1715011007
Program Studi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Jurusan : Teknologi Industri
Fakultas : Teknik dan Kejuruan

Dengan inii menyatakan lembar instrumen tersebut (✓)

- Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi
 Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran
 Tidak layak

Catatan (bila Perlu):

—
.....
.....
.....
.....
.....

Lampiran 5. Uji Validasi Instrumen Ahli II

**KUESIONER PENGEMBANGAN MEDIA SIMULASI DESAIN BUSANA
BERBASIS APLIKASI *SKETCHBOOK***

Identitas

Nama Penguji : Dr. Made Diah Angendari, S.Pd.,M.Pd

NIP : 197403162006042001

Jabatan : Dosen

Hari/Tanggal : Rabu, 2⁹ Agustus 2023

Petunjuk

1. Instrumen ini terdapat 5 aspek yang dinilai dan 19 kriteria penilaian pada instrumen uji ahli isi/materi, 16 kriteria penilaian pada instrumen uji ahli media dan 20 kriteria penilaian pada instrumen uji subjek sasaran.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk setiap pernyataan yang diberikan.
3. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen kuesioner.

Nama : Esi Agustina
 Nim : 1715011007
 Jurusan : Teknologi Industri
 Program Studi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Simulasi Desain Busana Berbasis Aplikasi *Sketchbook*

Instrumen Ahli Isi/Materi

No	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
			✓	✓	
1	Aspek Materi	1) Narasi tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator pembahasan materi	✓		
		2) Narasi video yang digunakan memuat tujuan pembelajaran	✓		
		3) Memuat narasi yang berisi materi pengertian baju kerja maupun aplikasi sketchbook	✓		
		4) Menyediakan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran	✓		
		5) Narasi video sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP)	✓		
		6) Narasi video sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	✓		
		7) Narasi video sesuai dengan Modul Ajar (MA)	✓		
		8) Pembahasan pada video simulasi sesuai dengan materi pembelajaran	✓		
2	Aspek Pembelajaran	1) Berisi instruksi yang jelas	✓		
		2) Narasi video jelas sehingga memudahkan proses	✓		

		pembelajaran secara tuntas			
		3) Kesesuaian isi video simulasi dengan kebutuhan siswa	✓		
		4) Narasi video disajikan dengan spesifik sehingga memudahkan proses pembelajaran secara tuntas	✓		
		5) Penggunaan video simulasi tidak bergantung kepada media pembelajaran lain.	✓		
		6) Penggunaan video simulasi dapat digunakan dalam pembelajaran <i>online</i> maupun <i>offline</i>	✓		
		7) Langkah-langkah yang ada pada video jelas untuk diikuti oleh peserta didik	✓		
		8) Dapat digunakan tanpa adanya keahlian khusus	✓		
		9) Penggunaan video simulasi disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi	✓		
		10) Bahasa yang digunakan pada video simulasi jelas dan mudah dipahami	✓		
		11) Video simulasi ini dapat diakses dengan mudah	✓		

Instrumen Uji Ahli Media.

No	Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
			✓	✓	
1	Kualitas Media	1) Desain <i>cover</i> , pendahuluan, isi dan penutup pada video simulasi teratur dan memiliki kesatuan yang utuh	✓		
		2) Video simulasi berisi <i>cover</i> , pendahuluan, isi dan penutup	✓		
		3) Terdapat transisi antara bagian-bagian dalam video sebagai pembatas	✓		
		4) Video menggunakan alunan musik yang tidak mengganggu narasi	✓		
		5) Intonasi pada narasi yang ada pada video simulasi dapat memperjelas materi penting pada pembuatan desain busana kerja	✓		
		6) Penyajian materi pada video simulasi jelas dan terarah	✓		
2	Penggunaan Bahasa	1) Penggunaan bahasa pada narasi video sesuai untuk siswa menengah kejuruan	✓		
		2) Narasi pada video simulasi mudah dipahami	✓		
		3) Narasi pada video simulasi sudah jelas	✓		
		4) Isi video simulasi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	✓		
3	Layout Media	1) Tata letak penempatan ilustrasi dalam video simulasi sudah sesuai	✓		
		2) Mengikuti format MP4 full HD 1080/60fos	✓		
		3) Isi video merupakan langkah	✓		

		nyata dalam pembuatan desain busana kerja menggunakan aplikasi <i>sketchbook</i>			
		4) Komposisi video jelas dan sesuai	✓		
		5) Tidak terdapat objek lain yang tidak sesuai pada video simulasi	✓		
		6) Penggunaan langkah-langkah yang jelas dari awal hingga akhir video	✓		

Instrumen ~~Tubek~~ Sasaran

No	Aspek yang dinilai	Kriteria penilaian	Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
			✓	✓	
1.	Aspek penyajian Materi	1) Materi yang disajikan mudah dipahami	✓		
		2) Siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan materi yang disajikan	✓		
		3) Materi sudah sesuai dengan Silabus		✓	
		4) Materi yang disajikan jelas	✓		
2	Tampilan Video	1) Tampilan video jelas	✓		
		2) Penggunaan bahasa pada video mudah dipahami	✓		
		3) Tampilan <i>cover</i> pendahuluan, isi dan penutup jelas	✓		
		4) Tata letak ilustrasi jelas	✓		
3	Aspek kemenarikan video	1) Materi disajikan dengan menarik	✓		
		2) Narasi disajikan dengan menarik	✓		
		3) Tampilan video menarik	✓		
		4) Ilustrasi pada video menarik	✓		
4	Aspek manfaat	1) Video simulasi dapat menumbuhkan minat siswa	✓		
		2) Video simulasi dapat memperjelas materi pembelajaran	✓		
		3) Video simulasi membuat siswa aktif	✓		
		4) Video simulasi membuat siswa bisa belajar mandiri	✓		
5	Pembelajaran menggunakan video simulasi	1) Siswa tertarik menggunakan video simulasi untuk belajar mendesain busana kerja	✓		

		<i>sketchbook</i>			
		3) Video simulai mempermudah siswa bila ingin mengulangi materi	✓		
		4) Mempermudah siswa untuk belajar dengan mandiri	✓		

Singaraja,

Validator



Dr. Made Diah Angendari, S.Pd.,M.Pd

NIP. 197403162006042001

LEMBAR *JUDGMENT EXPERT*
SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Yang Bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Made Diah Angendari, S.Pd.,M.Pd.

NIP : 197403162006042001

Setelah membaca, menelaah dan mencermati kesesuaian isi pernyataan terhadap instrumen berupa lembar angket Uji Ahli Isi/Materi, Uji Ahli Media dan Uji Subjek Sasaran yang digunakan untuk penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Simulasi Desain Busana Berbasis Aplikasi *Sketchbook*" yang dibuat oleh:

Nama : Esi Agustina
Nim : 1715011007
Program Studi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Jurusan : Teknologi Industri
Fakultas : Teknik dan Kejuruan

Dengan ini menyatakan lembar instrumen tersebut (✓)

- Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi
 Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran
 Tidak layak

Catatan (bila Perlu):

Perbaiki sesuai masukan

.....

.....

.....

.....

.....

Lampiran 6. Hasil Ahli Isi/Materi

AHLI ISI/MATERI I

KUESIONER INSTRUMEN PENGEMBANGAN MEDIA SIMULASI DESAIN BUSANA BERBASIS APLIKASI *SKETCHBOOK*

Identitas

Nama Penguji : *Huldiana Ernawati, S.Pd.*
NIP : *-*
Jabatan : *guru*
Hari/Tanggal : *Jumat, 25 Agustus 2023*

Petunjuk

1. Instrumen ini terdapat 3 aspek yang dinilai dan 16 kriteria penilaian
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk setiap pernyataan yang diberikan.
3. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen kuesioner.

Keterangan :

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup Baik
- 2 = Kurang Baik
- 1 = Sangat Kurang Baik

Instrumen Ahli Isi/Materi

No	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor				
			SS	S	CS	TS	STS
1	Aspek Materi	t) Narasi tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator pembahasan materi	✓				
		u) Narasi video yang digunakan memuat tujuan pembelajaran	✓				
		z) Memuat narasi yang berisi materi pengertian baju kerja maupun aplikasi sketchbook	✓				
		aa) Menyediakan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran	✓				
		ab) Narasi video sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP)	✓				
		ac) Narasi video sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)		✓			
		ad) Narasi video sesuai dengan Modul Ajar (MA)		✓			
		ae) Pembahasan pada video simulasi sesuai dengan materi pembelajaran	✓				
2	Aspek Pembelajaran	af) Berisi instruksi yang jelas	✓				
		ag) Narasi video jelas sehingga memudahkan proses pembelajaran secara tuntas	✓				
		ah) Kesesuaian isi video simulasi dengan kebutuhan siswa	✓				
		ai) Narasi video disajikan dengan spesifik sehingga memudahkan proses pembelajaran secara tuntas	✓				

	6) Penggunaan video simulasi dapat digunakan dalam pembelajaran <i>online</i> maupun <i>offline</i>	✓				
	7) Langkah-langkah yang ada pada video jelas untuk diikuti oleh peserta didik	✓				
	8) Dapat digunakan tanpa adanya keahlian khusus	✓				
	9) Penggunaan video simulasi disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi					
	10) Bahasa yang digunakan pada video simulasi jelas dan mudah dipahami	✓				
	11) Video simulasi ini dapat diakses dengan mudah	✓				

Saran:

*Sedua sudah baik, mudah di pahami,
juga di tingkatkan lagi dalam busana
baik yang diarah*

Mengetahui

Penguji



Hilda Fah Ernawati, SP2

NIP.

AHLI ISI/MATERI II**KUESIONER INSTRUMEN PENGEMBANGAN MEDIA SIMULASI DESAIN
BUSANA BERBASIS APLIKASI SKETCHBOOK****Identitas**

Nama Penguji : Icha Ayu Permana Damayanti, S.Pd., M.Pd.
NIR : 19870430 201705 20172
Jabatan : Staf Pengajar
Hari/Tanggal : Senin, 1 September 2023.

Petunjuk

1. Instrumen ini terdapat 2 aspek yang dinilai dan 19 kriteria penilaian
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk setiap pernyataan yang diberikan.
3. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen kuesioner.

Keterangan :

- 5 = Sangat Baik
4 = Baik
3 = Cukup Baik
2 = Kurang Baik
1 = Sangat Kurang Baik

Instrumen Ahli Isi/Materi

No	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor				
			SS	S	CS	TS	STS
1	Aspek Materi	1) Narasi tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator pembahasan materi		✓			
		2) Narasi video yang digunakan memuat tujuan pembelajaran		✓			
		3) Memuat narasi yang berisi materi pengertian baju kerja maupun aplikasi sketchbook	✓				
		4) Menyediakan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran	✓				
		5) Narasi video sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP)		✓			
		6) Narasi video sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)		✓			
		7) Narasi video sesuai dengan Modul Ajar (MA)	✓				
		8) Pembahasan pada video simulasi sesuai dengan materi pembelajaran	✓				
		2	Aspek Pembelajaran	1) Berisi instruksi yang jelas	✓		
2) Narasi video jelas sehingga memudahkan proses pembelajaran secara tuntas				✓			
3) Kesesuaian isi video simulasi dengan kebutuhan siswa				✓			
4) Narasi video disajikan dengan spesifik sehingga memudahkan proses pembelajaran secara tuntas				✓			

	6) Penggunaan video simulasi dapat digunakan dalam pembelajaran <i>online</i> maupun <i>offline</i>		✓				
	7) Langkah-langkah yang ada pada video jelas untuk diikuti oleh peserta didik	✓					
	8) Dapat digunakan tanpa adanya keahlian khusus	✓					
	9) Penggunaan video simulasi disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi		✓				
	10) Bahasa yang digunakan pada video simulasi jelas dan mudah dipahami		✓				
	11) Video simulasi ini dapat diakses dengan mudah	✓					

Saran:

Sarana untuk video sebaiknya dapat terjemah. Sebaiknya
 tersedia di lingkungan rumah dari kelas-kelas, dan restorasi.
 bisa di manfaatkan lagi.

Mengetahui

Penguji



Idris Agus Raniwan, S.Pd, M.Pd.

NIP. 19610915020140502102

Lampiran 7. Hasil Ahli Media

AHLI MEDIA I

KUESIONER INSTRUME PENGEMBANGAN MEDIA SIMULASI DESAIN BUSANA BERBASIS APLIKASI *SKETCHBOOK*

Identitas

Nama Penguji : I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd

Jabatan : Dosen

Hari/Tanggal : Selasa 5 September 2023

Petunjuk

1. Instrumen ini terdapat 3 aspek yang dinilai dan 16 kriteria penilaian
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk setiap pernyataan yang diberikan.
3. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen kuesioner.

Keterangan :

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

Instrumen Uji Ahli Media.

No	Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian	Skor				
			SS	S	CS	TS	STS
1	Kualitas Media) Desain <i>cover</i> , pendahuluan, isi dan penutup pada video simulasi teratur dan memiliki kesatuan yang utuh		✓			
) Video simulasi berisi <i>cover</i> , pendahuluan, isi dan penutup	✓				
) Terdapat transisi antara bagian-bagian dalam video sebagai pembatas	✓				
) Video menggunakan alunan musik yang tidak mengganggu narasi		✓			
) Intonasi pada narasi yang ada pada video simulasi dapat memperjelas materi penting pada pembuatan desain busana kerja		✓			
) Penyajian materi pada video simulasi jelas dan terarah		✓			
2	Penggunaan Bahasa) Penggunaan bahasa pada narasi video sesuai untuk siswa menengah kejuruan		✓			
) Narasi pada video simulasi mudah dipahami		✓			
) Narasi pada video simulasi sudah jelas		✓			
) Isi video simulasi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai		✓			
3	Layout Media) Tata letak penempatan ilustrasi dalam video simulasi sudah sesuai		✓			
) Mengikuti format MP4 full HD 1080/60fps		✓			

		busana kerja menggunakan aplikasi <i>sketchbook</i>					
		4) Komposisi video jelas dan sesuai		✓			
		5) Tidak terdapat objek lain yang tidak sesuai pada video simulasi		✓			
		6) Penggunaan langkah-langkah yang jelas dari awal hingga akhir video		✓			

Saran:

Beberapa bagian video terlalu cepat saat memutar tanpa penjelasan yang harus dilakukan ketika mendesain, jika bisa perbaiki bagian ini

Mengetahui

Penguji



I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd

AHLI MEDIA II**KUESIONER INSTRUME PENGEMBANGAN MEDIA SIMULASI DESAIN
BUSANA BERBASIS APLIKASI *SKETCHBOOK*****Identitas**

Nama Penguji : I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd
NIP : 19950302 201903 1 006
Jabatan : Dosen
Hari/Tanggal : Selasa, 5 September 2023

Petunjuk

1. Instrumen ini terdapat 3 aspek yang dinilai dan 16 kriteria penilaian
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk setiap pernyataan yang diberikan.
3. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen kuesioner.

Keterangan :

- 5 = Sangat Baik
4 = Baik
3 = Cukup Baik
2 = Kurang Baik
1 = Sangat Kurang Baik

Instrumen Uji Ahli Media.

No	Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian	Skor				
			SS	S	CS	TS	STS
1	Kualitas Media) Desain <i>cover</i> , pendahuluan, isi dan penutup pada video simulasi teratur dan memiliki kesatuan yang utuh	✓				
) Video simulasi berisi <i>cover</i> , pendahuluan, isi dan penutup	✓				
) Terdapat transisi antara bagian-bagian dalam video sebagai pembatas	✓				
) Video menggunakan alunan musik yang tidak mengganggu narasi	✓				
) Intonasi pada narasi yang ada pada video simulasi dapat memperjelas materi penting pada pembuatan desain busana kerja		✓			
) Penyajian materi pada video simulasi jelas dan terarah	✓				
2	Penggunaan Bahasa) Penggunaan bahasa pada narasi video sesuai untuk siswa menengah kejuruan	✓				
) Narasi pada video simulasi mudah dipahami	✓				
) Narasi pada video simulasi sudah jelas	✓				
) Isi video simulasi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	✓				
3	Layout Media) Tata letak penempatan ilustrasi dalam video simulasi sudah sesuai	✓				
) Mengikuti format MP4 full HD 1080/60fps		✓			

		3) Isi video merupakan langkah nyata dalam pembuatan desain busana kerja menggunakan aplikasi <i>sketchbook</i>	✓					
		4) Komposisi video jelas dan sesuai	✓					
		5) Tidak terdapat objek lain yang tidak sesuai pada video simulasi	✓					
		6) Penggunaan langkah-langkah yang jelas dari awal hingga akhir video	✓					

Saran:

Produk nya sudah sesuai, Tinggal diperbaiki font huruf nya pake yg jenis teks bulat, seperti calibri, arial, atau comic sans, Sisanya sudah sesuai.

Mengetahui

Penguji,



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd

NIP. 19950302 201903 1 006

Lampiran 8. Hasil Respon Siswa**ANGKET RESPON SISWA SMK TARBIYATUSSIBYAN****RESPONDEN 1****ANGKET RESPONDEN PENGEMBANGAN MEDIA SIMULASI
DESAIN BUSANA BERBASIS APLIKASI *SKETCHBOOK***

Nama : Alin Sandria
Kelas : XI
Jurusan : Tata Busana
Sekolah : SMK TARBIYATUSSIBYAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Simulasi Desain Busana
Berbasis Aplikasi *Sketchbook*
Mata Pelajaran : Desain Busana
Sasaran : Siswa Jurusan Tata Busana SMK Tarbiyatussibyan
Lenek

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui tanggapan siswa terkait pengembangan media pembelajaran berbasis video simulasi pada mata pelajaran desain busana kelas XI SMK Tarbiyatussibyan Lenek khususnya untuk siswa jurusan tata busana. Video simulasi ini digunakan sebagai sarana media pembelajaran pendukung kegiatan pembelajaran mata pelajaran Desain busana di SMK Tarbiyatussibyan Lenek sehubungan dengan hal tersebut, dimohon untuk siswa untuk memberikan tanggapan dan komentar atau saran terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis video simulasi pada mata pelajaran desain busana kelas XI SMK Tarbiyatussibyan Lenek sebagai evaluasi penelitian.

Petunjuk:

1. Lembar angket diisi oleh siswa
2. Tanggapan yang diberikan dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan pada pilihan tanggapan yang sesuai, adapun kriteria setiap pernyataan adalah:
 5 = Sangat Baik
 4 = Baik
 3 = Cukup Baik
 2 = Kurang Baik
 1 = Sangat Kurang Baik
3. Setelah memberikan nilai, berikan juga masukan, saran maupun komentar terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti
4. Terimakasih atas kesediaan untuk mengisi angket ini.

Istrumen Subek Sasaran

No	Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Aspek penyajian Materi	1) Materi yang disajikan mudah dipahami					✓
		2) Siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan materi yang disajikan					✓
		3) Materi yang disajikan jelas					✓
		4) Tampilan video jelas					✓
2	Tampilan Video	1) Penggunaan bahasa pada video mudah dipahami					✓
		2) Tampilan <i>cover</i> pendahuluan, isi dan penutup jelas					✓
		3) Tata letak ilustrasi jelas					✓
		4) Materi disajikan dengan menarik					✓
3	Aspek kemenarikan video	1) Narasi disajikan dengan menarik					✓
		2) Tampilan video menarik					✓
		3) Ilustrasi pada video menarik				✓	
		4) Video simulasi dapat menumbuhkan minat siswa				✓	

4	Aspek manfaat	1) Video simulasi dapat memperjelas materi pembelajaran						✓
		2) Video simulasi membuat siswa aktif						✓
		3) Video simulasi membuat siswa bisa belajar mandiri					✓	
		4) Siswa tertarik menggunakan video simulasi untuk belajar mendesain busana kerja menggunakan aplikasi <i>sketchbook</i>						✓
5	Pembelajaran menggunakan video simulasi	1) Siswa menjadi lebih mudah belajar mendesain busana kerja menggunakan aplikasi <i>sketchbook</i>						✓
		2) Video simulasi mempermudah siswa bila ingin mengulangi materi						✓
		3) Mempermudah siswa untuk belajar dengan mandiri					✓	

Komentar/saran:

Video mudah digunakan

.....

.....

.....

Lenek 2. September.....

Alia Santia

.....

RESPONDEN 2**ANGKET RESPONDEN PENGEMBANGAN MEDIA SIMULASI
DESAIN BUSANA BERBASIS APLIKASI *SKETCHBOOK***

Nama : *Hazimatus Ro'i*
Kelas : *XI*
Jurusan : *Tata busana*
Sekolah : *SMK Tarbiyatussibyan*

Judul Penelitian : **Pengembangan Media Simulasi Desain Busana
Berbasis Aplikasi *Sketchbook***
Mata Pelajaran : **Desain Busana**
Sasaran : **Siswa Jurusan Tata Busana SMK Tarbiyatussibyan
Lenek**

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui tanggapan siswa terkait pengembangan media pembelajaran berbasis video simulasi pada mata pelajaran desain busana kelas XI SMK Tarbiyatussibyan Lenek khususnya untuk siswa jurusan tata busana. Video simulasi ini digunakan sebagai sarana media pembelajaran pendukung kegiatan pembelajaran mata pelajaran Desain busana di SMK Tarbiyatussibyan Lenek sehubungan dengan hal tersebut, dimohon untuk siswa untuk memberikan tanggapan dan komentar atau saran terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis video simulasi pada mata pelajaran desain busana kelas XI SMK Tarbiyatussibyan Lenek sebagai evaluasi penelitian.

Petunjuk:

1. Lembar angket diisi oleh siswa
2. Tanggapan yang diberikan dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan pada pilihan tanggapan yang sesuai, adapun kriteria setiap pernyataan adalah:
 - 5 = Sangat Baik
 - 4 = Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 1 = Sangat Kurang Baik
3. Setelah memberikan nilai, berikan juga masukan, saran maupun komentar terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti
4. Terimakasih atas kesediaan untuk mengisi angket ini.

Istrumen Subek Sasaran

No	Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Aspek penyajian Materi	1) Materi yang disajikan mudah dipahami					✓
		2) Siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan materi yang disajikan				✓	
		3) Materi yang disajikan jelas					✓
		4) Tampilan video jelas					✓
2	Tampilan Video	1) Penggunaan bahasa pada video mudah dipahami					✓
		2) Tampilan <i>cover</i> pendahuluan, isi dan penutup jelas					✓
		3) Tata letak ilustrasi jelas					✓
		4) Materi disajikan dengan menarik					✓
3	Aspek kemenarikan video	1) Narasi disajikan dengan menarik					✓
		2) Tampilan video menarik					✓
		3) Ilustrasi pada video menarik					✓
		4) Video simulasi dapat menumbuhkan minat siswa				✓	

4	Aspek manfaat	1) Video simulasi dapat memperjelas materi pembelajaran			✓		
		2) Video simulasi membuat siswa aktif				✓	
		3) Video simulasi membuat siswa bisa belajar mandiri				✓	
		4) Siswa tertarik menggunakan video simulasi untuk belajar mendesain busana kerja menggunakan aplikasi <i>sketchbook</i>			✓		
5	Pembelajaran menggunakan video simulasi	1) Siswa menjadi lebih mudah belajar mendesain busana kerja menggunakan aplikasi <i>sketchbook</i>				✓	
		2) Video simulasi mempermudah siswa bila ingin mengulangi materi				✓	
		3) Mempermudah siswa untuk belajar dengan mandiri					✓

Komentar/saran:

pendalaman mudah di mengerti

Lenek, 8 September 2021

Lenek
Harunah 2021

RESPONDEN 3**ANGKET RESPONDEN PENGEMBANGAN MEDIA SIMULASI
DESAIN BUSANA BERBASIS APLIKASI *SKETCHBOOK***

Nama : NoBi HoPIA
Kelas : XI
Jurusan : TATA BUSANA
Sekolah : SMK TARBIYATUSSIBYAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Simulasi Desain Busana
Berbasis Aplikasi *Sketchbook*
Mata Pelajaran : Desain Busana
Sasaran : Siswa Jurusan Tata Busana SMK Tarbiyatussibyan
Lenek

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui tanggapan siswa terkait pengembangan media pembelajaran berbasis video simulasi pada mata pelajaran desain busana kelas XI SMK Tarbiyatussibyan Lenek khususnya untuk siswa jurusan tata busana. Video simulasi ini digunakan sebagai sarana media pembelajaran pendukung kegiatan pembelajaran mata pelajaran Desain busana di SMK Tarbiyatussibyan Lenek sehubungan dengan hal tersebut, dimohon untuk siswa untuk memberikan tanggapan dan komentar atau saran terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis video simulasi pada mata pelajaran desain busana kelas XI SMK Tarbiyatussibyan Lenek sebagai evaluasi penelitian.

Petunjuk:

1. Lembar angket diisi oleh siswa
2. Tanggapan yang diberikan dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan pada pilihan tanggapan yang sesuai, adapun kriteria setiap pernyataan adalah:
 - 5 = Sangat Baik
 - 4 = Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 1 = Sangat Kurang Baik
3. Setelah memberikan nilai, berikan juga masukan, saran maupun komentar terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti
4. Terimakasih atas kesediaan untuk mengisi angket ini.

Istrumen Subek Sasaran

No	Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Aspek penyajian Materi	1) Materi yang disajikan mudah dipahami					✓
		2) Siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan materi yang disajikan					✓
		3) Materi yang disajikan jelas				✓	
		4) Tampilan video jelas					✓
2	Tampilan Video	1) Penggunaan bahasa pada video mudah dipahami					✓
		2) Tampilan <i>cover</i> pendahuluan, isi dan penutup jelas					✓
		3) Tata letak ilustrasi jelas				✓	
		4) Materi disajikan dengan menarik					✓
3	Aspek kemenarikan video	1) Narasi disajikan dengan menarik					✓
		2) Tampilan video menarik				✓	
		3) Ilustrasi pada video menarik				✓	
		4) Video simulasi dapat menumbuhkan minat siswa					✓

4	Aspek manfaat	1) Video simulasi dapat memperjelas pembelajaran				✓	
		2) Video simulasi membuat siswa aktif				✓	
		3) Video simulasi membuat siswa bisa belajar mandiri					✓
		4) Siswa tertarik menggunakan video simulasi untuk belajar mendesain busana kerja menggunakan aplikasi <i>sketchbook</i>					✓
5	Pembelajaran menggunakan video simulasi	1) Siswa menjadi lebih mudah belajar mendesain busana kerja menggunakan aplikasi <i>sketchbook</i>					✓
		2) Video simulasi mempermudah siswa bila ingin mengulangi materi				✓	
		3) Mempermudah siswa untuk belajar dengan mandiri					✓

Komentar/saran:

mudah dimengerti.....

Lenek B... September... 2022...



Nebi... Holpia.....

RESPONDEN 4**ANGKET RESPONDEN PENGEMBANGAN MEDIA SIMULASI
DESAIN BUSANA BERBASIS APLIKASI *SKETCHBOOK***

Nama : *Temu Rahadi*
Kelas : *x1*
Jurusan : *Tata Busana*
Sekolah : *SMK Tarbiyatussibyan*

Judul Penelitian : **Pengembangan Media Simulasi Desain Busana
Berbasis Aplikasi *Sketchbook***
Mata Pelajaran : **Desain Busana**
Sasaran : **Siswa Jurusan Tata Busana SMK Tarbiyatussibyan
Lenek**

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui tanggapan siswa terkait pengembangan media pembelajaran berbasis video simulasi pada mata pelajaran desain busana kelas XI SMK Tarbiyatussibyan Lenek khususnya untuk siswa jurusan tata busana. Video simulasi ini digunakan sebagai sarana media pembelajaran pendukung kegiatan pembelajaran mata pembelajaran Desain busana di SMK Tarbiyatussibyan Lenek sehubungan dengan hal tersebut, dimohon untuk siswa untuk memberikan tanggapan dan komentar atau saran terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis video simulasi pada mata pelajaran desain busana kelas XI SMK Tarbiyatussibyan Lenek sebagai evaluasi penelitian.

Petunjuk:

1. Lembar angket diisi oleh siswa
2. Tanggapan yang diberikan dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan pada pilihan tanggapan yang sesuai, adapun kriteria setiap pernyataan adalah:
5 = Sangat Baik
4 = Baik
3 = Cukup Baik
2 = Kurang Baik
1 = Sangat Kurang Baik
3. Setelah memberikan nilai, berikan juga masukan, saran maupun komentar terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti
4. Terimakasih atas kesediaan untuk mengisi angket ini.

Istrumen Subek Sasaran

No	Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Aspek penyajian Materi	1) Materi yang disajikan mudah dipahami				✓	
		2) Siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan materi yang disajikan					✓
		3) Materi yang disajikan jelas					✓
		4) Tampilan video jelas					✓
2	Tampilan Video	1) Penggunaan bahasa pada video mudah dipahami				✓	
		2) Tampilan <i>cover</i> pendahuluan, isi dan penutup jelas				✓	
		3) Tata letak ilustrasi jelas					✓
		4) Materi disajikan dengan menarik					✓
3	Aspek kemenarikan video	1) Narasi disajikan dengan menarik					✓
		2) Tampilan video menarik					✓
		3) Ilustrasi pada video menarik					✓
		4) Video simulasi dapat menumbuhkan minat siswa					✓

4	Aspek manfaat	1) Video simulasi dapat memperjelas materi pembelajaran					✓
		2) Video simulasi membuat siswa aktif				✓	
		3) Video simulasi membuat siswa bisa belajar mandiri					✓
		4) Siswa tertarik menggunakan video simulasi untuk belajar mendesain busana kerja menggunakan aplikasi <i>sketchbook</i>					✓
5	Pembelajaran menggunakan video simulasi	1) Siswa menjadi lebih mudah belajar mendesain busana kerja menggunakan aplikasi <i>sketchbook</i>					✓
		2) Video simulasi mempermudah siswa bila ingin mengulangi materi					✓
		3) Mempermudah siswa untuk belajar dengan mandiri				✓	

Komentar/saran:

aplikasinya bagus

Lenek, 8 September 2019

Lenek
Tami Rahadi

RESPONDEN 5**ANGKET RESPONDEN PENGEMBANGAN MEDIA SIMULASI
DESAIN BUSANA BERBASIS APLIKASI *SKETCHBOOK***

Nama : Usandari Liptman
Kelas : XI
Jurusan : Tata Busana
Sekolah : SMK Tarbiyatussibyan

Judul Penelitian : Pengembangan Media Simulasi Desain Busana
Berbasis Aplikasi *Sketchbook*
Mata Pelajaran : Desain Busana
Sasaran : Siswa Jurusan Tata Busana SMK Tarbiyatussibyan
Lenek

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui tanggapan siswa terkait pengembangan media pembelajaran berbasis video simulasi pada mata pelajaran desain busana kelas XI SMK Tarbiyatussibyan Lenek khususnya untuk siswa jurusan tata busana. Video simulasi ini digunakan sebagai sarana media pembelajaran pendukung kegiatan pembelajaran mata pelajaran Desain busana di SMK Tarbiyatussibyan Lenek sehubungan dengan hal tersebut, dimohon untuk siswa untuk memberikan tanggapan dan komentar atau saran terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis video simulasi pada mata pelajaran desain busana kelas XI SMK Tarbiyatussibyan Lenek sebagai evaluasi penelitian.

Petunjuk:

1. Lembar angket diisi oleh siswa
2. Tanggapan yang diberikan dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan pada pilihan tanggapan yang sesuai, adapun kriteria setiap pernyataan adalah:
 - 5 = Sangat Baik
 - 4 = Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 1 = Sangat Kurang Baik
3. Setelah memberikan nilai, berikan juga masukan, saran maupun komentar terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti
4. Terimakasih atas kesediaan untuk mengisi angket ini.

Istrumen Subek Sasaran

No	Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Aspek penyajian Materi	1) Materi yang disajikan mudah dipahami					✓
		2) Siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan materi yang disajikan					✓
		3) Materi yang disajikan jelas					✓
		4) Tampilan video jelas					✓
2	Tampilan Video	1) Penggunaan bahasa pada video mudah dipahami					✓
		2) Tampilan <i>cover</i> pendahuluan, isi dan penutup jelas					✓
		3) Tata letak ilustrasi jelas					✓
		4) Materi disajikan dengan menarik					✓
3	Aspek kemenarikan video	1) Narasi disajikan dengan menarik					✓
		2) Tampilan video menarik					✓
		3) Ilustrasi pada video menarik				✓	
		4) Video simulasi dapat menumbuhkan minat siswa					✓

4	Aspek manfaat	1) Video simulasi dapat memperjelas pembelajaran materi				✓	
		2) Video simulasi membuat siswa aktif					✓
		3) Video simulasi membuat siswa bisa belajar mandiri					✓
		4) Siswa tertarik menggunakan video simulasi untuk belajar mendesain busana kerja menggunakan aplikasi <i>sketchbook</i>					✓
5	Pembelajaran menggunakan video simulasi	1) Siswa menjadi lebih mudah belajar mendesain busana kerja menggunakan aplikasi <i>sketchbook</i>					✓
		2) Video simulasi mempermudah siswa bila ingin mengulangi materi					✓
		3) Mempermudah siswa untuk belajar dengan mandiri				✓	

Komentar/saran:

Ludinya membantu belajar desain

.....

.....

Lenek, *September 2023*

Usandari Sukman

RESPONDEN 6**ANGKET RESPONDEN PENGEMBANGAN MEDIA SIMULASI
DESAIN BUSANA BERBASIS APLIKASI *SKETCHBOOK***

Nama : Jundiah
Kelas : XI
Jurusan : Tata busana
Sekolah : SMK Tarbiyatussibyan

Judul Penelitian : Pengembangan Media Simulasi Desain Busana
Berbasis Aplikasi *Sketchbook*

Mata Pelajaran : Desain Busana

Sasaran : Siswa Jurusan Tata Busana SMK Tarbiyatussibyan
Lenek

Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui tanggapan siswa terkait pengembangan media pembelajaran berbasis video simulasi pada mata pelajaran desain busana kelas XI SMK Tarbiyatussibyan Lenek khususnya untuk siswa jurusan tata busana. Video simulasi ini digunakan sebagai sarana media pembelajaran pendukung kegiatan pembelajaran mata pembelajaran Desain busana di SMK Tarbiyatussibyan Lenek sehubungan dengan hal tersebut, dimohon untuk siswa untuk memberikan tanggapan dan komentar atau saran terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis video simulasi pada mata pelajaran desain busana kelas XI SMK Tarbiyatussibyan Lenek sebagai evaluasi penelitian.

Petunjuk:

1. Lembar angket diisi oleh siswa
2. Tanggapan yang diberikan dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan pada pilihan tanggapan yang sesuai, adapun kriteria setiap pernyataan adalah:
 - 5 = Sangat Baik
 - 4 = Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 1 = Sangat Kurang Baik
3. Setelah memberikan nilai, berikan juga masukan, saran maupun komentar terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti
4. Terimakasih atas kesediaan untuk mengisi angket ini.

Istrumen Subek Sasaran

No	Aspek yang dinilai	Kriteria Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Aspek penyajian Materi	1) Materi yang disajikan mudah dipahami					✓
		2) Siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan materi yang disajikan					✓
		3) Materi yang disajikan jelas				✓	
		4) Tampilan video jelas					✓
2	Tampilan Video	1) Penggunaan bahasa pada video mudah dipahami					✓
		2) Tampilan <i>cover</i> pendahuluan, isi dan penutup jelas					✓
		3) Tata letak ilustrasi jelas				✓	
		4) Materi disajikan dengan menarik					✓
3	Aspek kemenarikan video	1) Narasi disajikan dengan menarik					✓
		2) Tampilan video menarik				✓	
		3) Ilustrasi pada video menarik				✓	
		4) Video simulasi dapat menumbuhkan minat siswa					✓

4	Aspek manfaat	1) Video simulasi dapat memperjelas materi pembelajaran					✓
		2) Video simulasi membuat siswa aktif					✓
		3) Video simulasi membuat siswa bisa belajar mandiri					✓
		4) Siswa tertarik menggunakan video simulasi untuk belajar mendesain busana kerja menggunakan aplikasi <i>sketchbook</i>					✓
5	Pembelajaran menggunakan video simulasi	1) Siswa menjadi lebih mudah belajar mendesain busana kerja menggunakan aplikasi <i>sketchbook</i>					✓
		2) Video simulasi mempermudah siswa bila ingin mengulangi materi					✓
		3) Mempermudah siswa untuk belajar dengan mandiri					✓

Komentar/saran:

.....

.....

.....

Lenek, ~~september~~ 2023

J. Lenek

.....

Lampiran 9. Hasil Penilaian Ahli Isi/Materi

No	Butir Pernyataan	Ahli I	Ahli II
1	Narasi tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator pembahasan materi	5	4
2	Narasi video yang digunakan memuat tujuan pembelajaran	5	4
3	Memuat narasi yang berisi materi pengertian baju kerja maupun aplikasi sketchbook	5	5
4	Menyediakan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran	5	5
5	Narasi video sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP)	5	4
6	Narasi video sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	4	4
7	Narasi video sesuai dengan Modul Ajar (MA)	4	5
8	Pembahasan pada video simulasi sesuai dengan materi pembelajaran	5	5
9	Berisi instruksi yang jelas	5	5
10	Narasi video jelas sehingga memudahkan proses pembelajaran secara tuntas	5	4
11	Kesesuaian isi video simulasi dengan kebutuhan siswa	5	4
12	Narasi video disajikan dengan spesifik sehingga memudahkan proses pembelajaran secara tuntas	5	4
13	Penggunaan video simulasi tidak bergantung kepada media pembelajaran lain.	5	5
14	Penggunaan video simulasi dapat digunakan dalam pembelajaran <i>online</i> maupun <i>offline</i>	5	4
15	Langkah-angkah yang ada pada video jelas untuk diikuti oleh peserta didik	5	5
16	Dapat digunakan tanpa adanya keahlian khusus	5	5
17	Penggunaan video simulasi disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi	5	4
18	Bahasa yang digunakan pada video simulasi jelas dan mudah dipahami	5	4
19	Video simulasi ini dapat diakses dengan mudah	5	5
Total		93	85

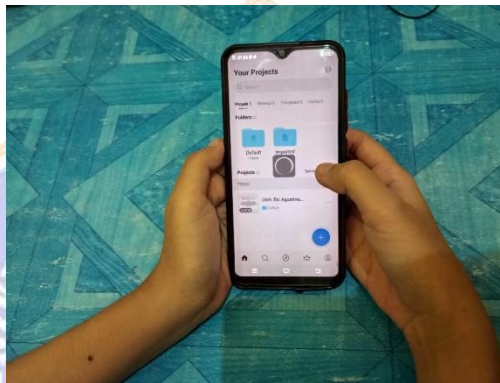
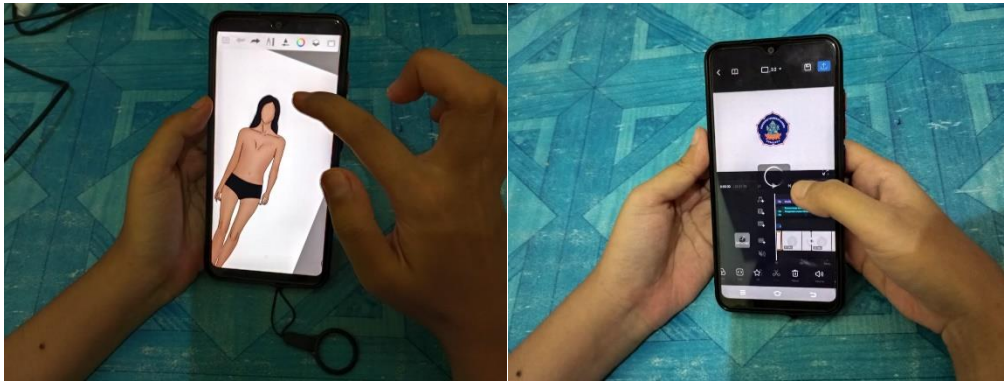
Lampiran 10. Hasil Penilaian Ahli Media

No	Butir Pernyataan	Ahli I	Ahli II
1	Desain <i>cover</i> , pendahuluan, isi dan penutup pada video simulasi teratur dan memiliki kesatuan yang utuh	5	4
2	Video simulasi berisi <i>cover</i> , pendahuluan, isi dan penutup	5	5
3	Terdapat transisi antara bagian-bagian dalam video sebagai pembatas	5	5
4	Video menggunakan alunan musik yang tidak mengganggu narasi	5	4
5	Intonasi pada narasi yang ada pada video simulasi dapat memperjelas materi penting pada pembuatan desain busana kerja	4	4
6	Penyajian materi pada video simulasi jelas dan terarah	5	4
7	Penggunaan bahasa pada narasi video sesuai untuk siswa menengah kejuruan	5	4
8	Narasi pada video simulasi mudah dipahami	5	4
9	Narasi pada video simulasi sudah jelas	5	4
10	Isi video simulasi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	5	4
11	Tata letak penempatan ilustrasi dalam video simulasi sudah sesuai	5	4
12	Mengikuti format MP4 full HD 1080/60fos	4	4
13	Isi video merupakan langkah nyata dalam pembuatan desain busana kerja menggunakan aplikasi <i>sketchbook</i>	5	4
14	Komposisi video jelas dan sesuai	5	4
15	Tidak terdapat objek lain yang tidak sesuai pada video simulasi	5	4
16	Penggunaan langkah-langkah yang jelas dari awal hingga akhir video	5	4
Total		78	66

Lampiran 11. Hasil Penilaian Siswa

No	Pernyataan	Siswa 1	Siswa 2	Siswa 3	Siswa 4	Siswa 5	Siswa 6
1	Materi yang disajikan mudah dipahami	5	5	5	5	4	5
2	Siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan materi yang disajikan	5	5	4	5	5	5
3	Materi yang disajikan jelas	4	5	5	5	5	5
4	Tampilan video jelas	5	5	5	5	5	5
5	Penggunaan bahasa pada video mudah dipahami	5	5	5	5	4	5
6	Tampilan <i>cover</i> pendahuluan, isi dan penutup jelas	5	5	5	4	4	5
7	Tata letak ilustrasi jelas	4	5	5	4	5	5
8	Materi disajikan dengan menarik	5	5	5	5	5	5
9	Narasi disajikan dengan menarik	5	5	5	5	5	5
10	Tampilan video menarik	4	5	5	5	5	4
11	Ilustrasi pada video menarik	4	4	5	4	5	5
12	Video simulasi dapat menumbuhkan minat siswa	5	4	4	5	5	5
13	Video simulasi dapat memperjelas materi pembelajaran	5	3	4	5	4	5
14	Video simulasi membuat siswa aktif	5	4	4	4	5	5
15	Video simulasi membuat siswa bisa belajar mandiri	4	4	5	5	5	5
16	Siswa tertarik menggunakan video simulasi untuk belajar mendesain busana kerja menggunakan aplikasi <i>sketchbook</i>	5	3	5	5	5	5
17	Siswa menjadi lebih mudah belajar mendesain busana kerja menggunakan aplikasi <i>sketchbook</i>	5	4	5	5	5	5
18	Video simulasi mempermudah siswa bila ingin mengulangi materi	5	4	4	5	5	5
19	Mempermudah siswa untuk belajar dengan mandiri	4	5	5	4	4	4
Total		90	85	90	90	90	93

Lampiran 12. Dokumentasi Kegiatan



Gambar 1 Proses Pembuatan dan Pengeditan Video
(sumber : dokumentasi pribadi)



Gambar 2 Proses Pengisian Respon siswa kelas XI
di SMK Tarbiyatussibyan
(sumber : dokumentasi pribadi)

Lampiran 13. Riwayat Hidup Penulis

RIWAYAT HIDUP



Esi Agustina lahir di KR. Ranjong, 01 Agustus 1999. Penulis adalah anak keempat dari Bapak Kafil dan Ibu Kini. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Islam. Alamat asal penulis bertempat di Karang Ranjong Kecamatan Lenek, Kabupaten Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat. Penulis selama melakukan perkuliahan di Undiksha tinggal di JL. Sahadewa Utara, Buleleng, Bali. Penulis menyelesaikan Pendidikan Dasar di SD Negeri 2 Lenek dan lulus pada tahun 2011. Kemudian Penulis melanjutkan Pendidikan di MTS NW Lenek 1 dan lulus pada tahun 2014. Kemudian Penulis melanjutkan Pendidikan di SMA Negeri 2 Aikmel dengan masuk di Jurusan IPA dan lulus di tahun 2017. Penulis melanjutkan ke Perguruan Tinggi di Universitas Pendidikan Ganesha tepatnya di Fakultas Teknik dan Kejuruan, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga dengan konsentrasi Tata Busana. Penulis sendiri merupakan mahasiswa penerima beasiswa BIDIKMISI, Selama menjalani perkuliahan, Penulis juga aktif di dalam beberapa organisasi seperti Himpunan Mahasiswa Jurusan “Himapatera” dengan bergabung pada tahun 2018. Selain itu, Penulis juga beberapa kali mengikuti kegiatan pembuatan PKM dan lolos sampai tahap pendanaan saat mengikuti kegiatan pembuatan PMW di Universitas Pendidikan Ganesha.