

**PENGEMBANGAN MEDIA JOBSHEET DESAIN BUSANA
MENGUNAKAN IBIS PAINT X UNTUK SISWA
KELAS XI SMK NEGERI 3 KOTA SOLOK**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
(S1) Universitas Negeri Padang*



**ANITA RAHMAH
NIM 2017/17075097**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
JURUSAN ILMU KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS PARIWISATA DAN PERHOTELAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

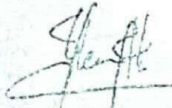
Judul: Pengembangan Media Jobsheet Desain Busana Menggunakan Ibis Paint X Untuk Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Kota Solok

Nama : Anita Rahmah
NIM : 17075097/ 2017
Program Studi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Jurusan : Ilmu Kesejahteraan Keluarga
Fakultas : Pariwisata dan Perhotelan

Padang, 10 February 2022

Disetujui oleh:

Pembimbing,



Dr. Yusmerita, M. Pd
NIP.196106101985032001

Ketua Jurusan



Sri Zulfia Novrita, S. Pd, M. Si
NIP.19761117 200312 2002

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGEMBANGAN MEDIA JOBSHEET DESAIN BUSANA MENGGUNAKAN
IBIS PAINT X UNTUK SISWA KELAS XI SMK NEGERI 3 KOTA SOLOK

ANITA RAHMAH

17075097

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi Anita Rahmah
untuk persyaratan wisuda periode 126 Maret 2022 dan telah diperiksa dan disetujui
oleh pembimbing.

Padang, 15 Maret 2022
Disetujui oleh
Pembimbing



Dr. Yustnerita, M Pd
Nip. 19610610 198503 2001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Anita Rahmah
NIM 17075097

Dinyatakan Lulus setelah mempertahankan Skripsi di depan Tim Penguji
Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga
Fakultas Pariwisata dan Perhotelan
Universitas Negeri Padang
Dengan judul


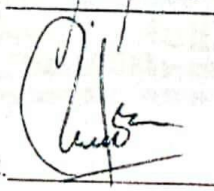
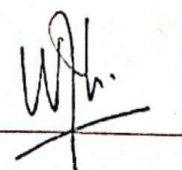
Pengembangan Media Jobsheet Desain Busana Menggunakan IbisPaint X
Untuk Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Kota Solok

Tim Penguji

Padang, 16 February 2022

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. Yusmerita, M. Pd
2. Anggota : Sri Zulfia Novrita, S.Pd, M. Si
3. Anggota : Weni Nelmira S.Pd, M.Pd.T

1. 
2. 
3. 



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS PARIWISATA DAN PERHOTELAN
JURUSAN ILMU KESEJAHTERAAN KELUARGA
Jl. Prof Dr. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang 25131
Telp (0751)7051186
e-mail : kkunp.info@gmail.com

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anita Rahmah
NIM/TM : 17075097
Program Studi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Jurusan : Ilmu Kesejahteraan Keluarga
Fakultas : Pariwisata dan Perhotelan

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi saya dengan judul :

Pengembangan Media Jobsheet Desain Busana Menggunakan Ibis Paint X Untuk Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Kota Solok.

Adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila sesuatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui,
Ketua Jurusan IKK FPP UNP

Sri Zulfa Ndvrta, S. Pd, M. Si
NIP. 19761117 200312 2002

Saya yang menyatakan,



Anita Rahmah
17075097

ABSTRAK

Anita Rahmah,2022 : “Pengembangan Media Jobsheet Desain Busana Menggunakan Ibis Paint X Untuk Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Kota Solok”. Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Jurusan IKK, FPP-UNP. Skripsi

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran mendesain busana yang siap diimplementasikan; 2) mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran mendesain busana sebagai media pembelajaran dikelas; 3) mengetahui respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran mendesain busana melalui hasil uji coba.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan prosedur penyusunan yang mengadopsi model Borg and Gall (2003) dan William W. Lee & Diana L. Owen(2004). Tahapan-tahapan dari penelitian ini meliputi tahap analisis kebutuhan, tahap perencanaan, tahap pengembangan, tahap uji coba lapangan dan diseminasi terbatas. Jobsheet di validasi oleh 4 orang pakar dan di uji praktikalitasnya oleh 2 orang guru dan 24 siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Kota Solok. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Teknik analisis data yang dilakukan adalah analisis deskriptif data berupa uraian saran dari para ahli serta data hasil penilaian yang kemudian diubah menjadi nilai dengan skala Likert.

Hasil penelitian ini mengungkap bahwa 1) prosedur pengembangan media pembelajaran mendesain busana menggunakan 5 tahap pengembangan; 2) media pembelajaran ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran mendesain busana dengan kriteria sangat valid ditinjau dari aspek pembelajaran, kebenaran kelayakan, bahasa, penyajian materi, manfaat, dan keefektifan. Hasil peninjauan dan penilaian dari ahli media (95%), ahli materi (93%), guru (95%); 3) pendapat peserta didik tentang media pembelajaran mendesain busana menunjukkan bahwa pada kriteria sangat valid dengan rerata persentase 88%.

Kata kunci: Pengembangan, Media pembelajaran, Mendesain Busana

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya, sehingga tugas akhir skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Mendesain Busana Dengan Menggunakan Ibis Paint X Untuk Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Kota solok ” ini dapat diselesaikan dengan baik. Penyusunan tugas akhir skripsi ini disusun sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Negeri Padang.

Tugas akhir skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik tak luput berkat bantuan dan fasilitas dari berbagai pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hatipenyusun mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dra. Ernawati,M.Pd,Ph.D, selaku Dekan Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Sri Zulfia Novrita,S. Pd, M. Si selaku Ketua Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang dan Dosen Penguji yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Ibu Dr.Yusmerita,M. Pd selaku Selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan sumbangan pikiran dan bimbingan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Weni Nelmira S.Pd, M.Pd.T Selaku Dosen Penguji yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan
5. Ibu Dra. Adriani, M.Pd ,selaku Dosen Penasehat Akademik.

6. Ibu Puji Hujria Suci, M.Pd, dan ibu Hazevi Atila Yazel aze M. Pd selaku Validator Ahli Materi dalam penelitian.
7. Ibu Dra. Rahmiati, M.Pd., Ph.D dan bapak Bayu Ramadhani Fajri,S.St., M.Ds selaku Validator Ahli Media dalam penelitian.
8. Seluruh staf pengajar dan teknisi Jurusan Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan.
9. Keluarga tercinta. Ayah, Ibu, kakak-kakak dan adek-adek yang selalu memberikan semangat, nasehat, dukungan, motivasi, do'a dan material dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
10. Teman-teman dan sahabat tercinta yang telah memberikan dorongan untuk terus semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga bantuan, dorongan, pikiran, nasehat serta ilmu yang diberikan mendapatkan balasan dari Allah SWT serta hendaknya membawa berkah dan manfaat bagi penulis. Akhir kata penulis berharap skripsi ini dapat berguna bagi semua pihak, khususnya bagi penulis sendiri.

Padang, 20 Januari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR BAGAN	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN TEORITIS	
A. Deskripsi Teori.....	6
1. Pengertian Pembelajaran	6
2. Pengertian Media Pembelajaran	9
3. Jobsheet	14
4. Pengertian Desain Busana	19
5. Ibis Paint X.....	21
B. Penelitian Relevan	26
C. Kerangka Berfikir	28

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	31
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	32
C. Prosedur Penelitian.....	33
D. Jenis Data dan Sumber Data.....	39
E. Teknik Pengumpulan Data	40
1. Observasi	41
2. Wawancara	41
3. Angket (Kusioner).....	42
F. Instrument Penelitian.....	42
G. Teknik Analisis Data	45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	49
1. Deskripsi Analisis Kebutuhan.....	49
2. Perancangan	51
3. Pengembangan Produk.....	53
B. Data Dan Analisis Hasil Validasi	54
1. Validasi Ahli Media	54
2. Validasi Ahli Materi.....	58
3. Data Dan Analisis Peninjauan Guru Dan Siswa	63
C. Pembahasan	70

BAB V PENUTUP

A. Simpulan tentang Produk.....	77
B. Saran	78

DAFTAR PUSTAKA	80
----------------------	----

DAFTAR TABEL

1. Kisi-Kisi Angket Validasi Media Pembelajaran Desain Busana	43
2. Kisi-Kisi Angket Validasi Materi Pembelajaran Desain Busana	44
3. Kisi-Kisi Angket Uji Praktikalitas Untuk Guru.....	44
4. Kisi-Kisi Angket Uji Praktikalitas Untuk Siswa	44
5. Skor Penilaian Validasi Ahli	45
6. Kriteria Interpretasi Kelayakan.....	46
7. Penskoran Pada Angket	46
8. Kriteria Interpretasi Kemenarikan	47
9. Hasil Validasi Ahli Media	55
10. Validasi Ahli Media.....	57
11. Kriteria Validasi Media Pembelajaran.....	57
12. Saran-Saran Perbaikan Oleh Ahli Media.....	58
13. Hasil Validasi Ahli Materi.....	59
14. Validasi Ahli Materi	61
15. Kategori Penilaian Materi.....	62
16. Saran-Saran Perbaikan Oleh Ahli Materi	62
17. Data Hasil Penilaian Dan Peninjauan Guru Tata Busana.....	64
18. Data Hasil Penilaian Dan Peninjauan Guru Tata Busana.....	64
19. Hasil Uji Coba Peninjauan Dan Penilaian Kelompok Kecil	65
20. Hasil Uji Coba Peninjauan Dan Penilaian Kelompok Kecil	66
21. Hasil Uji Coba Peninjauan Dan Penilaian Kelompok Besar	67
22. Hasil Uji Coba Peninjauan Dan Penilaian Kelompok Besar	69

DAFTAR GAMBAR

1. Pengenlan Tools Ibis Paint X.....	23
2. Pengaturan Ibis Paint X	24
3. Pengaturan Ibis Paint X	25
4. Contoh Penerapan Aplikasi Ibis Paint Pada Pembelajaran Desain Busana	26

DAFTAR BAGAN

1. Kerangka Berpikir.....	30
2. Tahapan Penelitian.....	34

DAFTAR LAMPIRAN

1. Hasil Validasi Media.....	83
2. Hasil Validasi Materi	84
3. Surat Izin Penelitian	85
4. Surat Permohonan Validator Instrumen Penelitian.....	86
5. Surat Pernyataan telah melakukan penelitian di sekolah	87
6. Format Instrumen Penelitian Validitas Ahli Materi.....	88
7. Format Instrumen Penelitian Validitas Ahli Media	92
8. Lembar Penelitian Angket Validasi Ahli Media (Validator 1).....	96
9. Lembar Penelitian Angket Validasi Ahli media (Validator 2)	100
10. Lembar Penelitian Angket Validasi Ahli Materi (Validator 1).....	104
11. Lembar Penelitian Angket Validasi Ahli Materi (Validator 2).....	103
12. Data Hasil Penilaian Dan Peninjauan Guru Tata Busana	112
13. Hasil Uji Coba Peninjauan dan penilaian Kelompok Kecil.....	113
14. Hasil Uji Coba Peninjauan dan penilaian Kelompok Besar	114
15. Format Instrumen Peninjauan Dan Penilaian Guru Mata Pelajaran	115
16. Angket Peninjauan Dan Penilaian Guru Mata Pelajaran (Guru 1)	118
17. Angket Peninjauan Dan Penilaian Guru Mata Pelajaran (Guru 2)	121
18. Format Instrumen Peninjauan Dan Penilaian Siswa	124
19. Daftar Nama Mahasiswa Responden	127
20. Joobsheet busana kerja wanita menggunakan ibis paint x	128
21. Silabus Mata pelajaran desain busana.....	156

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, *handphone* juga semakin berkembang hingga saat ini *handphone* lebih dikenal dengan *smartphone*. *Smartphone* adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi dengan fungsi yang menyerupai komputer, karena kegunaannya yang berkembang pesat banyak sumber-sumber pengetahuan yang dapat di akses dengan *smartphone*, memudahkan para peserta didik dalam memperoleh ilmu pengetahuan yang baru, karena pengetahuan akan selalu berkembang sudah seharusnya para peserta didik mengikuti perkembangannya untuk memperoleh pengetahuan dan informasi terbaru. Pendidik dan peserta didik dituntut memiliki kemampuan pembelajaran di abad 21 ini. Sejumlah tantangan dan peluang harus dihadapi siswa dan guru agar dapat bertahan dalam era informasi ini. Dampak perkembangan iptek terhadap proses pembelajaran adalah diperkayanya sumber dan media pembelajaran, seperti buku teks, modul, film, video, televisi, web, dan sebagainya. Guru profesional dituntut mampu memilih dan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang ada di sekitarnya.

Berdasarkan obeservasi yang dilakukan peneliti di kelas XI Tata Busana SMK Negeri 3 Kota Solok, peneliti menemukan permasalahan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran desain busana. Yaitu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran pada mata pelajaran desain busana sehingga

tujuan pembelajaran tidak tercapai hal ini di lihat adanya materi pada silabus yang tidak dapat di terapkan. selain itu dari segi peserta didik peneliti juga mengamati kurang antusiasnya peserta didik saat menerima pelajaran dari guru. Peserta didik hanya ingin masuk kelas saja tanpa memiliki motivasi untuk belajar .Permasalahan ini menyebabkan dampak kepada Peserta didik, adapun dampak permasalahan tersebut kepada Peserta didik yaitu: (1) Selama pembelajaran peserta didik saling berbicara dengan teman sebangkunya dan bersifat pasif selama pelaksanaan pembelajaran, (2) Didalam kelompok, peserta didik hanya berdiskusi dengan beberapa orang saja yang ada di kelompoknya, (3) Materi yang di pelajari tidak terlalu dimengerti oleh peserta didik, (4) Peserta didik mengabaikan lembar kerja yang diberikan guru, (5) Peserta didik masih bingung dengan pembelajaran yang dipelajari menyebabkan tingkat kompetensi beberapa peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar minimal (KBM).

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi peneliti pada saat observasi, pada saat di kelas diperlukan usaha-usaha yang dapat memacu kemampuan individual peserta didik disamping berdiskusi dengan teman sekelompoknya, sehingga hasil belajar yang didapat peserta didik meningkat. Tindakan yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengatasi adanya kesenjangan kemampuan antar peserta didik adalah dengan proses pembelajaran untuk lebih aplikatif dan menarik sebagai upaya untuk peningkatan kualitas pendidikan. Inovasi dan metode pengajaran yang baru dan tepat akan membantu proses pemahaman siswa sehingga siswa dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dalam

kehidupan sehari-hari. Salah satu cara untuk mendorong tercapainya pembelajaran yang efektif, digunakanlah alat bantu belajar atau yang biasa disebut media. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran.

Sedangkan menurut Hamalik seperti yang dikutip oleh Arsyad (2003:15) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Oleh karena itu berdasarkan latar belakang dan uraian yang telah di paparkan, penulis termotivasi untuk melakukan penelitian pengembangan media belajar dengan judul **“Pengembangan Media Jobsheet Mendesain Busana Menggunakan Ibis Paint X Untuk Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Kota Solok ”**

B. Identifikasi Masalah

1. Penggunaan media dalam pembelajaran yang kurang maksimal.
2. Hasil pencapaian belajar peserta didik yang kurang optimal.
3. Kurangnya variasi dalam proses pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran Desain Busana di SMK N 3 Kota Solok.

C. Batasan masalah

Berdasarkan uraian masalah pada identifikasi masalah, dengan keterbatasan peneliti dalam hal waktu, tenaga, dan dana, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan dan kelayakan penggunaan jobshet dengan materi pembuatan desain digital dengan ibis paint x dalam pelajaran desain busana kelas xi tata busana smkn 3 kota solok.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah di tetapkan , maka dapat di tentukan rumusan penelitian yang akan di lakukan adalah sebgai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran desain busana dengan menggunakan Jobsheet.
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran desain busana dengan menggunakan Jobsheet .
3. Bagai mana uji coba media pembelajaran desain busana dengan menggunakan jobsheet.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran desain busana yang siap di implementasikan.
2. Menghasilkan media pembelajaran mendesain busana yang layak digunakan dalam pembejaran desain busana
3. Mengetahui respons siswa setelah menggunakan media pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian diatas, diharapkan hasil penelitian ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut :

1. Bagi siswa
 - a. Bagi siswa diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa terutama pada mata pelajaran kejuruan.
 - b. Memberikan peluang kepada siswa untuk mengoptimalkan kemampuan, informasi, dan keterampilan dalam rangka pencapaian kompetensi yang diharapkan.
2. Bagi sekolah
 - a. Sebagai masukan bagi pihak sekolah khususnya pada jurusan Tata Busana
 - b. Sebagai masukan kepada guru SMK Negeri 3 Kota Solok dalam proses pembelajaran terutama mata pelajaran kejuruan.
3. Bagi peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan penulis mengenai media pembelajaran khususnya desain busana.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran Mendesain busana Busana dilakukan melalui 5 tahap , yaitu:
 - a. analisis kebutuhan,
 - b. perencanaan,
 - c. pengembangan,
 - d. uji lapangan, dan
 - e. diseminasi terbatas.

2. Hasil penelitian dan peninjauan terhadap media Pembelajaran mendesain busana menurut :
 - a. Ahli media dengan persentase keseluruhan keseluruhan yaitu 95% termasuk dalam kategori sangat valid .
 - b. Ahli materi dengan persentase keseluruhan keseluruhan yaitu 93% termasuk dalam kategori sangat valid .
 - c. Dan Guru Tata Busana dengan persentase keseluruhan keseluruhan yaitu 95% termasuk dalam kategori sangat valid .

Dan persentase hasil secara keseluruhan dari ahli media , ahli materi , dan guru tata busana yang terlibat adalah 94% yang masuk kedalam kategori sangat valid berdasarkan yang di ungkapkan oleh Ridwan(2012:22) yang mengatakan, “Rentang nilai 81% - 100% termasuk kategori sangat valid”.

Berdasarkan dari hasil persentase tersebut, Media Pembelajaran Mendesain Busana yang dikembangkan masuk dalam kategori “Sangat valid” sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Berdasarkan hasil penyebaran angket respon siswa yang telah dilakukan, Media Pembelajaran Mendesain Busana ini mendapatkan respon yang “sangat valid ” dengan persentase 88% dari para siswa kelas XI tata busana smk negeri 3 kota solok.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah disajikan dapat disarankan hal- hal sebagai berikut:

1. Media jobsheet mendesain busana ini efektif digunakan dalam pembelajaran, oleh karena itu para guru tata busana dapat mengembangkannya pada materi-materi yang lainnya. Selain itu perlu dilakukan penelitian lebih lanjut ke SMK yang lain atau dengan metode yang lain seperti PTK atau eksperimen untuk mengetahui keefektifan penggunaan Media pembelajaran ini dalam suatu proses pembelajaran.

2. Dalam mengembangkan media jobsheet mendesain busana dengan menggunakan aplikasi ibis paint x sebaiknya guru juga dapat mengoperasikan computer dan proyektor agar saat mempresntasikan kepada siswa , siswa tidak kesulitan dalam mengikuti materi karena dapat di ikuti dengan memperhatikan materi yang di proyeksi kan di depan kelas .

DAFTAR PUSTAKA

- Aan Komariah, Djam'an Satori. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Achmad, Yulianto. 2010. *Dualisme Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Afifuddin. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Arifah A. Riyanto. (2003). *Desain Busana*. Bandung: Yapemdo.
- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Arif S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- _____. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- _____. (2013) *Media pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Borg, Walter R. & Gall. (2003). *Educational research: an introduction (4 th ed.)*. New York & London: Longman
- Bulkia Rahim . 2020 . *Media Pendidikan* . Depok : PT RajaGrafindo Persada.
- Daryanto. (2005). *Evaluasi Pendidikan Dasar*. Jakarta:Rineka Cipta
- _____. (2011). *Media Pembelajaran* . Bandung : Satu Nusa
- _____. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1998. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Penerbit Balai Pustaka, Jakarta.