PENGEMBANGAN BUKU AJAR DIGITAL SEJARAH BUSANA UNTUK MEMPERKUAT KOMPETENSI KEJURUAN SISWA SMKN 8 PADANG JURUSAN TATA BUSANA

Krisma Fitriani[1], Aisiah[2]

Universitas Negeri Padang
E-mail : krismafitriani@gmail.com

ABSTRACT

This research is based on the still limited number of textbooks that associate history material with vocational competence, as well as students' low understanding of fashion history. The purpose of this research is to identify the stages of developing digital fashion history textbooks, assess the feasibility, and test the practicality and effectiveness of fashion history digital textbooks. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects are 26 students of class XI-2 of Clothing at SMK Negeri 8 Padang. The instruments used are expert validation questionnaires, practicality questionnaires, and learning outcome tests to measure product effectiveness. The research results show that the developed digital textbooks have a very suitable category based on the validation of material experts 3,74 and textbooks 3,33. The practicality test shows that the product is very practical to be used by teachers and students. In addition, the effectiveness test results show an improvement in student learning outcomes with a very good category after using digital textbooks. Thus, the developed digital textbook on the history of fashion is declared worthy, practical, and effective to be used in learning in vocational schools, and is able to help students understand the material better and contextually.

Keywords : *Digital Textbook, Fashion History, Vocational Competence, ADDIE*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya buku ajar yang mengaitkan materi sejarah dengan kompetensi kejuruan, serta rendahnya pemahaman siswa terhadap sejarah busana. Tujuan penelitian ini mengidentifikasi tahap pengembangan buku ajar dgital sejarah busana, menilai kelayakan, serta menguji kepraktisan dan keefektifan buku ajar digital sejarah busana. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah 26 siswa kelas XI-2 Tata Busana SMK Negeri 8 Padang. Instrumen yang digunakan berupa angket validasi ahli, angket praktikalitas, dan tes hasil belajar untuk mengukur efektivitas produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku ajar digital yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan validasi ahli materi 3,74 dan buku ajar 3,33. Uji praktikalitas menunjukkan bahwa produk sangat praktis digunakan oleh guru dan siswa. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dengan kategori sangat baik setelah penggunaan buku ajar digital. Dengan demikian, buku ajar digital sejarah busana yang dikembangkan dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di SMK, serta mampu membantu siswa memahami materi secara lebih baik dan kontekstual.

Kata Kunci : *Buku Ajar Digital, Sejarah Busana, Kompetensi Kejuruan, ADDIE*

PENDAHULUAN

Pembelajaran di era digital saat ini mengalami perubahan yang signifikan seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan masih belum optimal, baik oleh guru maupun peserta didik, sehingga proses pembelajaran belum sepenuhnya memberikan pengalaman belajar yang maksimal (Hariyasasti, 2022) Dalam konteks pendidikan kejuruan, khususnya pada SMK, pembelajaran sejarah memiliki peran penting dalam mendukung pembentukan kompetensi siswa, tidak hanya sebagai pemahaman peristiwa masa lalu, tetapi juga sebagai sarana untuk memahami nilai, makna, serta relevansi sejarah terhadap bidang keahlian yang dipelajari. Pada jurusan tata busana, pembelajaran sejarah busana menjadi sangat relevan karena dapat memberikan landasan pengetahuan mengenai perkembangan mode, estetika, dan budaya yang mendukung kompetensi kejuruan siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi berupa bahan ajar digital agar pembelajaran menjadi lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan abad ke-21 (Destiana et al., 2025)

Pembelajaran sejarah merupakan perpaduan antara aktivitas belajar dan mengajar yang tidak hanya berfokus pada pemahaman peristiwa masa lampau, tetapi juga pada upaya memahami makna, nilai, dan relevansi peristiwa sejarah dalam kehidupan (Ismaun, 2020) Dalam konteks pendidikan kejuruan, khususnya pada jurusan tata busana di SMK, pembelajaran sejarah busana memiliki peran penting karena memberikan landasan pengetahuan mengenai perkembangan gaya busana, estetika, teknik, nilai budaya, serta dinamika busana dari masa ke masa yang terus berkembang dalam masyarakat. Melalui pembelajaran tersebut, peserta didik diharapkan mampu mencapai capaian pembelajaran yang telah ditetapkan dalam mata pelajaran sejarah di SMK.

Capaian Pembelajaran (CP) mata pelajaran sejarah pada jenjang SMK dirancang sebagai acuan utama dalam proses pembelajaran yang berorientasi pada pendidikan vokasional. CP sejarah di SMK menekankan pada penguatan kompetensi kejuruan, keterampilan kerja, serta kesiapan peserta didik dalam menghadapi dunia usaha dan dunia industri (DUDI), berbeda dengan CP di SMA yang lebih berfokus pada pengembangan berpikir kritis, analitis, dan penguasaan konsep teoritis sebagai persiapan studi lanjut (Aditomo & Kemdikbudristek, 2022). Perbedaan orientasi ini menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah di SMK tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga harus terintegrasi dengan kebutuhan bidang keahlian siswa, sehingga nilai-nilai sejarah dapat menjadi dasar dalam membangun kompetensi kejuruan secara kontekstual dan aplikatif.

Buku ajar berfungsi sebagai komponen utama dalam pembelajaran sejarah busana karena menyajikan materi secara terstruktur sehingga tercapainya kompetensi yang ditetapkan. Dalam sejarah busana, buku ajar diperlukan tidak hanya sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk memahami sosial, budaya, estetika yang melatarbelakangi perkembangan mode busana dari masa ke masa. Di tengah perkembangan teknologi digital, buku ajar digital ini berfungsi membantu guru dalam menyampaikan materi secara efektif. Buku digital memuat audio, animasi, gambar, grafik, dan video sehingga membuat pembelajaran lebih menarik (Nafidah & Suratman, 2020). Dengan demikian pemanfaatan buku ajar digital ini menjadi salah satu strategi efektif untuk memperkuat kompetensi kejuruan siswa SMK jurusan tata busana.

Pada kajian terdahulu terdapat Penelitian Santi Vebrina & Aisah, (2025) menunjukkan adanya kebutuhan pengembangan buku ajar digital sejarah kuliner di SMK untuk memperkuat kompetensi kejuruan, namun masih terbatas pada tahap analisis kebutuhan tanpa pengembangan produk, sedangkan penelitian Ratih Rahayu, Warto, dan Akhmad Arif Musadad, (2025) mengembangkan buku digital sejarah berbasis kearifan lokal yang mampu meningkatkan

interaktivitas dan kesadaran sejarah, meskipun masih menghadapi kendala teknis dan berfokus pada sejarah lokal, kemudian penelitian Ika Guswari, Samsidar Tanjung, dan Keysar Panjaitan (2021) membuktikan bahwa bahan ajar multimedia dapat meningkatkan hasil belajar kompetensi busana meskipun masih menggunakan teknologi yang kurang mutakhir, selanjutnya penelitian Nurhijrah & Syarifah Suryana, (2024) mengembangkan modul cetak pelengkap busana yang sistematis namun belum berbasis digital; berdasarkan berbagai penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar digital maupun konvensional sama-sama penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, namun masih terdapat keterbatasan pada aspek implementasi, teknologi, dan spesifikasi materi sehingga diperlukan pengembangan lebih lanjut yang lebih kontekstual, interaktif, dan berbasis digital.

Urgensi penelitian ini muncul berdasarkan kesenjangan antara tujuan pembelajaran sejarah di SMK dengan kondisi faktual di lapangan yang diperoleh melalui observasi dan wawancara di SMK Negeri 8 Padang. Hasil temuan menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah masih bersifat umum dan belum sepenuhnya terintegrasi dengan kompetensi kejuruan, khususnya pada jurusan tata busana, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam mengaitkan materi sejarah dengan bidang keahlian yang mereka pelajari. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa, diketahui bahwa belum tersedia buku ajar khusus yang membahas sejarah busana secara sistematis dan kontekstual sesuai kebutuhan kejuruan, sehingga sumber belajar yang digunakan masih bersifat umum dan belum mampu memperkuat kompetensi siswa secara optimal. Kondisi tersebut menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara capaian pembelajaran SMK yang menuntut integrasi nilai sejarah dengan kompetensi kejuruan dengan implementasi pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, pengembangan buku ajar digital sejarah busana menjadi sangat penting sebagai upaya menjembatani kesenjangan tersebut, sekaligus menjawab tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan integrasi teknologi, kemandirian belajar, serta penguatan kompetensi kejuruan secara kontekstual dan interaktif.

Fokus penelitian ini adalah pengembangan buku ajar digital sejarah busana untuk memperkuat kompetensi kejuruan siswa SMK jurusan tata busana. Pengembangan ini diarahkan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran sejarah di SMK. Buku ajar digital ini diharapkan mampu menyajikan materi sejarah busana secara sistematis, menarik, dan mudah diakses oleh peserta didik melalui perangkat digital, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keterkaitan materi dengan kompetensi kejuruan yang dimiliki siswa.

Tujuan penelitian ini mengidentifikasi proses pengembangan buku ajar sejarah busana untuk memperkuat kompetensi siswa jurusan tata busana di SMK Negeri 8 Padang, menilai kelayakan buku ajar digital sejarah busana berdasarkan penilaian para ahli dan media, dan menguji kepraktisan dan keefektifan penggunaan buku ajar digital sejarah busana berdasarkan respon guru dan siswa. Adapun manfaat penelitian ini mencakup manfaat teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya terkait pengembangan buku ajar digital berbasis kognitif dalam pembelajaran sejarah kejuruan. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sejarah busana secara lebih efektif, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah yang relevan dengan bidang keahlian mereka, serta menjadi inovasi bagi sekolah dalam mengembangkan pembelajaran berbasis digital yang lebih modern dan sesuai dengan perkembangan teknologi (Nafidah & Suratman, 2020).

METODE

Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian *Research and Development* (R&D). Penulisan ini menggunakan metode penulisan dan pengembangan (research and development) karena penulisan ini akan menghasilkan suatu produk baru dari pengembangan. Sejalan dengan pandangan tersebut, penelitian ini menerapkan pendekatan R&D dalam konteks buku ajar digital sejarah busana pada mata pelajaran sejarah di SMK Negeri 8 Padang jurusan tata busana. Model pengembangan yang digunakan adalah **ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*)** yang digunakan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang sistematis dan terstruktur.

Tahap *Analysis* meliputi: analisis kurikulum Nasional, analisis kebutuhan peserta didik (butuh buku ajar digital), dan analisis ketersediaan fasilitas (HP, komputer, internet tersedia). Tahap *design* bertujuan untuk mempersiapkan rancangan (*prototipe*) buku ajar digital sejarah busana. Tahapan design ini meliputi : penyusunan materi sejarah busana, perancangan tampilan buku (layout, animasi, ilustrasi), dan integrasi metode sejarah (heuristik, kritik, interpretasi, historiografi). Tahap *Development* bertujuan untuk melakukan uji coba dan validasi kelayakan buku ajar digital sejarah busana. Produk dikembangkan sesuai kebutuhan peserta didik dan dikemas secara menarik agar mudah digunakan dalam pembelajaran. Setelah produk selesai, dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media/buku ajar, dan guru sejarah menggunakan angket. Jika belum layak, produk direvisi sesuai saran para ahli. Jika sudah layak, maka produk akan diuji coba kepada peserta didik di SMK. Tahap implementasi dilakukan dengan menguji buku ajar digital yang telah divalidasi kepada guru dan peserta didik kelas XI Tata Busana SMK Negeri 8 Padang tahun ajaran 2025/2026. Pada tahap ini di lakukan uji Praktikalitas dan efektivitas menggunakan angket serta pengumpulan responden. Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai buku ajar digital sejarah busana melalui evaluasi formatif pada setiap tahap ADDIE dan evaluasi sumatif setelah implementasi, guna melihat kepraktisan, dampak, dan ketercapaian tujuan. Evaluasi melibatkan ahli, guru, dan peserta didik, kemudian hasilnya digunakan untuk penyempurnaan produk.

Uji coba produk diawali dengan validasi oleh ahli untuk menilai kelayakan buku ajar digital, yang melibatkan 1 ahli materi sejarah busana, 2 ahli pengembangan buku ajar, 1 guru sejarah, serta peserta didik. Selanjutnya, uji coba lapangan dilakukan pada 26 peserta didik kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 8 Padang untuk mengetahui tingkat kepraktisan buku ajar digital dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket/kuesioner untuk menilai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas buku ajar digital sejarah busana. Instrumen diberikan kepada ahli materi, ahli media/buku ajar, guru sejarah, dan peserta didik. Penilaian mencakup aspek isi materi, penyajian, kebahasaan, tampilan, fitur interaktif, serta kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran. Selain itu, dilakukan uji praktikalitas oleh guru dan peserta didik serta uji efektivitas untuk melihat manfaat penggunaan buku ajar digital dalam membantu pemahaman sejarah busana di SMK. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk mengolah data hasil angket. Selanjutnya dihitung nilai rata-rata setiap indikator menggunakan rumus rata-rata.

HASIL PENELTIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini berupan Buku ajar digitalisasi Sejarah busana untuk siswa SMK jurusan Tata Busana. Pengembangan produk dilakukan melalui tahapan ADDIE (***Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation***)

1. Tahap *Analysis*

   Tahap analisis dilakukan beberapa kegiatan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan produk. Analisis pada penelitian ini meliputi analisis kurikulum, analisis kebutuhan guru, analiis peserta didik dan analisis sumber daya yang tersedia. Tahap analisis kurikulum, ditemukan bahwa pembelajaran sejarah di SMK menuntut peserta didik untuk mampu mengaitkan nilai-nilai sejarah dengan kompetensi kejuruan serta dunia kerja. Oleh karena itu, materi sejarah busana dipilih agar sesuai dengan kebutuhan jurusan tata busana dan relevan dengan Capaian Pembelajaran Sejarah (CPS). Pada analisis kebutuhan guru, diketahui bahwa pembelajaran sejarah masih berfokus pada buku teks dan belum mengaitkan materi dengan bidang kejuruan siswa. Guru juga menilai bahwa materi sejarah busana belum diajarkan secara khusus dalam mata pelajaran sejarah. Pada analisis peserta didik, hasil tes awal terhadap 26 siswa menunjukkan rata-rata nilai 23,4 yang termasuk kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap sejarah busana masih sangat kurang. Sementara itu, analisis sumber daya menunjukkan bahwa siswa sudah diperbolehkan menggunakan smartphone dalam pembelajaran, sehingga penggunaan media buku ajar digital dinilai memungkinkan untuk diterapkan.

2. Tahap *Design*

   Tahap ini dilakukan perancangan buku ajar digital dengan menyusun materi sejarah busana secara sistematis. Pengembangan materi menggunakan metode penelitian sejarah yang terdiri dari heuristik, kritik sumber, interpretasi, dan historiografi. Pada tahap heuristik, peneliti mengumpulkan berbagai sumber dari buku, jurnal, artikel ilmiah, serta sumber digital yang relevan dengan sejarah busana. Selanjutnya dilakukan kritik sumber untuk memastikan keaslian dan kevalidan data yang digunakan. Setelah itu, dilakukan interpretasi untuk menyusun materi dalam bentuk narasi yang sistematis dan mudah dipahami. Materi yang disusun mencakup perkembangan busana dari masa praaksara, Hindu-Buddha, Islam, kolonial, hingga era modern. Selain itu, materi juga disesuaikan dengan konteks kejuruan tata busana.

3. Tahap *Development*

   Tahap pengembangan dalam penelitian ini menghasilkan buku ajar digital sejarah busana yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dengan memuat materi sejarah busana, gambar, video, serta latihan soal secara sistematis dan interaktif. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli buku ajar digital, dengan hasil masing-masing memperoleh skor rata-rata 3,74 dan 3,33 yang keduanya termasuk kategori sangat layak digunakan. Meskipun demikian, validator memberikan beberapa masukan perbaikan seperti penambahan referensi, perbaikan sistematika materi, penyesuaian bahasa, penambahan glosarium, serta perbaikan tautan dan QR code agar lebih optimal. Secara keseluruhan, hasil pengembangan menunjukkan bahwa buku ajar digital yang dikembangkan telah layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah di SMK jurusan tata busana setelah dilakukan revisi sesuai saran validator.

4. Tahap *Implementation*

   Tahap implementasi, buku ajar digital sejarah busana diujicobakan kepada 26 siswa jurusan Tata Busana melalui 10 soal evaluasi. Hasil tes menunjukkan rata-rata nilai akhir siswa sebesar 86,53 yang berada pada kategori baik berdasarkan klasifikasi Zainal Arifin (2012) yaitu rentang 90–100. Hasil ini menunjukkan bahwa seluruh peserta didik berada pada kategori tinggi hingga baik, sehingga tidak ditemukan siswa pada kategori rendah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan buku ajar digital memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap materi sejarah busana. Selain hasil tes, angket efektivitas juga menunjukkan respons positif dari peserta didik. Siswa menilai bahwa buku ajar digital ini menarik, mudah digunakan, serta membantu mereka memahami materi sejarah busana Nusantara secara lebih kontekstual dan terhubung dengan jurusan tata busana. Dengan demikian, hasil implementasi menunjukkan bahwa buku ajar digital efektif dalam meningkatkan pemahaman sejarah busana menenai keterkaitan materi sejarah dengan kompetensi kejuruan siswa.

5. Tahap *Evaluation*

   Tahap evaluasi dilakukan melalui penilaian guru dan peserta didik untuk mengetahui kelayakan serta efektivitas penggunaan buku ajar digital sejarah busana. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sejarah, buku ajar digital dinilai sudah layak digunakan karena memiliki desain yang menarik serta membantu meningkatkan kompetensi kejuruan siswa melalui media visual seperti gambar dan video. Namun, guru juga memberikan catatan bahwa keterbatasan akses internet dan kuota menjadi kendala dalam penggunaan buku ajar digital. Sementara itu, hasil evaluasi dari peserta didik menunjukkan respon yang positif. Siswa menilai buku ajar digital mudah dipahami, menarik, dan relevan dengan jurusan tata busana, serta membantu mereka memahami materi sejarah busana dengan lebih baik. Meskipun demikian, siswa juga menyampaikan bahwa akses internet menjadi faktor yang dapat menghambat penggunaan buku ajar secara optimal. Dengan Demikian, hasil evaluasi menunjukkan bahwa buku ajar digital sejarah busana dinilai layak, menarik, dan bermanfaat dalam pembelajaran, dengan catatan perlunya perhatian terhadap ketersediaan akses internet dalam penggunaannya.

Pembahasan

1. Analisis Kebutuhan

   Analisis kebutuhan dilakukan sebagai langkah awal dalam pengembangan buku ajar digital untuk memperkuat kompetensi kejuruan siswa. Proses analisis ini dilakukan melalui wawancara, observasi, dan kuesioner yang dianggap efektif dalam pengumpulan data penelitian (Jailani et al., 2023) Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah di SMK Negeri 8 Padang masih didominasi oleh buku teks konvensional yang belum mengaitkan materi dengan kompetensi kejuruan siswa. Selain itu, hasil observasi terhadap siswa menunjukkan rendahnya pemahaman mereka terhadap sejarah busana, sehingga diperlukan bahan ajar tambahan yang lebih kontekstual. Di sisi lain, siswa telah memiliki akses terhadap perangkat digital seperti smartphone, sehingga mendukung penerapan media pembelajaran berbasis digital. Berdasarkan kondisi tersebut, pengembangan buku ajar digital sejarah busana menjadi kebutuhan yang relevan untuk membantu siswa memahami materi secara lebih interaktif, mudah diakses, serta mendukung penguatan kompetensi kejuruan (Jailani et al., 2023)

2. Analisis Desain

   Analisis desain merupakan tahap penting dalam pengembangan produk karena berperan dalam menghasilkan buku pembelajaran yang terstruktur dan sesuai tujuan pembelajaran (I.

Arifin et al., 2023). Pada penelitian ini, desain buku ajar digital dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa jurusan tata busana serta karakteristik materi sejarah busana yang bersifat kronologis. Proses desain dilakukan dengan menerapkan metode penelitian sejarah yang meliputi heuristik, kritik sumber, interpretasi, dan historiografi untuk memastikan validitas materi (Daliman, 2012). Sumber materi diperoleh dari buku, jurnal, dan artikel ilmiah, kemudian dikembangkan menjadi materi ajar yang sistematis. Selain itu, konten pendukung seperti gambar, ilustrasi, dan video pembelajaran juga digunakan untuk memperkuat pemahaman siswa. Buku ajar digital dirancang menggunakan aplikasi Canva dengan memperhatikan aspek visual, navigasi, serta fitur interaktif seperti video dan latihan soal, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (I. Arifin et al., 2023).

3. Analisis Kelayakan

   Kelayakan produk merupakan tingkat kesesuaian buku pembelajaran berdasarkan validitas isi, desain, dan kebahasaan (Rajabi & Buditjahjanto, 2015) Penilaian kelayakan dilakukan melalui validasi ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 3,74 dengan kategori sangat layak, sedangkan validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 3,33 yang juga termasuk kategori sangat layak (Ulfah et al., 2025). Meskipun demikian, terdapat beberapa masukan seperti perbaikan struktur penulisan, penambahan referensi, serta penyempurnaan tampilan dan bahasa. Hasil ini menunjukkan bahwa buku ajar digital sejarah busana telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di SMK.

4. Analisis Praktikalitas

   Praktikalitas merupakan tingkat kemudahan penggunaan suatu buku pembelajaran oleh guru maupun siswa dalam proses pembelajaran (Fahrurozi, 2020). Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa buku ajar digital memperoleh rata-rata 3,46 dari siswa dan 3,33 dari guru, yang keduanya termasuk kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa buku ajar digital mudah digunakan, tidak menghambat proses pembelajaran, serta dapat diakses dengan baik melalui perangkat digital. Dengan demikian, media ini dinilai praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran sejarah di SMK jurusan tata busana.

5. Analisis Efektivitas

   Efektivitas menunjukkan sejauh mana suatu media pembelajaran mampu memberikan hasil yang diharapkan dalam proses pembelajaran. Buku ajar yang efektif ditandai dengan kemampuan meningkatkan pemahaman siswa serta mendorong pembelajaran mandiri (Azhar, 20237). Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku ajar digital memperoleh rata-rata efektivitas 3,37 dari siswa dan 3,28 dari guru, yang termasuk kategori sangat efektif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan buku ajar digital sejarah busana mampu meningkatkan pemahaman siswa serta memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran di kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan buku ajar digital sejarah busana untuk siswa SMK jurusan Tata Busana yang dilakukan melalui model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) berhasil menghasilkan produk pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Pada tahap analisis, ditemukan bahwa pembelajaran sejarah masih didominasi oleh

buku teks konvensional dan belum terintegrasi dengan kompetensi kejuruan. Rendahnya hasil belajar awal siswa (rata-rata 23,4) menunjukkan adanya kebutuhan mendesak terhadap media pembelajaran yang lebih kontekstual dan interaktif. Ketersediaan perangkat digital seperti smartphone mendukung implementasi buku ajar digital dalam proses pembelajaran. Pada tahap desain, buku ajar disusun secara sistematis berbasis metode penelitian sejarah (heuristik, kritik sumber, interpretasi, dan historiografi) sehingga materi yang dikembangkan memiliki validitas akademik yang baik serta relevan dengan konteks tata busana. Produk juga dirancang dengan pendekatan visual dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Hasil tahap pengembangan menunjukkan bahwa buku ajar digital yang dibuat menggunakan Canva telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media dengan kategori sangat layak, meskipun terdapat beberapa saran perbaikan teknis dan kebahasaan. Pada tahap implementasi, penggunaan produk menghasilkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa dengan rata-rata 86,53 yang termasuk kategori baik, serta respon positif terhadap kemudahan dan kemenarikan media. Selanjutnya, pada tahap evaluasi, baik guru maupun siswa memberikan penilaian positif terhadap buku ajar digital, terutama dalam aspek meningkstksn kompetensi kejuruan, kemudahan penggunaan, dan relevansi materi. Namun demikian, kendala utama yang ditemukan adalah keterbatasan akses internet yang dapat memengaruhi optimalisasi penggunaan media. Dengan demikian, buku ajar digital sejarah busana dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah di SMK jurusan Tata Busana, serta mampu meningkatkan pemahaman sejarah busana mengenai keterkaitan materi dengan kompetensi kejuruan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Aditomo, A., & Kemdikbudristek. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Fase E- Fase F untuk SMA/MA/ Program Paket C*. 1–20.

Arifin, I., Rauf, B. A., Ahmad, A., & Makassar, U. N. (2023). *Inovasi Melalui Desain : Model R & D Yang Diperbarui Dengan Metode Perancangan Desain Grafis Pada Konteks Pengembangan Buku Ajar Yang Kreatif* . *10*(2), 196–206. https://doi.org/https://doi.org/10.29407/e

Arifin, Z. (2012). *evaluasi pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.

Azhar, M. (2023). *Buku Ajar : Defenisi , Fungsi , Karakteristik dan Penilaian Buku Ajar*. https://doi.org/https://doi.org/10.31219/osf.io/ajg64

Destiana, E. M., Sartika, D., & Puspitasari, N. (2025). *Management Pendidikan Abad 21 , Globalisasi , Teknologi*. *September*. https://doi.org/https://doi.org/10.62383/hardik.v2i4.2399

Fahrurozi. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran; Teori dan Praktek*. Universitas Hamzanwadi Press.

Guswari, I., Tanjung, S., & Panjaitan, K. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Pembelajaran Pada Kompetensi Bagian-Bagian Busana. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, *8*(1), 50. https://doi.org/10.24114/jtikp.v8i1.26781

Hariyasasti, Y. (2022). Literasi Teknologi dan Pemanfaatan Alat Digital di Sekolah Dasar. *Internasional Journal Of Social, Policy and Law (IJOSPL)*, *6*(3), 1–16. https://www.researchgate.net/publication/392916984

Ismaun. (2020). *Pengertian dan Konsep Sejarah*.

Jailani, M. S., Ardiansyah, & Risnita. (2023). *Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. *1*, 1–9. https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57

Nafidah, R., & Suratman, B. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Berbantuan Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Korespondensi Kelas X OTKP di SMK YPM 3 Taman. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, *9*(1), 39–50. https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p39-50

Nurhijrah, & Suryana, S. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Pelengkapan Busana Bersifat Aksesoris. *Pendidikan Tata Busana*, *4*(1), 128–133. https://doi.org/https://doi.org/10.24114/pesona.v4i1.58292

Rahayu, R., Warto, & Musadad, A. A. (2025). Pengembangan buku Digital sejarah berbasis kearifan lokal pada Prasasti Kawali melalui discovery learning untuk meningkatkan kesadaran sejarah lokal siswa. *Didaktika Jurnal Kependikan*, *14*(2), 3059–3072. https://doi.org/10.58230/27454312.1878

Rajabi, M., & Buditjahjanto, I. G. P. A. (2015). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Instalasi Sistem Operasi Dengan Model Pembelajaran Berbasis Proyek*. *3*(1).

Ulfah, M., Darmansyah, & Rehani. (2025). *Instrumen pengujian produk pembelajaran (pengujian validitas, praktikalitas, efektivitas)*. *3*, 43–51.

Vebrina, S., & Aisah. (2025). Analisis Kebutuhan Pengembangan Buku Ajar Digital Sejarah untuk Memperkuat Kompetensi Peserta Didik Kuliner (Sejarah Kuliner). *Jurnal Kronologi*, *7*(3), 364–376. https://doi.org/10.24036/jk.v7i3