



Pengembangan Media Pembelajaran Realia (Portofolio Fashion Design) pada Elemen Penyusunan Koleksi Busana di SMK Negeri 1 Brondong

Sindi Mariska^{1*}, Imami Arum Tri Rahayu²

¹ Program Studi Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

² Program Studi Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Alamat: Jl. Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya 6023

*Penulis Korespondensi: sindimariska61@gmail.com, imamirahayu@unesa.ac.id

Abstract. *This study is motivated by the lack of interesting and innovative learning media in teaching the topic of fashion collection arrangement at SMK Negeri 1 Brondong. In this topic, students still experience difficulties in understanding the material because the concept of a fashion portfolio is still abstract, making it hard for them to visualize the actual form of the designs they are expected to create. As a result, students become less active, less motivated, and the learning process is not optimal since it is still dominated by lecture methods and media such as handouts and PowerPoint. This research aims to develop a realia-based learning media in the form of a fashion design portfolio, as well as to determine the feasibility of the media, student responses, and learning outcomes after using the media. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages, with the subjects being eleventh-grade students of the Fashion Design and Production program at SMK Negeri 1 Brondong. The results show that the realia-based learning media in the form of a fashion design portfolio is considered feasible based on validation by material and media experts, receives very positive responses from students due to its attractive and easy-to-understand presentation, and is able to improve students' learning outcomes in the topic of fashion collection arrangement. Therefore, this media can be an effective alternative to make learning more engaging, interactive, and easier for students to understand.*

Keywords: *realia learning media; fashion design portfolio; learning outcomes; student responses*

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif pada pembelajaran penyusunan koleksi busana di SMK Negeri 1 Brondong. Pada elemen penyusunan koleksi busana, siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi karena konsep fashion portofolio masih bersifat abstrak, sehingga siswa kesulitan membayangkan bentuk nyata dari hasil desain yang harus dibuat. Kondisi ini membuat siswa kurang aktif, kurang termotivasi, dan pembelajaran menjadi kurang maksimal karena masih didominasi metode ceramah serta media seperti handout dan PowerPoint. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran realia berupa portofolio fashion design, serta mengetahui kelayakan media, respon siswa, dan hasil belajar setelah penggunaan media tersebut. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, dengan subjek penelitian siswa kelas XI Desain Produksi Busana di SMK Negeri 1 Brondong. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran realia berupa portofolio fashion design dinyatakan layak berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media, mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa karena tampilannya menarik dan mudah dipahami, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada elemen penyusunan koleksi busana. Dengan demikian, media ini dapat menjadi alternatif yang efektif untuk membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

Kata kunci: media pembelajaran realia; portofolio fashion design; hasil belajar; respon siswa

1. LATAR BELAKANG

Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar. Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Sedangkan metode belajar mengatur pada pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampaiannya. Selanjutnya hasil belajar diukur dengan efektif dan efisien untuk mengetahui kemampuan dan minat siswa terhadap mata pelajaran (Nurfadillah et al., 2021). Penggunaan media dalam pembelajaran di kelas merupakan suatu kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Tentunya media pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik pembelajar, guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal. Penggunaan media pembelajaran harus dapat membangkitkan keinginan dan motivasi yang baru bagi pembelajar.

Permasalahan yang sering dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran secara teori. Dimana siswa kurang adanya contoh media pembelajaran yang nyata. Hal ini menyebabkan siswa sulit memahami lebih dalam dari materi suatu pelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswa. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media yang efektif dan inovatif, menarik minat siswa untuk belajar dan menjelaskan secara tuntas materi yang akan disampaikan, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Nurfadillah et al., 2021).

SMK Negeri 1 Brondong merupakan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri yang terletak di kecamatan Brondong, Kabupaten Lamongan, Jawa Timur. SMK Negeri 1 Brondong adalah sekolah tingkat menengah kejuruan yang mempunyai 5 keahlian berbeda, termasuk di dalamnya adalah keahlian Desain Produksi Busana. SMK Negeri 1 Brondong memiliki fasilitas yang baik dalam bidang akademik dan sudah terakreditasi A. Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Brondong, sekolah telah menyediakan fasilitas penunjang yang baik dalam proses pembelajaran seperti papan tulis, LKS, dan LCD Proyektor serta jaringan internet yang lancar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan secara langsung dengan guru mata pelajaran Desain dan Produksi Busana di SMK Negeri 1 Brondong, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, khususnya pada penggunaan media pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa hingga saat ini masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dengan bantuan media sederhana seperti handout dan Microsoft PowerPoint. Penggunaan media tersebut hanya berfokus pada penyampaian teori sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik, dan monoton.

Permasalahan semakin terlihat pada elemen penyusunan koleksi busana, dimana siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep fashion portofolio. Materi yang disampaikan bersifat abstrak sehingga siswa sulit membayangkan bentuk nyata, tahapan penyusunan, serta hasil akhir portofolio fashion design yang harus dibuat. Siswa hanya menerima penjelasan berupa teori tanpa adanya media pembelajaran yang mampu menampilkan contoh visual maupun bentuk realia secara langsung. Akibatnya, siswa cenderung pasif, kurang tertarik mengikuti pembelajaran, serta mengalami kebingungan saat menuangkan ide desain ke dalam bentuk portofolio. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang konkret dan aplikatif menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Hal tersebut terlihat dari masih rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pada elemen penyusunan koleksi busana. Banyak siswa belum mampu memahami isi materi secara menyeluruh, kurang percaya diri dalam mengembangkan ide desain, serta mengalami kesulitan saat menghubungkan teori dengan praktik. Berdasarkan KKM siswa dari 11 orang siswa 6 orang siswa yang memperoleh nilai > 76 dinyatakan tuntas, sedangkan 5 siswa lainnya memperoleh nilai < 76 dinyatakan tidak tuntas.

Menurut (Ibrahim, 2010) untuk mencapai hasil yang optimum dari proses belajar-mengajar yaitu dengan menggunakan media yang bersifat langsung dalam bentuk objek nyata atau realia. Objek yang sesungguhnya, akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan siswa serta dapat sejalan dengan minat siswa. Dalam penyampaian materi ini agar lebih praktis dan mudah dipahami oleh siswa maka menggunakan media pembelajaran realia. Media realia adalah

benda nyata yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini memungkinkan siswa untuk mendapatkan pengalaman langsung dan memahami materi secara lebih mendalam. Media realia memberikan kesan nyata kepada peserta didik, yang dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Selain itu, kelebihan dari media realia yaitu dapat menerjemahkan ide/gagasan yang sifatnya abstrak menjadi realistic (Fitra Amalia, Nurlina, & Andi Muafiah Nur, 2023).

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Handayani & Subakti, 2021), penggunaan media realia terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media realia sangat membantu dalam proses belajar mengajar. Media realia digunakan sebagai salah satu media yang memberikan kesan nyata kepada peserta didik mengenai contoh dalam materi pembelajaran. Siswa mendapatkan pengalaman baru dengan subjek belajar yang nyata bukan hanya kata-kata saja. Media realia dimanfaatkan sebagai media yang dapat mendukung dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian selanjutnya juga mengungkapkan bahwa penerapan media realia dalam pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa. Siswa lebih aktif berinteraksi dengan guru dan rekan mereka, serta lebih mudah memahami materi yang diajarkan (Kartika, Susanto, & Astuti, 2023).

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya maka dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran realia dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar serta motivasi belajar siswa karena mendapatkan pengalaman belajarnya langsung. Hanya saja pada penelitian sebelumnya belum terdapat kajian mengenai pengembangan media realia berupa *portofolio fashion design*. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran realia berupa *portofolio fashion design*. Kondisi ini mendorong peneliti guna melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Realia (*Portofolio Fashion Design*) Pada Elemen Penyusunan Koleksi Busana di SMK Negeri 1 Brondong”. Media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi alat bagi para guru dan pengajar untuk mempermudah tugas mereka dan meningkatkan prestasi belajar bagi para siswa.

2. KAJIAN TEORITIS

A. Media Pembelajaran Realia

Menurut (Ibrahim, 2010) Untuk mencapai hasil yang optimum dari proses belajar-

mengajar yaitu dengan menggunakan media yang bersifat langsung dalam bentuk objek nyata atau realia. Objek yang sesungguhnya, akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu. Media realia telah dikenal sebagai alat bantu mengajar yang dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran. Media realia adalah semua media nyata di dalam ruang kelas dan semua media nyata yang dapat digunakan dalam kegiatan observasi pada lingkungan di luar kelas (Masnunah, 2018). Menurut (Handayani & Subakti, 2021) media realia merupakan benda nyata yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk mempermudah pembelajaran dengan memberikan contoh media yang sebenarnya.

Menurut Sanaky dalam (Kartika et al., 2023) media realia yaitu benda nyata yang dapat dihadirkan di ruang kelas atau keperluan proses pembelajaran. Benda nyata sebagai media adalah alat penyampaian informasi yang berupa benda atau objek yang sebenarnya atau asli dan tidak mengalami perubahan yang berarti. Sedangkan menurut rusman dalam (Diah Irmalinda, 2019) mengungkapkan bahwa media realia yaitu semua media nyata di dalam ruang kelas, tetapi dapat juga digunakan sebagai suatu kegiatan observasi pada lingkungan. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media realia adalah benda nyata yang dapat dihadirkan di ruang kelas yang paling mudah digunakan yang berfungsi memberikan pengalaman yang langsung kepada peserta didik.

B. Portofolio fashion Design

Secara etimologi, portofolio berasal dari dua kata, yaitu port, singkatan dari report yang berarti laporan dan folio yang berarti penuh atau lengkap. Portofolio dapat diartikan sebagai sesuatu wujud yang terdiri dari kumpulan beberapa laporan atau dokumen dari hasil pekerjaan yang telah di selesaikan kemudian disatukan atau di simpan dalam suatu file (Rahman, 2018). Sedangkan menurut Mohamed & Elradi dalam (Yulifarina, 2020) mengungkapkan bahwa *fashion design portfolio* dapat didefinisikan sebagai koleksi sampel yang dikumpulkan oleh desainer untuk memamerkan keterampilan.

Dalam pembuatan sebuah portofolio yang baik di perlukan informasi atau konten yang terkandung dalam portofolio itu sendiri. Ide-ide desain yang baik diperlukan sebagai informasi mengenai tema yang tepat untuk suatu portofolio (Rahman, 2018). Berdasarkan dua pendapat yang dikemukakan oleh Arthy Saravanan dalam (Rahman, 2018) dan Mohamed (2015), maka dapat disimpulkan bahwa komponen fashion design portofolio

yaitu cover, profil desainer, table of contents, acknowledgement, concept design, customer profil, inspirasi picture, fabric motif, mood board, story board, color plan, fabric plan, design look, technical drawing, accessories design, dan penutup.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Pengembangan (*Research and development*). Pada penelitian ini produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran realia berupa *Portofolio Fashion Design* pada elemen Penyusunan koleksi busana dengan tema *Batik and Future*. Model pengembangan yang digunakan sebagai landasan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Brondong pada bulan Februari sampai dengan Mei 2025. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Desain dan Produksi Busana SMK Negeri 1 Brondong. Teknik *sampling* yang digunakan yaitu *Nonprobability Sampling* dengan teknik *sampling total*. Dengan demikian sampel dalam penelitian ini yaitu semua siswa kelas XI Desain dan Produksi Busana SMK Negeri 1 Brondong yang berjumlah 11 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji kelayakan media, penilaian produk, dan respon siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar validasi dan lembar penilaian produk. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif baik terhadap angket kelayakan media, respon siswa dan hasil belajar siswa.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Kelayakan Media Pembelajaran

Validasi Kelayakan Ahli Materi

Tabel 1. Tabel Skor Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Skor ahli 1	Skor ahli 2	Rata-rata
1.	Aspek Materi	Kesesuaian materi pada <i>portofolio</i> dengan kurikulum dan capaian pembelajaran	3	4	3,5
		Kejelasan pada komponen <i>portofolio</i>	3	3	3
		Kesesuaian isi komponen <i>portofolio</i> dengan materi	3	3	3
		Desain yang ditampilkan sesuai dengan isi materi	4	3	3,5
		Keterpaduan antar bagian komponen <i>portofolio</i>	4	3	3,5

		Keseleuruhan ilustrasi serasi dan jelas	3	3	3
		Kejelasan informasi dalam <i>portofolio</i>	4	3	3,5
		Isi <i>portofolio</i> disajikan secara sistematis	4	3	3,5
		Gambar atau foto pendukung penyajian sesuai dengan konsep materi	3	3	3
2.	Penggunaan	Penggunaan jenis font sesuai	4	4	4
		Penggunaan ukuran font sesuai dan seimbang	4	3	3,5
		<i>Portofolio</i> mudah digunakan	4	3	3,5
		Kemenarikan tampilan bahan ajar	4	3	3,5
3.	Kebahasaan	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	2	3	2,5
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan komunikatif	3	3	3
4.	Manfaat	Materi dalam <i>portofolio</i> memudahkan peserta didik dalam memahami materi	3	3	3
		<i>Portofolio</i> dapat meningkatkan motivasi siswa	4	3	3,5
Total skor			59	53	55,5

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa kelayakan media pembelajaran realia berupa *portofolio fashion design* dari aspek materi, penggunaan, kebahasaan dan manfaat. Ahli materi 1 mendapatkan total nilai 59 dan ahli materi 2 mendapatkan total nilai 53. Perhitungan hasil rata-rata dari validasi ahli materi 1 mendapatkan rata-rata skor 3,4 dan dari ahli materi 2 mendapatkan rata-rata skor 3,1. Jumlah rata-rata skor dari kedua validator adalah 3,3 (kategori sangat layak diuji cobakan).

Validasi Kelayakan Ahli Media

Tabel 2. Skor Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Ahli Media 1	Ahli Media 2	Rata - rata
1.	Kualitas Tampilan	Tampilan visual <i>portofolio</i> menarik	3	3	3
		Desain tampilan media pembelajaran sesuai dengan tingkatan pengguna	3	3	3
		Adanya daya tarik pembaca	4	3	3,5
		Desain sampul dan isi pada <i>portofolio</i> menarik dan sesuai	4	3	3,5
		Pemilihan design <i>layout</i> menarik	4	3	3,5
		Konsistensi pemilihan <i>layout</i> (tata letak teks dan gambar)	4	3	3,5
		Ketepatan pemilihan background	4	2	3

Pengembangan Media Pembelajaran Realia (Portofolio Fashion Design) Pada Elemen Penyusunan Koleksi Busana Di Smk Negeri 1 Brondong

		Ketepatan pemilihan jenis teks dan font	4	3	3,5
		Ketepatan pemilihan ukuran teks	4	3	3,5
		Komposisi warna yang digunakan pada media pembelajaran menarik	4	3	3,5
2.	Aspek kebahasaan	Bahasan sesuai dengan kaidah bahasa indonesia	4	3	3,5
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan komunikatif	4	3	3,5
3.	Aspek Penyajian	Media pembelajaran disajikan sederhana dan mudah dipahami	3	3	3
		Tulisan dapat dibaca dengan baik dan jelas	3	3	3
		Urutan penyajian dalam <i>portofolio</i> runtut dan jelas	3	3	3
		Media pembelajaran mudah dioperasikan/digunakan	3	3	3
		Gambar atau foto pendukung penyajian sesuai dengan konsep materi	3	3	3
4.	Manfaat	Penggunaan media pembelajaran realia mampu meningkatkan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran	4	3	3,5
		Media pembelajaran realia mempermudah siswa dalam menerima materi yang diajarkan	4	3	3,5
Total Skor			69	56	62,5

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat bahwa kelayakan media pembelajaran realia berupa *portofolio fashion design* dari aspek kualitas tampilan, kebahasaan, penyajian dan manfaat. Ahli media 1 mendapatkan total nilai 69 dan ahli materi 2 mendapatkan total nilai 56. Perhitungan hasil rata-rata dari validasi ahli media 1 mendapatkan rata-rata skor 3,6 dan dari ahli media 2 mendapatkan rata-rata skor 2,9. Jumlah rata-rata skor dari kedua validator sebesar 3,28 (kategori sangat layak diuji cobakan).

Berdasarkan hasil rekapitulasi dan perhitungan validasi kelayakan oleh ahli materi dan ahli media mendapatkan hasil seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Kelayakan Oleh Para Ahli

No.	Aspek	Skor
1.	Ahli Materi	3,3
2.	Ahli Media	3,28
Rata-rata		3,29

Kategori	Sangat Layak diuji Cobakan
----------	----------------------------

Setelah diperoleh rata-rata skor oleh validator ahli materi dan ahli media yang disajikan pada tabel.... maka diperoleh skor rerata kelayakan media pembelajaran realia berupa *portofolio fashion design* sebesar 3,29 dengan kategori “Sangat Layak diuji Cobakan” sehingga layak dan valid digunakan untuk pembelajaran.

B. Hasil Belajar Peserta Didik

Penilaian hasil belajar peserta didik di ukur melalui tes psikomotor berupa penilaian produk pada elemen penyusunan koleksi busana dengan jumlah 11 peserta didik. Penilaian ini sebagai tolak ukur dalam menentukan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran realia berupa *portofolio fashion design*.

Tabel 4. Skor Hasil Belajar Siswa

No.	Nama Siswa	Skor	Nilai	keterangan
1.	Dwi Ainun Zahria	37	92,5	Tuntas
2.	Juwita Eka Putri F	38	95	Tuntas
3.	Ananda Rahmawati	37	92,5	Tuntas
4.	Bellen Misakara P	37	92,5	Tuntas
5.	Tsalitsa Naimatul F	29	72,5	Tidak Tuntas
6.	Filzah Nur Asfa	38	95	Tuntas
7.	Adinda Nur Rokhma	37	92,5	Tuntas
8.	Anisa Aprilia P	36	90	Tuntas
9.	Zazqia Khoirotnun N	37	92,5	Tuntas
10.	Merry Cantika Setya A	37	92,5	Tuntas
11.	Ahlam Warda Puspita S	36	90	Tuntas
Rata-rata		37	91	

Berdasarkan skor yang diperoleh setiap peserta didik kemudian dihitung nilai hasil belajar peserta didik dengan menggunakan rumus jumlah skor perolehan setiap individu kemudian dibagi jumlah skor maksimum 40 lalu dikali 100%, sebagai berikut :

Penilaian tes psikomotorik didapatkan dari penilaian produk membuat *portofolio fashion design* dengan 10 aspek penilaian yang meliputi : 1) Persiapan alat dan bahan, 2) Kelengkapan dan sistematika penyusunan portofolio, 3) Kejelasan, orisinalitas, dan konsistensi konsep perancangan, 4) Kualitas representasi visual dan pengembangan desain, 5) Ketepatan pemilihan dan kesesuaian elemen desain, 6) Kualitas ilustrasi dan visualisasi desain busana, 7) Kualitas tata letak dan estetika penyajian portofolio, 8) Ketepatan dan kejelasan penggunaan bahasa tulis, 9) Sikap kerja, kerja sama, dan tanggung jawab, 10) Waktu.

Hasil belajar peserta didik dikatakan tercapai apabila telah mencapai atau

melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang diterapkan di SMK Negeri 1 Brondong pada elemen Penyusunan Koleksi Busana yaitu ≥ 76 . Berdasarkan hasil akumulasi keterampilan menunjukkan bahwa nilai hasil belajar peserta didik kelas XI Desain Produksi Busana dari total 11 peserta didik terdapat 10 peserta didik yang mencapai KKTP dengan rentang nilai 90-95, sedangkan terdapat 1 peserta didik yang belum mencapai KKTP, yaitu mendapat nilai 72,5. Rata-rata nilai peserta didik dalam satu kelas 91 dan presentase tingkat ketuntasan belajar klsikal setelah dihitung dan diakumulasikan adalah 91% berada pada kategori tuntas.

C. Respon Peserta Didik

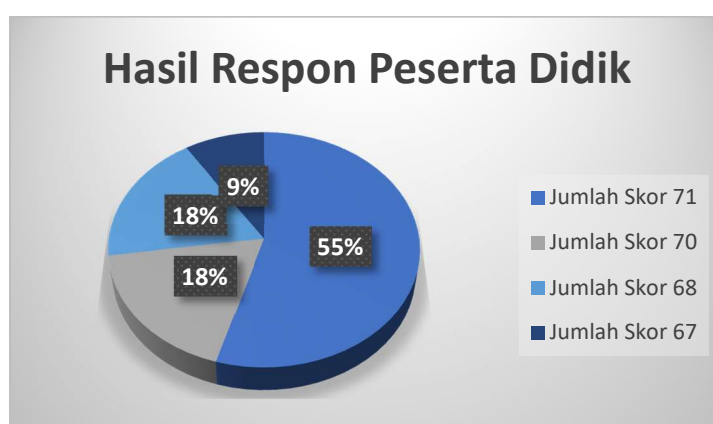


Diagram 1. Hasil Respon Peserta Didik

Berdasarkan diagram diatas, maka diperoleh data bahwa skor respon yang diberikan oleh siswa bervariasi antara skor terendah 67 hingga skor tertinggi 71. Skor yang paling banyak diperoleh peserta didik adalah skor 71 sebanyak 6 peserta didik atau sebesar 55% dari total responden. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memberikan respon yang tinggi terhadap indikator yang diukur dalam lembar validasi.

Selanjutnya, skor 70 dan 68 masing-masing diperoleh oleh 2 peserta (18%), sementara itu skor 67 diperoleh oleh 1 peserta (9%). Data ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik memberikan respon positif terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Berdasarkan skor dari persentase respon pengguna, hasil presentase penilaian diperoleh sebesar 93,21% dengan kriteria penilaian “Sangat Senang”, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran realia berupa *portofolio fashion design* pada elemen penyusunan koleksi busana memiliki respon yang sangat baik dari peserta didik baik dari segi materi maupun manfaat yang dirasakan setelah melakukan pembelajaran

dengan bantuan media pembelajaran realia berupa *portofolio fashion design*.

D. Pembahasan

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk menciptakan produk media pembelajaran media realia berupa *portofolio fashion design*, yang dapat berfungsi sebagai sumber belajar bagi siswa kelas XI Desain Produksi Busana. Media ini diharapkan dapat mendukung dan membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran pada elemen penyusunan koleksi busana.

Kelayakan Media Pembelajaran Realia Berupa Portofolio Fashion Design Pada Elemen Penyusunan Koleksi Busana di SMK Negeri 1 Brondong

Dalam rangka menilai kelayakan media pembelajaran realia berupa *portofolio fashion design*, maka dilaksanakan uji validitas oleh validator dari segi aspek kelayakan materi dan aspek kelayakan media. Media yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh 4 orang ahli. 2 guru Desain Produksi Busana sebagai ahli materi. 1 guru Multimedia dan 1 dosen sebagai ahli media.

Berdasarkan kelayakan aspek materi, hasil penelitian menunjukkan bahwa isi materi pada media pembelajaran realia yang dikembangkan telah sesuai dengan kurikulum dan capaian pembelajaran. Selain kesesuaian isi materi yang disajikan kesesuaian penggunaan, kebahasaan dan manfaat juga menunjukkan hasil yang baik. Hasil validasi materi dari 2 validator menunjukkan skor rata-rata 3,3 kategori sangat layak diuji cobakan.

Berdasarkan kelayakan aspek media, hasil penelitian menunjukkan bahwa media realia berupa *portofolio fashion design* dinyatakan layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai dengan saran. Dari segi penilaian, hasil rata-rata skor yang diperoleh dari 2 validator yaitu 3,28 dengan kategori sangat layak diuji cobakan. Proses validasi media pembelajaran ini dianalisis dari berbagai perspektif, termasuk kualitas tampilan, kebahasaan, penyajian dan manfaat. Visualisasi materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti telah diwujudkan dalam bentuk teks dengan jenis huruf yang mudah untuk dibaca, serta mempertimbangkan penggunaan warna. Semua elemen ini disusun dengan mempertimbangkan keseimbangan tata letak, kontras, dan komposisi warna. Sehingga berdasarkan uji validitas oleh ke-empat validator, media pembelajaran realia berupa *portofolio fashion design* yang dikembangkan oleh peneliti mendapat nilai rata-rata 3,29 dinyatakan “Sangat Layak Diuji Cobakan”.

Hasil penelitian tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan (Hilda Putri Lestari, 2025) menyatakan bahwa berdasarkan perhitungan angket validasi materi yang terlampir pada lampiran 4, diperoleh hasil dengan persentase sebesar 92% dengan keterangan kelayakan yakni layak digunakan tanpa revisi. Berdasarkan perhitungan angket validasi media yang terlampir pada lampiran 4, diperoleh hasil dengan persentase sebesar 80% dengan keterangan kelayakan yakni layak digunakan tanpa revisi.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan (Kartika et al., 2023) Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas media realia dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK Negeri 3 Kota Bengkulu terkait K3LH. Metode yang digunakan meliputi observasi, analisis dokumen, dan kuesioner dengan pendekatan inkuiri kualitatif serta analisis data deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media realia merupakan alat pembelajaran yang praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil Belajar Siswa Kelas XII Desain Produksi Busana SMK Negeri 1 Brondong Yang Menggunakan Media Pembelajaran Berupa Media Realia Portofolio Fashion Design Pada Elemen Penyusunan Koleksi Busana

Berdasarkan hasil penilaian produk yang telah dilaksanakan, diperoleh nilai rata-rata peserta didik pada kelas XI Desain Produksi Busana adalah 91%. Dimana rata-rata peserta didik mendapatkan nilai lebih dari 90. Aspek penilaian yang digunakan dalam penilaian produk yaitu aspek penilaian yang meliputi : 1) Persiapan alat dan bahan, 2) Kelengkapan dan sistematika penyusunan portofolio, 3) Kejelasan, orisinalitas, dan konsistensi konsep perancangan, 4) Kualitas representasi visual dan pengembangan desain, 5) Ketepatan pemilihan dan kesesuaian elemen desain, 6) Kualitas ilustrasi dan visualisasi desain busana, 7) Kualitas tata letak dan estetika penyajian portofolio, 8) Ketepatan dan kejelasan penggunaan bahasa tulis, 9) Sikap kerja, kerja sama, dan tanggung jawab, 10) Waktu.

Dalam proses pembelajaran ini peserta didik membentuk kelompok, dengan tugas membuat *portofolio fashion design*. Dengan tugas secara kelompok, setiap peserta didik bisa saling bertukar pendapat, berdiskusi tentang pembuatan *portofolio fashion design* yang akan dibuat, meningkatkan kreativitas peserta didik, dan juga ketika ada peserta didik yang kurang paham bisa berkomunikasi dengan kelompoknya. Sehingga dari pelaksanaan pembelajaran ini, peneliti dapat mengetahui seberapa tingkat pemahaman

peserta didik terhadap materi yang diajarkan melalui media pembelajaran yang telah diuji cobakan yaitu media pembelajaran realia berupa *portofolio fashion design*.

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan (Yulistiana, 2021) berdasarkan hasil dari studi literturnya didapat sebuah kesimpulan Hasil belajar peserta didik menggunakan media realia, maka dapat diperoleh peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 25%-100% yang nilai maksimumnya 9 serta rata-ratanya 7,5. Penelitian lain yang dilakukan (ROKHIM, 2021) yang menyatakan bahwa Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan, diperoleh data yaitu pada siklus I, nilai rata-rata kelas 69,72 dan dari 36 siswa terdapat 22 siswa (61,1 %) sudah mencapai nilai ketuntasan yaitu > 70 . Sedangkan pada siklus II hasil evaluasi diperoleh rata-rata kelas 79,58 dan terdapat 34 siswa (94,4 %) sudah mencapai nilai ketuntasan > 70 . Dengan demikian penggunaan media realia dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Hasil penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Afriliyani, Suntoko, & Meliasanti, 2023) Hasil analisis menunjukkan analisis data dihitung secara statistik dengan SPSS 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa t hitung $> t$ tabel atau 2.021 dan $df=68$ pada derajat signifikansi 0,05, t tabel adalah 2.021. Jadi, t hitung $> t$ tabel $5.699 > 2.021$ maka t hitung lebih tinggi dari t tabel dan Sig (2-tailed) = $0,00 < 0,05$. Jadi, H_0 ditolak. Kemudian H_a (alternatif) diterima. Setelah dilakukan posttest nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 82,57. Sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol sebesar 81,49. Dengan demikian, penggunaan media realia terbukti efektif dalam pembelajaran.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, hasil belajar dari 11 siswa setelah diterapkan dan menggunakan media pembelajaran realia berupa *portofolio fashion design* menunjukkan ketuntasan klasika sebesar 91% siswa tuntas berdasarkan KKTP yang berlaku. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran realia terbukti efektif meningkatkan hasil belajar dan dapat meningkatkan keterampilan siswa.

Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Realia Berupa Portofolio Fashion Design Pada Elemen Penyusunan Koleksi Busana

Uji respon siswa terhadap media pembelajaran realia berupa *portofolio fashion design* pada elemen penyusunan koleksi busana di SMK Negeri 1 Brondong dengan melibatkan 11 siswa dari kelas XI Desain Produksi Busana. Penilaian respon ini dilakukan melalui pengisian instrumen berupa lembar validasi yang mencakup tiga aspek respon yaitu aspek kognitif, afektif, dan konatif. Setelah media pembelajaran diuji

cobakan dan mengisi lembar validasi respon siswa.

Berdasarkan hasil yang diperoleh menyatakan bahwa media pembelajaran realia berupa *portofolio fashion design* pada elemen penyusunan koleksi busana dengan subjek penelitian peserta didik kelas XI Desain Produksi Busana SMK Negeri 1 Brondong mendapatkan respon positif. Dengan presentase penilaian diperoleh sebesar 93,21% dengan kriteria penilaian “Sangat Senang”, sehingga dapat disimpulkan memiliki respon yang sangat baik dari peserta didik baik dari segi materi yang disajikan maupun manfaat yang dirasakan setelah melakukan pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran realia berupa *portofolio fashion design*.

Menurut studi literatur yang dilakukan oleh (Yulistiana, 2021) menunjukkan hasil bahwa Respon dari peserta didik sangat baik terhadap pembelajaran menggunakan media realia yang terbukti dengan pemahaman dan kemampuan peserta didik ketika mengerjakan tugas- tugas yang diberikan.

Beberapa faktor yang membuat media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran realia berupa *portofolio fashion design* secara keseluruhan mendapat respon yang positif dari siswa antara lain, menarik karena berwujud nyata sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan karena terdapat contoh media secara nyata, dilengkapi dengan gambar, dapat digunakan dengan mudah sehingga membantu siswa dalam proses pembelajaran serta dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa kelayakan media pembelajaran realia berupa *portofolio fashion design* pada elemen penyusunan koleksi busana pada peserta didik kelas XI Desain Produksi Busana SMK Negeri 1 Brondong memperoleh skor rerata kelayakan media pembelajaran sebesar 3,29 dengan kategori “Sangat Layak diuji Cobakan” sehingga layak dan valid digunakan untuk pembelajaran. Hasil belajar peserta didik kelas XI Desain Produksi Busana SMK Negeri 1 Brondong setelah diterapkan media pembelajaran realia berupa *portofolio fashion design* pada elemen penyusunan koleksi busana menunjukkan ketuntasan klasikal sebesar 91% berdasarkan KKTP yang berlaku. Respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran realia berupa *portofolio fashion design* pada elemen penyusunan koleksi busana pada peserta didik kelas XI Desain Produksi Busana SMK

Negeri 1 Brondong sangat baik. Dibuktikan dengan hasil rata-rata angket yakni 93,21% dengan kriteria penilaian “Sangat Senang”. Hal tersebut dipengaruhi oleh media pembelajaran ini berwujud nyata dan menarik, sehingga peserta didik mudah menerima materi dan termotivasi untuk belajar.

DAFTAR REFERENSI

- Afriliyani, R., Suntoko, S., & Meliasanti, F. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Realia Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Pada Siswa Kelas X Di SMK Mathla’ul Anwar Segaran Kecamatan Batujaya Tahun *Innovative: Journal Of Social ...*, 3, 164–176.
- Diah Irmalinda. (2019). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 01 UJUNG GUNUNG ILIR*. 1–23.
- Fitra Amalia, Nurlina, & Andi Muafiah Nur. (2023). Penerapan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD Inpres Batulapisi Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa. *COMPASS: Journal of Education and Counselling*, 1(1), 103–109. <https://doi.org/10.58738/compass.v1i1.270>
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2021). Analisis Penggunaan Media Realia Melalui Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 772–783. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.810>
- Hilda Putri Lestari, A. S. (2025). Pengembangan Media Realia Sistem Tata Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN Bendul Merisi 408 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi*.
- Ibrahim, N. S. (2010). *PERENCANAAN PENGAJARAN*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kartika, S. E., Susanto, E., & Astuti, L. T. (2023). Penerapan Media Realia Pada Pembelajaran Keselamatan dan Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup Dalam Memotivasi Belajar Siswa. *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, 1(1), 195–199.
- Masnunah, M. (2018). Media Realia dan Media Maya Dalam Pembelajaran Agama Islam Di Sd. *Wahana Sekolah Dasar*, 26(2), 51–55. <https://doi.org/10.17977/um035v26i22018p051>
- Mohamed, O. S. (2015). *Designing a training program to develop the students ' skills in building fashion design portfolios Abstract* : 5(2), 337–351.
- Nurfadillah, S., Rofiqoh Azhar, C., Aini, D. N., Apriansyah, F., Setiani, R., & Tangerang,

- U. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1. *BINTANG: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 153–163.
- Rahman, W. S. (2018). *Peran Portofolio untuk Kesiapan Kerja sebagai Fashion Designer Pendidikan Vokasional Desain Fashion Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta 2018*. 1–110.
- ROKHIM, A. (2021). Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Menggunakan Media Realia Pada Materi Bangun Datar. *VOCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 1(2), 16–29. <https://doi.org/10.51878/vocational.v1i2.134>
- Yulifarina, E. (2020). Fashion Design Portfolio: Modal Untuk Bekerja Di Masa Depan. *Jurnal Tata Busana*, 09(1), 47–56.
- Yulistiana, V. R. dan. (2021). *MEDIA REALIA BAGI SISWA SMK*. 10, 11–19.