



Pengembangan Modul Bustier untuk Siswa Praktik Kerja Lapangan Berbasis Digital

A. Mita¹, Hapsari Kusumawardani², Tyas Wulandari³

¹Pendidikan Profesi Guru Universitas Negeri Malang, Indonesia

²Universitas Negeri Malang, Indonesia

³SMK Negeri 3 Malang, Indonesia

E-mail: a.mita.2431519@students.um.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-04-15 Revised: 2025-05-21 Published: 2025-06-09 Keywords: <i>Development; Module; Bustier and Digital.</i>	The implementation of field work practice (PKL) at Vocational High Schools (SMK), students get assignments that are independent and unguided because they are far from the teacher's monitoring of the work process so that it is difficult to do the assignment. This is because there is no guide in doing things that are adjusted to the procedures and standardization given by the teacher, so learning media is needed that can help students in understanding Bustier material, from the results of observations during PPL it was found that there is no e-module for Bustier material as a guide for students of SMKN 3 Malang fashion design and production related to manufacturing tasks that must be done independently while carrying out unguided learning. Students also need learning media to make it easier to understand the material when carrying out PKL. This study aims to determine the use of digital modules of Bustier materials for street vendor learning for Fashion Design and Production Students of SMKN 3 Malang. This research uses the Research and Development (R and D) method with the ADDIE development model. The subjects in this study amounted to 40 grade XI students majoring in Fashion Design and Production who carried out street vendors. Based on the results of validation from expert assessors and trials on students as users, the results of qualified research are very feasible and valid to be used as media. The development of a digital module in the form of a flipbook as an alternative learning medium for street vendor students, as well as the results of validity tests by material, language and media experts show that this module is suitable for use where this module can be used independently by street vendor students and provides benefits in supporting unguided learning.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-04-15 Direvisi: 2025-05-21 Dipublikasi: 2025-06-09 Kata kunci: <i>Pengembangan; Modul; Bustier dan Digital.</i>	Pelaksanaan praktek kerja lapangan (PKL) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), siswa mendapatkan penugasan yang bersifat mandiri dan tidak terbimbing karena jauh dari monitoring guru pada proses pengerjaan sehingga kesulitan mengerjakan tugas. Hal tersebut dikarenakan tidak adanya panduan dalam mengerjakan yang disesuaikan dengan prosedur dan standardisasi yang diberikan guru, sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam pemahaman materi Bustier, dari hasil observasi selama PPL ditemukan tidak adanya e-modul untuk materi Bustier sebagai panduan bagi siswa desain dan produksi busana SMKN 3 Malang terkait tugas pembuatan yang harus dikerjakan secara mandiri selama melaksanakan pembelajaran tidak terbimbing. Siswa juga membutuhkan media pembelajaran untuk mempermudah pemahaman materi ketika melaksanakan PKL. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan modul secara digital materi Bustier untuk pembelajaran PKL Bagi Siswa Desain dan Produksi Busana SMKN 3 Malang. Penelitian ini menggunakan metode <i>Research and Development</i> (R and D) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek pada penelitian ini berjumlah 40 siswa kelas XI jurusan Desain dan Produksi Busana yang melaksanakan PKL. Berdasarkan hasil validasi dari penilai ahli serta uji coba pada siswa sebagai pihak pengguna maka di dapat hasil penelitian terakualifikasi sangat layak dan valid digunakan sebagai media. Pengembangan modul digital berbentuk flipbook sebagai media pembelajaran alternatif bagi siswa PKL, serta hasil uji validitas oleh ahli materi, bahasa dan media menunjukkan bahwa modul ini layak digunakan dimana modul ini dapat digunakan secara mandiri oleh siswa PKL dan memberikan manfaat dalam menunjang pembelajaran tidak terbimbing.

I. PENDAHULUAN

Salah satu jejang pendidikan yang menghasil-

kan calon tenaga kerja tingkat menengah adalah pendidikan kejuruan, karena Sekolah Menengah

Kejuruan (SMK) di Indonesia tujuan utamanya adalah menyiapkan siswa untuk dapat bersaing di dunia kerja. SMK merupakan jejang pendidikan kejuruan yang bertujuan menghasilkan lulusan dengan dibekali pengetahuan, keterampilan, kemampuan, pengalaman, sikap dan kebiasaan kerja sehingga siap terjun ke dunia kerja serta mampu menjadi pekerja yang berkualitas, kompeten dan produktif. Upaya yang dilakukan oleh SMKN 3 Malang dalam rangka mempersiapkan lulusan yang siap bersaing di dunia kerja dengan melaksanakan Pendidikan Sistem Ganda melalui program Praktik Kerja Lapangan (PKL).

Praktik kerja lapangan (PKL) adalah suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan kejuruan yang memadukan kegiatan belajar di sekolah dan kegiatan belajar melalui bekerja langsung pada bidang serta suasana yang sesungguhnya dan relevan di dunia kerja/ industri (Dewi *et al.*, 2023). ada pelaksanaan program PKL siswa diberi teori dan keterampilan di sekolah didukung dengan kegiatan praktik yang sejalan dengan program keahlian sesuai dengan kebutuhan dunia usaha dan industri yang menjadi institusi pasangan. Diharapkan setelah pelaksanaan PKL siswa memperoleh pengalaman, pengetahuan dan keterampilan yang cukup dalam menghadapi dunia kerja yang sudah memasuki era Revolusi Industri 4.0.

Program PKL sangat berperan dalam mempersiapkan siswa memasuki dunia kerja. Hal itu dapat dikaitkan dengan simpulan pada penelitian (Lestari, 2020) bahwa mengatakan bahwa pengalaman praktik kerja lapangan memiliki pengaruh yang baik dan positif terhadap kesiapan kerja, dengan kata lain semakin banyak pengalaman pkL maka semakin baik juga kesiapan bekerja, yang menunjukkan bahwa pembelajaran praktik industri yang dilaksanakan secara langsung di dunia usaha dan dunia industri berperan terhadap kesiapan siswa untuk memasuki dunia kerja.

Era Revolusi Industri 4.0 menyajikan perubahan revolusioner yang mengkolaborasikan teknologi internet dan teknologi otomatisasi. Revolusi ini mengakibatkan transformasi yang besar pada dunia industri, termasuk pada bidang pendidikan. Selaras dengan kemajuan teknologi dan digitalisasi di segala bidang termasuk pendidikan, penguasaan guru terhadap teknologi pembelajaran menjadi semakin diperlukan. Seorang pendidik dituntut untuk lebih mengeksplorasi kemampuannya dan mampu memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ini, sehingga dapat mendukung

kemajuan dunia pendidikan (Shilpa & Sunita, 2016). Dengan berkembangnya teknologi informasi, terjadi pergeseran penyajian bahan ajar modul cetak ke dalam format digital atau elektronik, yaitu modul elektronik (Wirayasa dkk., 2020). Modul elektronik adalah bahan ajar atau media pembelajaran yang disajikan secara elektronik untuk mendukung kegiatan pembelajaran, dan memiliki komponen berupa kompetensi dan capaian pembelajaran, petunjuk penggunaan, alat/bahan yang diperlukan, rangkuman materi, latihan dan tugas (Delita dkk, 2022).

Pembelajaran mandiri adalah salah satu cara meningkatkan kemauan dan keterampilan pembelajar dalam proses belajar tanpa bantuan orang lain dan tidak tergantung pada pengajar, pembimbing, teman, atau orang lain), sementara guru lebih berperan sebagai fasilitator dan penyedia bahan ajar dalam proses pembelajaran). Modul ajar merupakan rancangan pembelajaran yang disusun sesuai dengan kurikulum yang berlaku guna mencapai standard kompetensi yang berlaku (Salsabilla dkk., 2023). Isu yang kemudian muncul adalah kemampuan bahan ajar elektronik, termasuk modul elektronik untuk menggantikan efektifitas pembelajaran konvensional tatap muka antara guru dengan siswa.

Dalam melaksanakan praktek kerja lapangan (PKL) siswa diberikan penugasan yang bersifat mandiri sehingga kesulitan mengerjakan tugas dikarenakan tidak adanya panduan dalam mengerjakan sesuai prosedur standardisasi yang diberikan guru dari masing masing kelas, dengan kurangnya media pembelajaran yang membantu siswa dalam pemahaman materi, membuat mereka merasa sulit dalam mengerjakan tugas untuk materi Bustier, karena hasil observasi selama PPL menunjukkan tidak adanya e-modul untuk materi Bustier sebagai panduan bagi siswa desain dan produksi busana SMKN 3 Malang terkait tugas pembuatan yang harus dikerjakan secara mandiri selama melaksanakan pembelajaran tidak terbimbing dalam hal melaksanakan PKL yang membuat mereka merasa kurang tertarik untuk mengerjakan tugas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis akan mengangkat judul "Pengembangan Modul Bustier Untuk Siswa Praktik Kerja Lapangan Berbasis Digital" dengan harapan penelitian ini dapat dilaksnakan sesuai rencana dan dapat bermanfaat untuk pembelajaran siswa.

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu 1) Apakah Modul dapat digunakan dan bermanfaat bagi siswa yang melaksanakan

pembelajaran tidak terbimbing? 2) Bagaimana merancang pembelajaran berbasis digital yang mudah diakses oleh peserta didik?

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development* atau R&D) dengan model pengembangan ADDIE. (Zamsiswaya, *et.al*, 2024) menyatakan bahwa model ADDIE merupakan pendekatan yang efektif dalam merancang dan mengembangkan pengalaman belajar yang berkualitas. Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini berupa flipbook yang mudah diakses siswa.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa PKL kelas. Adapun pembagiannya yaitu uji coba kelompok kecil sebanyak enam siswa, implemmtasi kelompok besar yaitu kelas XI jurusan Desain dan Produksi Busana sebanyak 40 siswa.

Prosedur pengembangan R&D dengan model pembelajaran ADDIE terdiri dari 5 tahap, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Penelitian ini menggunakan angket yang digunakan untuk mengukur kebutuhan siswa terhadap E-modul, angket bahasa, angket materi, dan angket media untuk mengetahui layak atau tidaknya modul digunakan dalam pembelajaran.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah modul bustier berbasis digital. Produk pengembangan dilakukan melalui beberapa tahap pengembangan produk sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan ditujukan untuk mengetahui masalah dan kebutuhan dasar siswa maupun pengajar untuk dijadikan acuan dalam proses pengembangan media pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan dengan cara studi lapangan melalui penyebaran angket analisis kebutuhan kepada siswa. Setelah mengetahui kebutuhan siswa selanjutnya akan dilakukan analisis jenis modul apa yang akan dikembangkan.



Gambar 1. Diagram modul yang akan dikembangkan

Dari data analisis modul yang akan dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa diperoleh rata-rata siswa memilih modul flipbook sebesar 52.5%, PDF 25%, dan Modul Biasa 22.5%.

2. Hasil validitas

Kelayakan modul diperiksa untuk melihat apakah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Validator modul dilakukan oleh satu orang guru bahasa Indonesia untuk ahli bahasa, validator materi dilakukan guru pamong yang mengajar di jurusan desain dan produksi busana, dan validator media dilakukan oleh guru Teknik jaringan komputer dan komunikasi

a) Validasi kelayakan ahli materi

Kuesioner dengan rentang skor 1-4 digunakan untuk uji validitas. Hasil skor yang diperoleh dari data validasi ahli materi berada pada kriteria layak digunakan dengan revisi dengan persentase sebanyak 61,5% untuk kriteria layak, sangat layak 30,85, dan kurang layak 7,7% dengan saran perbaikan pada desain produksi 1 dan desain produksi 2 dimana perbaikan tidak memengaruhi penggunaan modul. Berikut QR Modul bustier.



Gambar 2. Modul Bustier

b) Validasi kelayakan oleh ahli bahasa

Uji kelayakan validasi oleh ahli bahasa mendapatkan hasil keseluruhan aspek adalah 66,7% yang termasuk dalam katagori sangat layak, layak 22,2%, kurang layak 11,1%, dan tidak layak 0%. Dimana hasil uji validitas termasuk dalam katagori hasil layak implementasikan berdasarkan kelayakan bahasa.

c) Validitas kelayakan oleh ahli media

Penilaian validitas oleh ahli media melibatkan Guru Teknik Jaringan Komputer dan Komunikasi menggunakan kuesioner dengan rentang 1 – 4. Dengan tampilan media sebagai berikut.

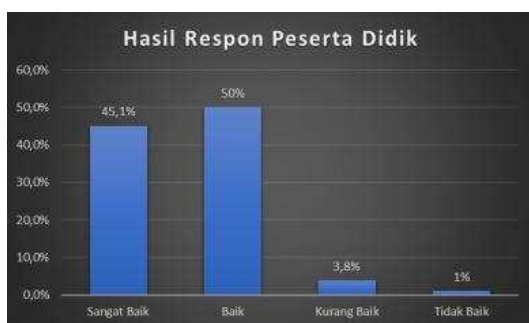


Gambar 3. Modul Bustier

Berdasarkan Uji validitas yang dilakukan ahli media kriteria sangat layak berada di angka 62,5%, kriteria layak 33,3% dan kurang layak 4,2%.

3. Hasil hasil analisis angket respon siswa

Hasil analisis angket respon siswa terhadap modul Bustier berbasis digital untuk pembelajaran PKL bagi siswa desain dan produksi busana SMKN 3 Malang di memperoleh 45,1 % untuk kategori sangat baik, 50% baik, 3,8% kurang baik, dan 1% tidak baik. Hal tersebut dapat menjelaskan bahwa modul tersebut dapat dengan mudah digunakan. Berikutdiagram persentase dapat dicermati pada gambar 4



Gambar 4. Presentase angket respon siswa

Dari hasil gambar 4 diperoleh hasil bahwa modul bustier yang dikembangkan

dapat digunakan dan bermanfaat bagi siswa PKL dengan pembelajaran tidak terbimbing, serta adanya modul yang dapat digunakan di mana saja.

B. Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan modul berbasis digital terkait materi Bustier untuk pembelajaran tidak terbimbing bagi siswa desain dan produksi busana SMKN 3 Malang yang diperuntukkan bagi siswa yang sedang melaksanakan PKL. Pengembangan e-modul interaktif ini telah dilakukan dengan model ADDIE, dimana tahapannya meliputi tahapan *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Tahapan implementasi dilakukan langsung kepada siswa di SMKN 3 Malang dengan hasil sebagai berikut:

1. Kebutuhan peserta didik terhadap modul

Dari hasil angket analisis kebutuhan peserta didik terhadap pengembangan modul pada gambar 1 52,5% siswa memilih *flipbook*. *Flipbook* merupakan animasi dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, tetapi halamannya menggambarkan proses animasi yang bergerak (irwanti simatupang & sormin, 2020; Masnastiti et al., 2020). Penggunaan bahan ajar berbasis *flipbook* membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar dikarenakan flipbook yang dapat diakses dan digunakan Dimana saja hal ini sangat mendukung peserta didik dalam pelaksanaan PKL. Siswa memilih flipbook menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dibandingkan dengan penggunaan e-modul jenis lain.

2. Validasi ahli terhadap modul

a) Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan dengan tujuan untuk menguji kelayakan dalam segi materi yaitu pemusatan data mean, median dan modus serta untuk menguji kesesuaian isi materi dengan kurikulum (standar isi) (Pertwi, 2024).

Penilaian dari data validasi yang diperoleh dari ahli materi keseluruhan aspek adalah 61.5% yang termasuk dalam katagori hasil layak diimplementasikan, kemudian kurang layak 7,7%, sangat layak 30,8%, dan terakhir tidak layak 0% dinilai dari 5 aspek yaitu *self instruction*, *self contained*, *stand alone*, *adaptive*, *user friendly*. Aspek kelayakan

isi meliputi beberapa hal yaitu: 1) Kesesuaian materi dengan standart kelulusan (SK) dan kompetensi dasar (KD), 2) Keakuratan materi, 3) Kemutakhiran materi, 4) Mendorong keingintahuan, 5) Praktikum dan kewirausahaan, 6) Pengayaan. Validasi E-modul dilakukan oleh guru pamong yang mengajar di jurusan desain dan produksi busana, Skor validasi dari ahli materi mendapatkan skor validasi yang termasuk dalam kategori modul "layak" untuk implementasikan berdasarkan kelayakan materi. Dengan sedikit revisi pada desain produksi 1 dan desain produksi 2 dimana perbaikan modul tidak mempengaruhi penggunaan modul.

b) Validasi ahli bahasa

Validasi ahli bahasa ini merupakan cara mendapatkan data mengenai kelayakan produk yang dikembangkan secara bahasa dan kaidah penulisan (Islamia, 2019).

Validasi modul oleh ahli bahasa ditinjau dari beberapa aspek. Penilaian validasi oleh ahli bahasa melibatkan Guru Bahasa Indonesia di SMKN 3 Malang, Hasil rata-rata skor yang diperoleh dari data validasi ahli bahasa keseluruhan aspek adalah 66,7% yang termasuk dalam katagori sangat layak, layak 22,2%, kurang layak 11,1%, dan tidak layak 0%. yang termasuk dalam katagori hasil sangat layak diimplementasikan berdasarkan kelayakan bahasa. Saran dari ahli disampaikan untuk dilakukan perbaikan beberapa *typo* sebelum diberikan kepada siswa, sehingga modul dapat digunakan dan dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran materi Bustier.

c) Validasi ahli media

Validasi media adalah proses penilaian rancangan produk yang dilakukan oleh para ahli berpengalaman (Hapsari & Zulherman, 2021).

Berdasarkan Uji validitas yang dilakukan ahli media kriteria sangat layak berada di angka 62,5%, kriteria layak 33,3% dan kurang layak 4,2%. Skor validasi dari ahli media mendapatkan skor validasi yang termasuk dalam kategori modul "layak" digunakan dengan beberapa saran perbaikan seperti warna font lebih dipergelap dan

background dikurangi ketajaman warnanya.

3. Respon siswa

Selanjutnya berdasarkan dengan hasil analisis angket respon siswa terhadap modul digital membuat bustier yang bertujuan untuk mengetahui kemudahan dalam menggunakan e-modul dalam pembelajaran tidak terbimbing, diperoleh hasil baik sebanyak 50% dan sangat baik 45,1%. Dapat disimpulkan bahwa modul bustier dapat dikatakan sangat baik, hal ini sejalan dengan beberapa penelitian lain yang dapat mendukung penelitian ini, yaitu penelitian berjudul "pengembangan modul menggunakan aplikasi flip pdf professional pada mata kuliah analisis kurikulum Pendidikan dasar", menunjukkan hasil bahwa aplikasi flip pdf professional telah mendapat validasi oleh tim validasi ahli serta dinyatakan praktis dan layak dipergunakan sebagai bahan ajar (Alzet Rama et al., 2022).

Dalam hal ini, e-modul menjadi bagian dari multimedia yang menawarkan banyak keuntungan yang menarik perhatian publik, selain itu juga meningkatkan kualitas penyampaian informasi dan dilengkapi dengan teks, gambar, audio dan video, serta animasi (Nafiah, et al., 2022). Secara umum, emodul yang dihasilkan dapat dipelajari selama 25-40 menit, sejalan dengan pendapat (Lestari, 2014), yang menyatakan bahwa seorang pembelajar akan menjangka keberhasilan proses belajar jika mendapatkan waktu belajar dan mengatur waktu tersebut sedemikian rupa sehingga belajar menjadi lebih bermakna.

Tampilan media telah dirancang secara menarik dengan dilengkapi dengan sajian materi dalam bentuk produk multimedia untuk memberikan kesempatan siswa dalam menangkap materi dari sudut pandang yang berbeda, (Hasan et al., 2021). Uraian materi yang terdapat dalam e-modul telah dirancang secara jelas dengan bahasa dan kalimat yang mudah dipahami (Ani, 2019). E-modul materi pembuatan desain teknik kolase dirancang secara atraktif dan interaktif karena keinginan dan minat belajar siswa dapat meningkat melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam proses belajar (Magdalena et al., 2021). Produk e-

modul yang dihasilkan dinilai mampu menarik minat belajar siswa, mengingat sebuah media pembelajaran dapat menjadi rangsangan bagi siswa dan memberikan hasil yang optimal (Nurfadhillah et al., 2021).

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian e-modul Bustier untuk pembelajaran PKL bagi siswa desain dan produksi busana SMKN 3 Malang yang diperuntukkan bagi siswa kelas XI yang sedang melaksanakan PKL, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan modul berbasis digital materi Bustier untuk pembelajaran PKL bagi siswa desain dan produksi busana SMKN 3 Malang telah dilakukan sesuai prosedur pengembangan model ADDIE serta tahap penyusunan pengembangan modul digital menggunakan flipbook.
2. Dari hasil evaluasi menyimpulkan bahwa modul pembelajaran materi Bustier secara digital dinyatakan layak untuk dipergunakan sebagai alternatif dalam inovasi media pembelajaran tidak terbimbing.
3. Hasil angket respon siswa terhadap modul berbasis digital materi Bustier diperoleh dari hasil analisis angket respon siswa diklasifikasikan dalam kategori sangat baik untuk digunakan.

B. Saran

Saran yang diberikan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan antara lain:

1. Diharapkan e-modul pembelajaran ini dapat digunakan di sekolah-sekolah lain dengan materi yang lebih lengkap.
2. Penelitian yang dilakukan belum sampai pada uji efektivitas e-modul dalam pembelajaran sehari-hari. Oleh karena itu, bagi para peneliti lain terbuka kesempatan untuk mengkaji lebih jauh pengujian efektivitas e-modul dalam pembelajaran.

Acknowledgement

Terima kasih kami ucapkan kepada program studi Pendidikan Profesi Guru (PPG) Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang yang telah mendanai kegiatan ini.

DAFTAR RUJUKAN

Alzet Rama, Yasdinul Huda dan Remon Lapis (2022), pengembangan e modul menggunakan aplikasi flip pdf professional

pada mata kuliah analisis kurikulum Pendidikan dasar, Jurnal pendidikan Vol 7, No 1 Delita, F., Berutu, N. & Nofrion, N. (2022). *Online Learning: The Effects of Using Modul elektronikes on Self-Efficacy, Motivation and Learning Outcomes. Turkish Online Journal of Distance Education*, 23 (4), 93-107. DOI: 10.17718/tojde.1182760.

Ani, C. (2019). Pengembangan media dan sumber belajar: Teori dan prosedur. *Laksita Indonesia*.

Dewi, N. K. C., Dantes, K. R., & Widiana, I. W. (2023). Evaluation on The Implementation of Field Work Practice (PKL) Program for Students of Xi Grade in Culinary Department. *Jurnal Administrasi Pendidikan Indonesia*, 14(1), 54-65.

Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.

Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394.

Irawati Simatupang, N., & Sormin, E. (2020). The effectiveness of using flipbook maker to improve the chemistry learning outcomes of senior high school students. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 12(1), 26-33. <https://doi.org/10.24114/jpkim.v12i1.17710>

Islamia, Nuha. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis Sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Biologi. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Lestari, A. (2020). Membangun Kesiapan Kerja Calon Tenaga Kerja. *Jurnal Literasiologi*, 4(1).

Lestari, I. (2014). Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar. *Jurnal Formatif*, 3(2), 115-125.

Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media

- Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Nafiah, A., Kusumawardani, H., Sintawati, E., Annisha Rachman, G., & Nur, E. (2022). Developing media of decorative buttons for students in creative fabrics course at fashion design program, state university of malang. *International Journal of Scientific Research and Management*, 10(04), 846–850. <https://doi.org/10.18535/ijstrm/v10i4.ec07>.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.
- Pertiwi, Elina. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Saku Digital Pada Siswa SMK Karya Wiyata Punggur. Lampung: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
- Salsabilla, I. I., Jannah, E., & Juanda. (2023). Analisis Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 33–41.
- Shilpa, S., & Sunita, M. (2016). A Study an Interactive Elementary Education (3-6) With Multimedia. *International Journal of Home Science*, 2(1), 214–215. <https://www.homesciencejournal.com/archives/2016/vol2issue1/PartD/2-1-44-761.pdf>
- Wirayasa, I. D. G. P., Darmayasa, I. P., & Satyawan, I. M. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Ranah Kognitif Model 4D Pada Materi Sepak Bola Berdasarkan Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan*, 8(3). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIP/article/view/33760>
- Zamsiswaya, Syawaluddin, & Syahrizul. (2024). Pengembangan Model ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 46363–46369. Retrieved from <http://jptam.org/index.php/jptam/article/view/22709>