PENGEMBANGAN MEDIA E-BOOK PADA PEMBUATAN POLA BLUS MENGGUNAKAN COMPUTER AIDED DESIGN (CAD) RICHPEACE UNTUK SISWA KELAS XI TATA BUSANA SMK PARIWISATA IMELDA MEDAN

Rincawani Sidabalok[1], Chintya Mei Sony Nababan[2], Farihah[3], Halimul Bahri[4]
Program Studi Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Medan
[1]rincairc@gmail.com , [2]chintyameisonynababan@gmail.com ,
[3]farihah@unimed.co.id, [4]halimulbahri75@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to: (1) develop e-book learning media on the material of making blouse patterns using Computer Aided Design (CAD) Richpeace for class XI Fashion Design students of SMK Pariwisata Imelda Medan, and (2) determine the level of feasibility of the developed e-book media. This research uses the Research and Development (R&D) method with the 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate) proposed by Thiagarajan. The research subjects consisted of 33 eleventh-grade Fashion Design students at Imelda Tourism Vocational High School, Medan, and one subject teacher. Data collection techniques included observation, interviews, and questionnaires. The research instrument used the Guttman scale for needs analysis and the Likert scale for media feasibility assessment. Data were analyzed using descriptive statistical analysis techniques. The results showed that the e-book learning media was successfully developed in accordance with the learning needs of the blouse pattern making material using Richpeace CAD. The needs analysis showed that the e-book media was highly needed by students, with a percentage of 92.17%. The validation results from the material experts obtained an average percentage of 93.3%, categorized as very valid, while the validation results from the media experts obtained an average percentage of 86.9%, categorized as very valid. The field trial involving 33 students obtained an average percentage of 94.38% and 94,4% from teachers categorized as very good, indicating that the e-book media is suitable for use as a learning medium.

Keywords: *Learning Media, E-Book, Richpeace CAD, Blouse Pattern Making*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran *e-book* pada materi pembuatan pola blus menggunakan *Computer Aided Design* (CAD) *Richpeace* untuk siswa kelas XI Tata Busana SMK Pariwisata Imelda Medan, dan (2) mengetahui tingkat kelayakan media *e-book* yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang dikemukakan oleh Thiagarajan. Subjek penelitian terdiri 33 siswa kelas XI Tata Busana SMK Pariwisata Imelda Medan dan satu orang guru mata pelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket. Instrumen penelitian menggunakan skala Guttman untuk analisis kebutuhan serta skala Likert untuk penilaian kelayakan media. Data dianalisis menggunakan teknik analisis statistik

deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *e-book* berhasil dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran pada materi pembuatan pola blus menggunakan CAD *Richpeace*. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa media *e-book* sangat dibutuhkan oleh siswa dengan persentase sebesar 92,17%. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 93,3% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 86,9% dengan kategori sangat valid. Uji coba lapangan yang melibatkan 33 siswa memperoleh persentase sebesar 94,38% dan oleh guru 94,4% dengan kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa media *e-book* layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, E-Book, CAD Richpeace, Pembuatan Pola Blus*

A. Pendahuluan

Perkembangan globalisasi mempermudah pemanfaatan teknologi oleh seluruh lapisan masyarakat, termasuk anak-anak. Perkembangan teknologi yang menuntut semua pihak untuk melakukan perubahan sistem kerja, termasuk dalam menyiapkan sumber daya manusia yang kompeten. Teknologi berfungsi sebagai media komunikasi antara pendidik dan peserta didik serta mendorong inovasi di berbagai bidang.

Sekolah kejuruan adalah jalur pendidikan yang membekali peserta didik dengan keterampilan teknis dan lulusan yang dapat langsung memasuki dunia kerja (Zukna, I., 2024). Perkembangan teknologi yang semakin maju tersebut mendukung terciptanya berbagai sekolah keahlian sesuai dengan perkembangan zaman, salah satunya jurusan tata busana. Pembelajaran produktif yang terdapat di sekolah kejuruan di bidang tata busana salah satunya mata pelajaran pembuatan pola secara digital yang merupakan pembelajaran produktif dimana kompetensi dasarnya meliputi pembuatan pola secara digital menggunakan CAD (*Computer Aided Design*).

CAD (*Computer Aided Design*) adalah teknologi komputer baik hardware maupun software untuk proses pembuatan desain beserta dokumentasi (Muhdhor, 2018: 1). Keunggulan dari *Richpeace* CAD salah satunya adalah keakuratannya, dengan teknologi yang canggih perangkat lunak CAD dapat menghasilkan pola yang lebih presisi dan terukur (Bahri dkk., 2024). Dengan menguasi teknologi CAD lulusan sekolah tata busana/fashion akan menjadi SDM yang unggul dan dapat berdaya saing yang tinggi.

Kelebihan *Software* CAD sistem dari *Richpeace* ini lebih *open* akses (terbuka) dimana semua *tool* dapat aktif tanpa ada masa trial/ uji coba (Suprihatin, 2016).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada guru mata Pelajaran Pembuatan Pola Secara Digital dan siswa tata busana di SMK Pariwisata Imelda Medan menunjukkan bahwa untuk menunjang proses pembelajaran, sekolah telah menyediakan fasilitas yang memadai seperti ruangan laboratorium komputer, komputer dengan jumlah 40 unit komputer mendukung softwear dengan baik, dan jaringan internet yang memadai. Pada saat pembelajaran pembuatan pola secara digital peserta didik belum menguasai pembuatan pola secara digital dengan baik. Proses pembelajaran di kelas bahan ajar yang digunakan dalam proses pembuatan pola blus menggunakan CAD *Richpeace* masih terbatas. Bahan ajar hanya dimiliki oleh guru sehingga peserta didik belum memiliki bahan ajar yang dapat digunakan secara mandiri di luar proses pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik masih bergantung pada penjelasan dan arahan guru dalam memahami materi. Hal tersebut menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam mengikuti langkah-langkah pembuatan pola secara digital. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan bahan ajar yang dapat digunakan secara mandiri serta langkah-langkah pembuatan pola yang sesuai dengan prosedur pembelajaran yang diterapkan di sekolah.

Komponen penting dalam kegiatan pembelajaran adalah adanya media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang ideal adalah untuk menunjang pemahaman siswa untuk mencapai hasil yang optimal dan memuaskan. Bentuk media yang digunakan oleh guru dalam menjelaskan materi pembuatan pola secara digital dengan menggunakan komputer dan proyektor dengan metode demonstrasi. Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan suatu inovasi media pembelajaran yang mampu memenuhi kebutuhan peserta didik terhadap sumber belajar yang ringan, fleksibel, dan relevan dengan perkembangan teknologi digital. Menurut Suhirman, dkk (2025) buku digital atau *e-book* (*electronic book*) adalah salah satu teknologi yang

memanfaatkan komputer yang digunakan untuk menampilkan informasi baik berupa teks, gambar, audio, video, maupun multimedia lainnya dalam bentuk yang singkat dan bergerak secara aktif yang dapat dibaca oleh komputer maupun perangkat elektronik lainnya. Menurut Hendra, dkk (2023) Buku digital berfungsi sebagai salah satu alternatif media belajar dan berbagi informasi dengan tujuan untuk mempermudah proses litarasi serta meningkatkan semangat membaca para pembelajar dalam segala bidang. *E-Book* yang bersifat interaktif memiliki potensi untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Nurmayanti, Rosilawati, & Fadiawati, 2022). Melalui media *e-book* pembuatan pola blus menggunakan CAD *richpeace,* dapat digunakan siswa untuk mempelajari kembali materi sesuai kebutuhan belajar, memahami tahapan kerja, dan siswa dapat memahami tahapan penggunaan CAD richpeace sebelum melakukan praktik secara langsung di sekolah. Dengan adanya media pembelajaran *e-book* diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, memperkuat literasi teknologi siswa dan mendukung tercapainya kompetensi dasar pada mata pembelajaran pembuatan pola secara digital. Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media *E-Book* Pada Pembuatan Pola Blus Menggunakan *Computer Aided Design* (CAD) *Richpeace* Untuk Siswa Kelas XI Tata Busana SMK Pariwisata Imelda Medan".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), dengan menerapkan model pengembangan 4D (*Four-D Models*) yang memiliki 4 tahap pengembangan yaitu, *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran).

Teknik pengumpulan data dengan melakukan beberapa prosedur pengumpulan data, yaitu: observasi, wawancara, dan penyebaran angket. Instrument penelitian berupa lembar angket yang diberikan kepada validasi ahli materi, ahli media dan penilaian siswa.

Setelah melalui validasi dan revisi dengan ahli materi dan media dinyatakan dapat untuk di uji cobakan, peneliti melaksanakan uji coba dengan 3 langkah yaitu: uji coba secara perorangan terdiri 3 orang siswa sebagai responden, dan menerima masukan dan saran dari siswa mengenai media *e-book* pembelajaran. Setelah melalui proses uji coba perorangan dan dinyatakan dapat dilakukan uji coba kelompok kecil yang terdiri 8 orang siswa dan menerima masukan dan saran, dinyatakan dapat melakukan uji coba lapangan setelah melalui perbaikan media, selanjutnya peneliti melakukan uji coba lapangan dengan jumlah siswa sebanyak 33 orang. Teknik analisis data menggunakan skala *likert*, menggunakan tipe pengukuran dengan rentang nilai 1 sampai 5 dengan kategori sangat baik (5), baik (4), cukupbaik (3), kurang baik (2), dan sangat tidak baik (1).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari penelitian ini adalah pengembangan produk berupa media pembelajaran *e-book* disiapkan untuk materi pembuatan pola blus bagian depan, belakang, pola lengan secara digital yang ditujukan kepada siswa kelas XI Tata Busana di SMK Pariwisata Imelda Medan. Sebelum membuat media *e-book*, peneliti melakukan beberapa tahap yaitu:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi awal pada materi pembuatan pola blus secara digital maka diperlukan empat tahapan yaitu: analisis awal, analisis kebutuhan, analisis peserta didik, dan analisis perumusan tujuan pembelajaran. Pada tahap analisis awal akan dilakukan kegiatan observasi di dalam kelas untuk memperoleh proses pembelajaran dan kondisi siswa untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran pembuatan pola secara digital. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diperoleh informasi bahwa: 1. Pembelajaran pembuatan pola blus secara digital di fase F/kelas XI Tata Busana telah dilaksanakan sesuai dengan kurikulum yang berlaku namun media pembelajaran yang ada buku cetak dan hanya guru mata pelajaran yang memiliki, 2. Siswa belum mengetahui langkah-langkah awal dalam pembuatan pola secara digital, 3. Siswa belum mengetahui *tools* dasar CAD *richpeace* dalam

pembuatan pola blus bagian depan, belakang dan lengan, 4. Siswa belum mengetahui fungsi *tools* yang digunakan untuk membuat pola digital menggunakan CAD *richpeace*, dan 5. Siswa masih belum mengetahui *tools* untuk membentuk lengkungan garis leher dan kerung lengan dengan menggunakan *tool* CAD secara tepat.

Pada tahap analisis kebutuhan ini akan menentukan segala macam hal yang dibutuhkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan siswa diperoleh gambaran kebutuhan siswa ditinjau dari beberapa aspek sebagai berikut: 1. Pada aspek sarana dan prasarana, siswa menyatakan 100% memiliki perangkat digital dan lingkungan sekolah yang mendukung penggunaan bahan ajar digital dalam pembelajaran. 2. Pada aspek bahan ajar, siswa menyatakan 94,75% tidak memiliki buku pegangan dari sekolah sebagai sumber belajar dan membutuhkan bahan ajar digital berbentuk e-book yang menampilkan setiap langkah secara visual serta dapat digunakan secara mandiri untuk menunjang proses pembelajaran. 3. Pada aspek pemahaman materi, siswa menyatakan 82% masih mengalami kesulitan dalam memahami materi dan membentuk lengkungan dengan tool CAD serta membutuhkan penjelasan materi disajikan tahap demi tahap. 4. Pada aspek metode pembelajaran, siswa menyatakan 100% masih bergantung pada penjelasan guru. Secara keseluruhan, hasil angket kebutuhan siswa memproleh persentase sebesar 92,17% sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan *e-book* pembelajaran pembuatan pola secara digital sangat dibutuhkan sebagai bahan pembelajaran yang mendukung pemahaman materi, kemandirian belajar dan pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data penilaian angket kebutuhan guru tersebut, diperoleh skor sebesar 9 dari skor maksimal 12, sehingga presentase kebutuhan guru mencapai 75%. Hasil ini menunjukkan bahwa diperlukan pengembangan bahan ajar digital berupa *e-book* sebagai media pendukung pembelajaran pembuatan pola blus secara digital, guna membantu penyampaian materi secara lebih jelas dan mendukung proses pembelajaran di kelas.

Analisis peserta didik dilakukan untuk mendapatkan gambaran

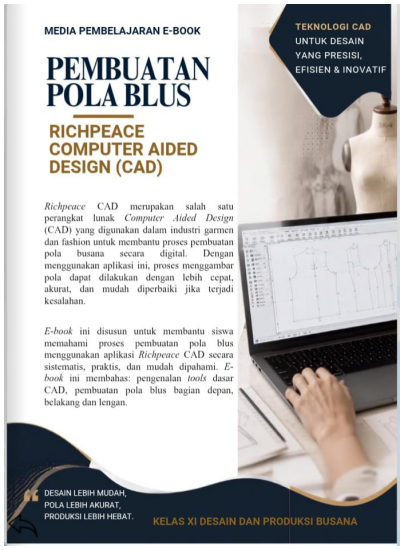
karakteristik siswa dalam kemampuan akademik dan keterampilan-keterampilan individu yang sudah dimiliki siswa. Hasil melakukan observasi di kelas siswa memiliki ketertarikan terhadap penggunaan teknologi digital, lebih suka membaca dan memahami materi yang disajikan tahap demi tahap dalam bentuk visual atau gambar.

Tahap analisis perumusan tujuan pembelajaran bertujuan untuk menetapkan kompetensi spesifik dan terukur yang harus dicapai peserta didik yang berpedoman pada Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) sehingga dapat diuraikan menjadi beberapa materi yang hendak disajikan dalam *e-book* berlandaskan kompetensi dasar yaitu; memahami penggunaan software pola digital untuk desain busana dan mampu membuat pola blus sederhana berdasarkan pola dasar digital.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Dalam tahap perancangan ini, kegiatan yang dilakukan yaitu pemilihan media pembelajaran dan mendesain isi materi dalam media pembelajaran. Pertama dilakukan pemilihan media yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru pada tahap *define* media yang dipilih dalam penelitian ini adalah *e-book*. Pemilihan *e-book* didasarkan pada penyajian materi pembelajaran secara terstruktur mulai dari kompetensi yang akan dicapai, pengenalan aplikasi CAD *richpeace*, langkah-langkah pembuatan pola blus serta *e-book* dilengkapi berbagai unsur pembelajaran seperti, visual gambar tahap demi tahap dan tautan video tutorial pembuatan pola blus menggunakan CAD *richpeace.* Kedua pemilihan format dilakukan berdasarkan pertimbangan yang meliputi, penyesuaian desain layout, gambar, video, serta teks pada jenis dan ukuran font yang disusun kedalam isi *e-book.* Ketiga, rancangan awal dalam pengembangan *e-book* terlebih dahulu menyiapkan *storyboard* dan kemudian menyiapkan bahan materi, gambar, ilustrasi yang diperlukan sesuai kebutuhan *e-book* yang dikembangkan berdasarkan referensi yang relevan. Setelah langkah tersebut, *e-book* didesain menggunakan aplikasi *canva* dan dikonversikan ke *heyzine flipbook*. berikutnya adalah hasil perancangan media *e-book* pada tahap ini seluruh konten *e-book* dijabarkan secara visual dan terstruktur, mencakup

urutan penyajian materi, penempatan elemen interaktif serta teks, gambar, ilustrasi pendukung dan video tutorial pada materi pembuatan pola blus menggunakan CAD *richpeace*.



Gambar 1. Sampul Depan *E-Book*



Gambar 2. Sampul Belakang *E-Book*

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan dalam pembuatan *e-book* pembuatan pola blus richpeace CAD, dilakukan penilaian validasi ahli media pembelajaran yakni, ahli materi dan media serta dilakukan uji coba pengembangan *e-book* kepada peserta didik. Menurut Mesra, dkk (2023) menjelaskan bahwa penilaian ahli (*expert appraisal*) bertujuan untuk menilai kelayakan produk yang telah disusun yang diikuti dengan revisi sesuai masukan dan saran dari ahli agar produk yang dikembangkan lebih tepat, efesien, mudah digunakan dan memiliki kualitas tinggi. Berikut hasil validasi ahli mengenai *e-book* Pembuatan Pola Blus Menggunakan CAD *Richpeace* yang dikembangkan.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dua orang validator yang berkompeten dibidang materi pembuatan pola blus menggunakan CAD *richpeace*. Instrumen yang digunakan dalam validasi ahli materi berupa angket penilaian yang disusun berdasarkan kisi-kisi instrumen yang mengacu pada aspek kelayakan isi, kebahasaan dan penyajian sebagaimana dikemukakan oleh

Kokasih (2021). Angket tersebut terdiri atas 12 butir pernyataan dengan skala Likert 1-5 untuk menilai tingkat kesesuaian dan kelayakan media *e-book* pembuatan pola blus CAD *richpeace* yang dikembangkan. Berdasarkan hasil validasi oleh kedua ahli materi Hasil penilaian dari validator 1 memperoleh persentase sebesar 91,67%, sedangkan validator 2 memperoleh persentase sebesar 95%. Secara keseluruhan persentase penilaian dari kedua validator materi adalah 93,3% sehingga *e-book* pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kriteria "Sangat Valid".

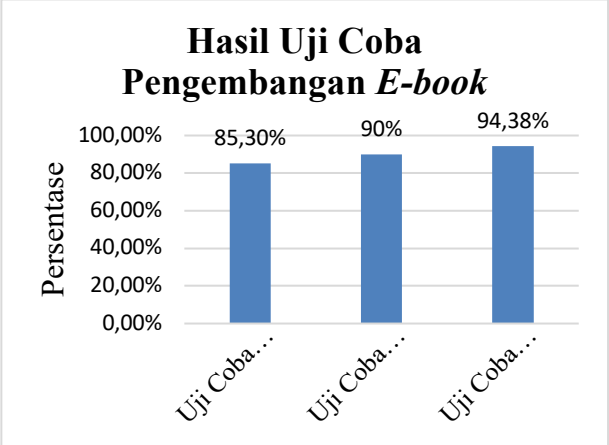
b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dua orang validator yang berkompeten di bidang media pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam validasi ahli media berupa angket penilaian yang disusun berdasarkan kisi-kisi instrumen yang berpedoman pada aspek tampilan media, efesiensi, dan penyajian visual *e-book*, dengan jumlah 16 butir pernyataan. Hasil penilaian dari validator 1 memperoleh persentase sebesar 93,75%, sedangkan validator 2 memperoleh persentase sebanyak 80%. Secara keseluruhan, persentase penilaian dari kedua validator media adalah 86,9% sehingga *e-book* pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kriteria "Sangat Valid". Setelah melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media kemudian dinyatakan sangat valid, maka proses selanjutnya dilakukan uji coba produk kepada peserta didik untuk melihat praktikalisasi media *e-book* yang dikembangkan.

c. Uji Coba Produk

Uji coba pada pengembangan *e-book* dilakukan dengan 3 tahapan uji coba kepada peserta didik yakni uji coba perorangan dengan jumlah 3 orang peserta didik, kelompok kecil dengan jumlah 8 orang peserta didik dan uji coba lapangan dengan jumlah 33 orang peserta didik. Pembagian ini dilakukan agar proses uji coba produk berjalan secara bertahap dan sistematis, sehingga peneliti dapat melakukan revisi dan penyempurnaan produk berdasarkan hasil dari setiap tahap pengujian. Melakukan uji coba perorangan kepada siswa dengan jumlah sebanyak 3 orang. Aspek yang perlu diperhatikan terdiri dari aspek penyajian, desain tampilan dan pedagogi. Berdasarkan data hasil uji coba perorangan pada tiga orang peserta didik diperoleh persentase

penilaian sebesar 85,3% dengan kategori "Sangat Baik". Hasil tersebut menunjukkan bahwa *e-book* Pembuatan Pola Blus CAD richpeace telah memperoleh respon positif dari peserta didik pada tahap uji coba perorangan. Kemudian tanggapan saran dari siswa dijadikan sebagai pertimbangan peneliti untuk memperbaiki media sebelum diuji cobakan kepada siswa dalam uji coba kelompok kecil. Tahap selanjutnya melakukan uji coba kelompok kecil kepada 8 orang. Hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada delapan orang peserta didik, diperoleh persentase sebesar 90% yang berada pada kriteria "Sangat Baik". Data tersebut menunjukkan bahwa *e-book* pada pembuatan pola blus menggunakan CAD *richpeace* telah memenuhi kriteria kelayakan sehingga dapat diteruskan pada tahap berikutnya, yaitu uji coba lapangan dalam skala besar. Tahap uji coba lapangan skala besar adalah untuk mengetahui kelayakan media *e-book* pembuatan pola blus dengan CAD menurut tanggapan dari sudut pandang siswa kelas XI Tata Busana SMK Pariwisata Imelda Medan sebagai objek coba sebenarnya sejumlah 33 siswa. Terdapat 3 aspek yang akan dinilai oleh siswa yang terdiri dari aspek penyajian, aspek desain tampilan dan aspek pedagogi. Pada aspek penyajian terdapat 6 butir pernyataan, aspek desain tampilan 6 butir pernyataan dan terakhir aspek 3 butir pernyataan. Pernyataan angket mengguakan penilaian dengan alternatif rentang nilai 1 sampai 5 dengan kategori sangat baik (5), baik (4), cukupbaik (3), kurang baik (2), dan sangat tidak baik (1). Berdasarkan hasil uji coba lapangan



Grafik Hasil Uji Coba Pengembangan *E-Book*

Kesimpulan dari hasil uji coba menunjukkan bahwa, media pembelajaran berupa *e-book* pembuatan pola blus menggunakan CAD dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran elemen pembuatan pola secara digital untuk siswa kelas XI Tata Busana SMK Pariwisata Imelda Medan.

D. Kesimpulan

Hasil dari penelitian ini adalah berhasilnya dikembangkan media *e-book* sebagai media pembelajaran pembuatan pola blus menggunakan CAD *Richpeace* untuk siswa kelas XI Tata Busana SMK Pariwisata Imelda Medan, melalui penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model 4D, dengan kelayakan media pembelajaran berdasarkan tahapan validasi ahli (*expert judgement*) ditinjau dari aspek kelayakan isi, penyajian, bahasa dan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan pendapat siswa. Berdasarkan tahapan validasi yang telah dilakukan, hasil penilaian ahli materi memperoleh persentase sebesar 93,3% dan persentase validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 86,9%. Hasil uji coba pengembangan e-book pembuatan pola blus menggunakan CAD richpeace dilakukan 3 kali secara bertahap. Pada uji coba perorangan diperoleh persentase 85,3%, dengan kriteria "Sangat Baik". Uji coba kelompok kecil diperoleh persentase 90% dengan kriteria "Sangat Baik", pada uji coba lapangan diperoleh persentase 94,38% dengan kriteria "Sangat Baik". Uji coba selanjutnya kelayakan e-book dilakukan kepada guru memperoleh persentase 94,4% dengan kriteria "Sangat Baik". Berdasarkan hasil keseluruhan skor persentase, dapat disimpulkan bahwa media *e-book* dinyatakan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Bahri, H., Farihah., Ampera, D., Damanik, U. A., Dermawan., & Salsabilah. (2024). *Pola Digital Busana Edisi ke 2: Pecah Pola Digital Busana Dasar Wanita*. Percut Sei Tuan: PT Cahaya Rahmat Rahmani.

Hendra., Afriyadi, H., Tanwir., Hayati, N., Supardi., Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*, Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Muhdhor. (2018). *Pattern, Grading dan Marker Dengan Cad (Richpeace)*. DKI Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK – Kemdikbud.

Nurmayanti., Rosilawati, I., & Fadiawati, N. (2022). Pengembangan E-Book Interaktif Berbasisi Refresentasi Kimia Pada Materi Ikatan Kimia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Kimia*, 6(1), 160-172.

Suhirman, L., Marta, R. F., Wachyudi, K., Wibawa, A. P., Kafiar, E., Ismail., Andawiyah, R., & Anyan., Puteri, G. B. (2025). *Media*

Pembelajaran. Jawa Timut: Askara Sastra Media.

Suprihatin, S. E. Y., Fitrihana, N., Fitriansyah., & Zulian. (2017). *Menguasai Software CAD Pattern Making Untuk Meraih Sukses Di Industri Fashion Global Abad 21*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menegah Kejuruan.