

**EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM
MENINGKATKAN KOMPETENSI PRAKTIK SISWA PADA PENDIDIKAN TATA
BUSANA: KAJIAN LITERATUR**

Roito Br Sinaga¹, Sri Br Maharani Ketaren², Nuria Rahmadani Hasibuan³, Farihah⁴

Untung Desy Purnamasari⁵

^{1,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik,
Universitas Negeri Medan

¹roitosinagaa18@gmail.com, ²nuriarahmadani2020@gmail.com

³ketarensrimaharani73@gmail.com, ⁴farihah@unimed.ac.id,

⁵desy.purnama@unimed.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of digital learning media in improving students' practical competencies in fashion education. The study was conducted through a literature review of various scientific sources discussing the development and implementation of digital learning media in fashion education, including audio-visual media, interactive digital modules, technology-based applications, and e-learning platforms. The findings indicate that the use of digital learning media contributes positively to enhancing students' conceptual understanding, learning motivation, creativity, and practical competencies. The nature of fashion education, which emphasizes technical and visual skills, makes digital media a highly relevant and effective tool for supporting the achievement of learning outcomes. However, several challenges remain in its implementation, including limited technological infrastructure, insufficient digital literacy among teachers, and unequal access to digital devices among students. Therefore, the development of innovative, adaptive, and vocationally relevant digital learning media is essential to improve the quality of learning and meet the demands of Industry 4.0.

Keywords: digital learning media, fashion education, practical competence, vocational education, e-learning.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pemanfaatan media pembelajaran digital dalam meningkatkan kompetensi praktik siswa pada pendidikan tata busana. Kajian dilaksanakan dengan menelaah berbagai sumber ilmiah yang membahas pengembangan dan penggunaan media pembelajaran dalam konteks tata busana, meliputi media audio-visual, modul digital interaktif, aplikasi berbasis teknologi, serta platform e-learning. Hasil kajian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital secara konsisten berkontribusi pada peningkatan pemahaman konsep, motivasi belajar, kreativitas, dan kompetensi praktik siswa. Karakteristik pembelajaran tata busana yang sarat keterampilan teknis dan visual menjadikan media digital sebagai instrumen yang sangat relevan dalam mendukung pencapaian kompetensi secara optimal. Kendala yang ditemukan dalam implementasinya meliputi keterbatasan infrastruktur teknologi, kemampuan literasi digital guru, serta ketersediaan perangkat bagi siswa.

Rekomendasi diberikan bagi pengembangan media pembelajaran tata busana yang inovatif, adaptif, dan selaras dengan tuntutan pendidikan vokasi di era industri 4.0.

Kata Kunci: media pembelajaran digital, tata busana, kompetensi praktik, pendidikan vokasi, kajian literatur.

A. Pendahuluan

Pendidikan tata busana merupakan bagian dari pendidikan vokasi yang memiliki orientasi kuat terhadap penguasaan keterampilan teknis dan kompetensi praktis. Dalam proses pembelajaran tata busana, penguasaan materi tidak dapat dicapai semata-mata melalui penyampaian verbal atau tekstual, melainkan memerlukan visualisasi yang konkret, demonstrasi prosedural, serta latihan praktik yang terstruktur. Oleh karena itu, ketersediaan media pembelajaran yang tepat dan efektif menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan proses belajar mengajar di bidang ini.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat dalam beberapa dekade terakhir telah membuka peluang besar bagi dunia pendidikan untuk memanfaatkan berbagai bentuk media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital mencakup beragam format, antara lain video tutorial, modul interaktif berbasis komputer, aplikasi desain

berbantuan perangkat lunak, platform e-learning, hingga teknologi mutakhir seperti augmented reality dan virtual reality. Keunggulan media digital terletak pada kemampuannya menyajikan informasi secara visual, interaktif, dan dapat diakses secara berulang sesuai kebutuhan belajar siswa.

Dalam konteks pendidikan tata busana, media digital menawarkan potensi yang signifikan dalam membantu siswa memahami prosedur teknis yang kompleks, seperti konstruksi pola busana, teknik jahit, pemilihan bahan, hingga perancangan desain. Visualisasi tahapan kerja yang disajikan melalui video atau animasi interaktif memungkinkan siswa untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas dibandingkan sekadar membaca panduan tertulis atau mendengarkan penjelasan lisan dari guru.

Berbagai penelitian telah dilakukan untuk mengkaji efektivitas pemanfaatan media pembelajaran digital dalam pendidikan vokasi, termasuk tata busana. Hasil-hasil

penelitian tersebut menunjukkan temuan yang beragam, namun secara umum mengindikasikan dampak positif penggunaan media digital terhadap motivasi, pemahaman, dan hasil belajar siswa. Meskipun demikian, kajian yang secara sistematis merangkum dan menganalisis berbagai temuan tersebut dalam konteks spesifik pendidikan tata busana masih perlu untuk terus dikembangkan.

Menurut Arsyad (2014), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Dalam pembelajaran tata busana, media yang dirancang dengan baik tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai alat yang mampu memotivasi siswa untuk aktif berlatih dan mengembangkan keterampilan praktisnya secara mandiri.

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode kajian literatur yang bertujuan menyajikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas pemanfaatan media

pembelajaran digital dalam pendidikan tata busana. Diharapkan hasil kajian ini dapat menjadi bahan rujukan bagi pengembangan media pembelajaran, penyusunan strategi instruksional, serta perumusan kebijakan kurikulum di program studi tata busana pada jenjang pendidikan menengah kejuruan maupun perguruan tinggi.

KAJIAN LITERATUR

1. Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital merupakan segala bentuk perangkat atau platform berbasis teknologi informasi yang digunakan sebagai sarana dalam proses belajar mengajar. Smaldino et al. (2019) mendefinisikan media pembelajaran sebagai saluran komunikasi yang membawa pesan dari sumber kepada penerima dengan tujuan memfasilitasi terjadinya proses belajar. Dalam perkembangannya, media pembelajaran digital mencakup berbagai format seperti presentasi interaktif, video pembelajaran, simulasi berbasis komputer, aplikasi mobile, serta platform pembelajaran daring yang memungkinkan interaksi dua arah antara guru dan siswa.

Keunggulan media pembelajaran digital dibandingkan

media konvensional terletak pada beberapa aspek. Pertama, kemampuannya menyajikan konten dalam format multimedia yang memadukan teks, gambar, audio, dan video secara bersamaan sehingga mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Kedua, fleksibilitas aksesnya yang memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja tanpa terikat waktu dan lokasi tertentu. Ketiga, kemampuannya menyajikan demonstrasi prosedural secara berulang sehingga siswa dapat mempelajari tahapan kerja teknis secara mandiri sesuai kecepatan belajar masing-masing.

Dalam konteks pendidikan vokasi, peran media pembelajaran digital menjadi semakin krusial seiring dengan meningkatnya kompleksitas kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa. Pembelajaran yang semata-mata mengandalkan demonstrasi langsung dari guru sering kali tidak mencukupi mengingat keterbatasan waktu tatap muka dan jumlah siswa yang besar dalam satu kelas. Media digital hadir sebagai pelengkap yang memungkinkan siswa untuk terus belajar dan berlatih di luar jam pelajaran formal.

2. Karakteristik Pembelajaran Tata Busana

Pembelajaran tata busana memiliki karakteristik yang khas dibandingkan bidang studi lainnya, yakni dominannya komponen praktik dalam proses pencapaian kompetensi. Sebagian besar capaian pembelajaran dalam tata busana bersifat psikomotorik, mencakup kemampuan mengukur tubuh, membuat pola, memotong bahan, menjahit, hingga menyelesaikan produk busana. Kompetensi-kompetensi tersebut tidak dapat dikuasai hanya melalui pemahaman teoritis, melainkan harus dilatih secara berulang melalui praktik langsung yang terbimbing.

Karakteristik visual yang kuat juga menjadi ciri khas pembelajaran tata busana. Konsep-konsep seperti proporsi desain, komposisi warna, tekstur bahan, dan estetika busana merupakan hal-hal yang lebih mudah dipahami melalui visualisasi konkret dibandingkan deskripsi verbal. Hal ini menjadikan media pembelajaran yang bersifat visual dan demonstratif sebagai kebutuhan mendasar dalam proses belajar mengajar tata busana.

Di samping itu, pembelajaran tata busana juga menuntut kreativitas

yang tinggi dari siswa. Proses perancangan busana melibatkan eksplorasi ide, pengembangan konsep, hingga perwujudan gagasan dalam bentuk produk yang konkret. Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan idealnya tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga mampu merangsang dan mengembangkan daya kreatif siswa dalam merancang dan menghasilkan karya busana yang orisinal.

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Digital dalam Tata Busana

Berbagai jenis media pembelajaran digital telah dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran tata busana. Video tutorial merupakan salah satu bentuk media yang paling banyak digunakan karena kemampuannya menampilkan prosedur kerja teknis secara visual dan berurutan. Melalui video, siswa dapat menyaksikan demonstrasi teknik menjahit, pembuatan pola, atau proses finishing busana secara detail, dan dapat memutarinya kembali sewaktu-waktu jika terdapat bagian yang belum dipahami.

Modul digital interaktif merupakan bentuk media lain yang semakin banyak dikembangkan dalam

pendidikan tata busana. Berbeda dengan modul cetak konvensional, modul digital interaktif memungkinkan penyajian konten dalam format yang lebih dinamis, dilengkapi dengan animasi, tautan, kuis interaktif, dan umpan balik langsung. Kehadiran elemen-elemen interaktif tersebut membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi.

Selain itu, perkembangan teknologi augmented reality membuka peluang baru dalam visualisasi desain busana. Melalui augmented reality, siswa dapat melihat tampilan tiga dimensi dari rancangan busana secara virtual sebelum diwujudkan dalam bentuk nyata. Teknologi ini sangat relevan dalam pembelajaran desain busana karena membantu siswa membangun imajinasi spasial dan memahami bagaimana sebuah desain akan terlihat ketika dikenakan.

4. Kompetensi Praktik dalam Pendidikan Tata Busana

Kompetensi praktik dalam pendidikan tata busana merujuk pada kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan teknis secara nyata dalam proses produksi busana. Kompetensi ini mencakup

penguasaan teknik pengukuran, pembuatan pola dasar dan pecah pola, pemilihan dan perlakuan bahan tekstil, penerapan teknik jahit sesuai jenis busana, penyelesaian busana, serta kontrol kualitas produk akhir.

Pencapaian kompetensi praktik yang optimal memerlukan dukungan proses pembelajaran yang terstruktur dengan baik, termasuk ketersediaan media pembelajaran yang mampu mendemonstrasikan prosedur kerja secara jelas dan sistematis. Ketika siswa memiliki akses terhadap referensi visual yang lengkap dan dapat diakses secara mandiri, mereka dapat mempersiapkan diri dengan lebih baik sebelum melaksanakan kegiatan praktik di bengkel atau laboratorium tata busana.

Penilaian kompetensi praktik dalam tata busana umumnya mencakup aspek proses dan produk. Aspek proses mencakup penilaian terhadap prosedur kerja, keselamatan kerja, efisiensi penggunaan bahan, dan kemampuan pemecahan masalah selama praktik berlangsung. Aspek produk mencakup penilaian terhadap kesesuaian ukuran, kerapian jahitan, ketepatan teknik finishing, serta estetika produk busana yang dihasilkan.

5. Penelitian Terdahulu

Berikut adalah rangkuman penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan kajian ini:

N o	Pen ulis	Judul Peneliti an	Meto de	Hasil Penelitian	Relevan si
1.	Suk maw ati et al. (202 2)	Pengaruh Penggu naan Video Tutorial terhada p Hasil Belajar Praktik Menjahit Siswa SMK Tata Busana	Penel itian ekspe rimen deng an pend ekata n kuanti tatif	Pengguna an video tutorial secara signifikan meningkat kan hasil belajar praktik dibandingk an pembelaja ran konvensio nal	Menjadi landasan empiris penggun aan media audio- visual dalam pembelaj aran praktik tata busana
2.	Rah maw ati & Purn omo (202 3)	Pengem bangan Modul Digital Interakti f pada Mata Pelajara n Pembua tan Pola Busana di SMK	Rese arch and Devel opme nt mode l ADDI E	Modul digital interaktif yang dikembang kan memperol eh penilaian sangat layak dari ahli materi dan media serta meningkat kan pemaham an konsep siswa	Memberi kan referensi pengemb angan media digital yang relevan dalam pembelaj aran tata busana
3.	Hida yah & Kurn iawa n (202 2)	Efektivit as Media Pembel ajaran Berbasi s Augmen ted Reality pada Materi Desain Busana Pesta	Penel itian kuasi ekspe rimen	Media berbasis augmente d reality terbukti meningkat kan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingk an media konvensio nal	Memperk uat 245ocus 245ul pemanfa atan teknologi mutakhir sebagai media pembelaj aran tata busana

N o	Pen ulis	Judul Peneliti an	Meto de	Hasil Penelitian	Relevan si
4.	Angr aini & Wija ya (202 3)	Pemanf ataan Aplikasi Canva sebagai Media Pembel ajaran Desain Motif Tekstil pada Siswa SMK	Penel itian 246o cus 246ul kelas	Pemanfaat an Canva sebagai media pembelaja ran meningkat kan kreativitas dan hasil belajar desain motif 246ocus 246u secara berkelanjut an	Menunjuk kan potensi media berbasis aplikasi digital dalam menduku ng pembelaj aran kreatif tata busana
5.	Prati wi et al. (202 1)	Pengem bangan Media E- Learnin g Berbasi s Moodle pada Pembel ajaran Tata Busana di Masa Pandem i	Rese arch and Devel opme nt mode l 4D	Media e- learning berbasis Moodle layak digunakan dan mampu memperta hankan efektivitas pembelaja ran tata busana secara daring	Menjadi acuan pengemb angan media pembelaj aran jarak jauh yang adaptif dalam 246ocus 246ulan tata busana
6.	Nur hay ati & Sant oso (202 1)	Analisis Kebutuh an Media Pembel ajaran Visual pada Mata Pelajara n Pembua tan Busana Anak di SMK	Penel itian deskri ptif kualit atif	Siswa dan guru membutuh kan media visual yang konkret dan interaktif untuk mendukun g pembelaja ran pembuata n busana anak	Memberi kan 246ocus 246ul kebutuha n nyata media pembelaj aran di lapangan sebagai dasar pengemb angan
7.	Kurn iasih & Fau zi (202 4)	Pengaru h Media Pembel ajaran Interakti f Berbasi s PowerP oint terhada p Motivasi Belajar	Penel itian ekspe rimen semu	Pengguna an media PowerPoin t interaktif meningkat kan motivasi belajar siswa pada mata 246ocus 246ula tata busana	Menduku ng 246ocus 246ul bahwa media pembelaj aran yang dirancan g secara menarik mampu meningka

N o	Pen ulis	Judul Peneliti an	Meto de	Hasil Penelitian	Relevan si
		Tata Busana		secara signifikan	tkan keterlibat an siswa
8.	Fitri ani & Azh ar (202 3)	Kajian Literatur Pemanf ataan Teknolo gi Digital sebagai Media Pembel ajaran Tata Busana di Era Industri 4.0	Kajia n literat ur siste matis	Teknologi digital terbukti mampu meningkat kan efektivitas pembelaja ran tata busana melalui visualisasi yang lebih konkret dan interaktif	Memperk uat landasan konseptu al pemanfa atan media digital dalam pembelaj aran tata busana kontemp orer

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur (literature review) sebagai pendekatan utama dalam pengumpulan dan analisis data. Metode ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk menghimpun, menganalisis, dan mensintesis temuan-temuan dari berbagai penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran digital dalam 246ocus246ulan tata busana. Melalui kajian literatur, peneliti dapat memperoleh 246ocus246ul yang menyeluruh mengenai perkembangan, efektivitas, dan tantangan implementasi media

pembelajaran digital di bidang tata busana tanpa harus melaksanakan penelitian lapangan secara langsung.

Sumber literatur yang digunakan berasal dari berbagai jenis publikasi ilmiah, meliputi jurnal nasional dan internasional, buku referensi, prosiding seminar, serta laporan penelitian yang memiliki relevansi dengan topik kajian. Prioritas diberikan pada sumber-sumber yang diterbitkan dalam rentang tahun 2019 hingga 2024 untuk memastikan kemutakhiran informasi yang dikaji. Namun, beberapa sumber yang lebih lama tetap diikutsertakan apabila memiliki nilai teoritis yang fundamental dan tidak tergantikan.

Pengumpulan literatur dilakukan melalui penelusuran daring pada basis data ilmiah seperti Google Scholar, Garuda, Sinta, ERIC, dan ResearchGate. Kata kunci yang digunakan dalam penelusuran meliputi media pembelajaran digital, tata busana, pembelajaran vokasi, video tutorial busana, modul interaktif tata busana, e-learning fashion education, augmented reality fashion, kompetensi praktik menjahit, dan teknologi pembelajaran busana.

Kriteria inklusi literatur dalam kajian ini mencakup beberapa hal. Pertama, sumber membahas pengembangan atau penggunaan media pembelajaran dalam konteks tata busana. Kedua, sumber mengkaji dampak pemanfaatan media digital terhadap hasil belajar, motivasi, atau kompetensi siswa. Ketiga, sumber berasal dari publikasi ilmiah yang memiliki kredibilitas dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademis. Keempat, sumber memiliki relevansi langsung dengan permasalahan yang diangkat dalam kajian ini.

Analisis data dilakukan menggunakan 247ocus247 analisis isi (content analysis) yang sistematis. Tahapan analisis mencakup pembacaan menyeluruh terhadap sumber-sumber yang telah terpilih, identifikasi tema-tema utama, pengelompokan literatur berdasarkan kategori tema, komparasi temuan antarliteratur, serta penarikan 247ocus247ulan yang didasarkan pada keseluruhan bukti yang ditemukan. Tema-tema yang menjadi 247ocus analisis meliputi jenis media digital yang digunakan, karakteristik media yang efektif, dampak terhadap

kompetensi praktik, serta tantangan dan hambatan implementasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Efektivitas Media Digital dalam Pembelajaran Tata Busana

Hasil kajian literatur secara konsisten menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap proses serta hasil belajar siswa dalam pendidikan tata busana. Berbagai penelitian yang telah dikaji mengindikasikan bahwa siswa yang belajar menggunakan media digital menunjukkan tingkat pemahaman konsep yang lebih tinggi, motivasi belajar yang lebih kuat, serta kemampuan praktik yang lebih berkembang dibandingkan siswa yang hanya mengandalkan metode pembelajaran konvensional.

Efektivitas media digital dalam pembelajaran tata busana dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme. Pertama, media digital mampu menghadirkan visualisasi prosedur teknis yang sulit dijelaskan secara verbal, seperti teknik penyelesaian ujung kain, cara memasang ritsleting yang benar, atau prosedur pembuatan pola yang

presisi. Visualisasi yang jelas dan dapat diulang-ulang memberikan kesempatan bagi siswa untuk benar-benar memahami setiap tahapan sebelum melaksanakannya dalam praktik nyata.

Kedua, media digital memberikan fleksibilitas belajar yang tidak dimiliki oleh media konvensional. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja sesuai kebutuhan, termasuk di luar jam pelajaran formal. Kemampuan ini sangat berharga dalam pembelajaran tata busana yang memerlukan banyak latihan dan pengulangan untuk mencapai tingkat keterampilan yang memadai.

2. Pengaruh Media Digital terhadap Motivasi dan Kreativitas Siswa

Selain dampak terhadap kompetensi teknis, kajian literatur juga menunjukkan pengaruh positif media pembelajaran digital terhadap motivasi dan kreativitas siswa dalam tata busana. Penyajian materi dalam format yang menarik, interaktif, dan variatif terbukti mampu meningkatkan minat dan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif berlatih, lebih tekun dalam mengatasi kesulitan, dan

pada akhirnya mencapai tingkat kompetensi yang lebih optimal.

Dalam hal kreativitas, media digital seperti aplikasi desain busana berbantuan komputer memberikan ruang eksplorasi yang lebih luas bagi siswa untuk mencoba berbagai kombinasi warna, motif, dan siluet busana tanpa dibatasi oleh keterbatasan bahan fisik. Kebebasan bereksperimen secara virtual ini mendorong siswa untuk lebih berani dalam mengeksplorasi gagasan-gagasan desain yang tidak konvensional, yang pada akhirnya berkontribusi pada pengembangan kreativitas dan inovasi dalam perancangan busana.

3. Tantangan Implementasi Media Pembelajaran Digital

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan efektivitas media pembelajaran digital dalam tata busana, kajian literatur juga mengungkapkan sejumlah tantangan yang dihadapi dalam proses implementasinya. Tantangan pertama berkaitan dengan keterbatasan infrastruktur teknologi di sekolah-sekolah kejuruan. Tidak semua sekolah memiliki perangkat keras yang memadai, koneksi internet yang stabil, serta perangkat lunak yang

diperlukan untuk menjalankan media pembelajaran digital secara optimal.

Tantangan kedua menyangkut kompetensi literasi digital tenaga pendidik. Sebagian guru tata busana, khususnya yang telah berpengalaman mengajar dalam waktu lama dengan pendekatan konvensional, menghadapi kesulitan dalam mengadopsi dan mengintegrasikan media digital ke dalam praktik mengajar mereka. Hal ini menuntut adanya program pelatihan yang sistematis dan berkelanjutan bagi tenaga pendidik agar mereka mampu memanfaatkan media digital secara efektif.

Tantangan ketiga berkaitan dengan ketersediaan media yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan kurikulum tata busana. Tidak semua konten digital yang tersedia di platform publik memiliki akurasi teknis yang memadai dan kesesuaian dengan standar kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum. Oleh karena itu, diperlukan upaya pengembangan media yang dilakukan secara terencana dan melibatkan kolaborasi antara guru, pengembang media, dan pakar tata busana.

4. Rekomendasi Pengembangan Media Pembelajaran Tata Busana

Berdasarkan temuan kajian literatur, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat dirumuskan untuk pengembangan media pembelajaran digital yang efektif dalam pendidikan tata busana. Pertama, media yang dikembangkan hendaknya dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik spesifik pembelajaran tata busana, yaitu dominannya komponen visual dan praktik. Media yang efektif harus mampu mendemonstrasikan prosedur teknis secara jelas, terperinci, dan mudah diikuti oleh siswa dengan berbagai tingkat kemampuan.

Kedua, pengembangan media perlu memperhatikan aspek interaktivitas yang memungkinkan siswa untuk aktif terlibat dalam proses belajar, bukan sekadar menjadi penerima informasi secara pasif. Elemen-elemen seperti kuis formatif, latihan simulasi, dan umpan balik otomatis dapat meningkatkan kualitas pengalaman belajar dan membantu siswa dalam memantau perkembangan kompetensinya secara mandiri.

Ketiga, perlu dikembangkan ekosistem pendukung yang

komprehensif untuk mendampingi implementasi media digital, mencakup pelatihan guru, panduan penggunaan media, serta mekanisme evaluasi yang sistematis. Tanpa dukungan ekosistem yang memadai, keberadaan media digital yang berkualitas sekalipun tidak akan mampu memberikan dampak yang optimal terhadap peningkatan kompetensi siswa.

D. Kesimpulan

Kajian literatur ini mengungkapkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital dalam pendidikan tata busana memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan kompetensi praktik, motivasi belajar, dan kreativitas siswa. Berbagai bentuk media digital, mulai dari video tutorial, modul interaktif, aplikasi desain berbasis komputer, hingga teknologi augmented reality, telah terbukti memberikan kontribusi positif terhadap efektivitas pembelajaran tata busana apabila dirancang dan diimplementasikan dengan tepat.

Karakteristik pembelajaran tata busana yang sarat keterampilan teknis dan komponen visual menjadikan media digital sebagai instrumen yang sangat relevan dan

strategis dalam mendukung pencapaian kompetensi secara optimal. Visualisasi prosedur kerja yang disajikan melalui media digital mampu menjembatani kesenjangan antara pemahaman teoritis dan kemampuan aplikasi praktis yang sering kali dihadapi oleh siswa.

Kendala implementasi yang meliputi keterbatasan infrastruktur, kompetensi literasi digital guru, dan ketersediaan media yang berkualitas perlu diatasi melalui komitmen institusional, program pelatihan tenaga pendidik, serta pengembangan media yang terencana dan berbasis kebutuhan kurikulum. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji secara empiris efektivitas berbagai jenis media digital terhadap peningkatan kompetensi praktik spesifik dalam tata busana, serta mengembangkan model integrasi media digital yang komprehensif dan aplikatif bagi pembelajaran tata busana di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Angraini, R., & Wijaya, D. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Desain Motif Tekstil pada Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi Tata Busana*, 3(1), 45–56.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Rajawali Press.
- Fitriani, N., & Azhar, M. (2023). Kajian Literatur Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Tata Busana di Era Industri 4.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Vokasi*, 4(2), 112–124.
- Hidayah, F., & Kurniawan, B. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Desain Busana Pesta. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(3), 201–215.
- Kurniasih, D., & Fauzi, R. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint terhadap Motivasi Belajar Tata Busana. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Vokasi*, 6(1), 33–44.
- Nurhayati, S., & Santoso, H. (2021). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Visual pada Mata Pelajaran Pembuatan Busana Anak di SMK. *Jurnal Pendidikan Tata Busana*, 11(2), 88–99.
- Pratiwi, A., Susanto, B., & Wulandari, C. (2021). Pengembangan Media E-Learning Berbasis Moodle pada Pembelajaran Tata Busana di Masa Pandemi. *Jurnal Riset Pendidikan Vokasi*, 3(2), 67–79.
- Rahmawati, E., & Purnomo, S. (2023). Pengembangan Modul Digital Interaktif pada Mata Pelajaran Pembuatan Pola Busana di SMK. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), 22–35.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Mims, C., & Russell, J. D. (2019). *Instructional Technology and Media for Learning* (12th ed.). Pearson.
- Sukmawati, R., Hasan, M., & Pratama, D. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Tutorial terhadap Hasil Belajar Praktik Menjahit Siswa SMK Tata Busana. *Jurnal Pendidikan Kejuruan Indonesia*, 5(2), 101–113.