



PENGEMBANGAN MEDIA MODEL MOCK-UP LENGAN PUFF PADA ELEMEN PEMBUATAN BLUS DI FASE F SMKN 1 SARIREJO LAMONGAN

Aura Najwa Bilqis¹⁾, Peppy Mayasari²⁾

¹⁾ Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

Email: auranajwa.22012@mhs.unesa.ac.id

²⁾ Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

Email: peppymayasari@unesa.ac.id

Abstract

This study aims to describe (1) the level of feasibility of the puff sleeve mock-up model media for blouse making elements in phase F of SMKN 1 Sarirejo Lamongan. (2) student learning outcomes after using the puff sleeve mock-up model media for blouse making elements in phase F of SMKN 1 Sarirejo Lamongan. (3) student responses to the puff sleeve mock-up model media for blouse making elements in phase F of SMKN 1 Sarirejo Lamongan. The study is included in development research, known as R&D, using the ADDIE model approach. The study was conducted on April 28, 2026, at SMKN 1 Sarirejo Lamongan with 15 Phase F students on the sleeve making element. Data collection techniques used material validation research, media validation, student product assessment, and student response questionnaires. The research instruments used were (1) a media validation sheet to assess the feasibility of the mock-up model media, (2) a product assessment sheet using the developed puff sleeve mock-up model, and (3) a student response questionnaire to measure students' understanding of the model and to assess their understanding. The data analysis technique used a descriptive approach, using the average validation results of the material and media, the value of student practice results based on the minimum KKTP requirements, and calculating the average of the student questionnaires. The results of the study stated: (1) the feasibility of the validation results by three validators with an average of 4.28, which means the model media is very suitable for use in learning, (2) Student learning outcomes in making the puff sleeve mock-up model in phase F of SMKN 1 Sarirejo Lamongan were 15 students declared complete, (3) Student responses to the use of the model media showed a very high level of acceptance with an average presentation of 4.9.

Keywords: Learning Media, Mock-up, Puff Sleeve, Student Learning Outcomes, Student Responses

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan (1) tingkat kelayakan media model mock-up lengan puff elemen pembuatan blus di fase F SMKN 1 Sarirejo Lamongan. (2) hasil belajar siswa setelah menggunakan media model mock-up lengan puff elemen pembuatan blus di fase F SMKN 1 Sarirejo Lamongan. (3) respon siswa terhadap media model mock-up lengan puff elemen pembuatan blus di fase F SMKN 1 Sarirejo Lamongan. Penelitian termasuk dalam penelitian pengembangan, yang dikenal sebagai R&D, menggunakan pendekatan model ADDIE. Penelitian pada tanggal 28 April 2026 di SMKN 1 Sarirejo Lamongan dengan siswa 15 siswa Fase F pada elemen pembuatan lengan. Teknik pengumpulan data menggunakan penelitian validasi materi, validasi media, penilaian produk siswa, dan angket respon siswa. Instrumen penelitian menggunakan (1) lembar validasi media digunakan untuk menilai kelayakan media model mock-up, (2) lembar penilaian hasil produk menggunakan model mock-up lengan puff yang telah dikembangkan, (3) lembar angket respon siswa, untuk mengukur siswa terhadap model serta menilai seberapa baik pemahaman siswa. Teknik analisis data menggunakan sikriptif dengan menggunakan rata-rata hasil validasi materi dan media, nilai hasil praktik siswa berdasarkan ketentuan minimal KKTP, dan menghitung rata-rata angket siswa. Hasil penelitian menyatakan : (1) kelayakan hasil validasi oleh tiga validator dengan rata-rata 4,28 yang berarti media model sangat layak digunakan dalam pembelajaran, (2) Hasil belajar siswa pada pembuatan model mock-up lengan puff di fase F SMKN 1 Sarirejo Lamongan terdapat 15 siswa dinyatakan tuntas ,(3)Respon siswa terhadap penggunaan media model menunjukkan tingkat penerimaan yang sangat tinggi dengan rata-rata presentasi sebesar 4,9.

Kata Kunci: Media Pembelajaran,Mock-up, Lengan Puff, Hasil Belajar siswa, Respon Siswa



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses dimana kemampuan dan perilaku manusia dikembangkan. Pengembangan kemampuan dan perilaku manusia dikembangkan. Pengembangan kemampuan dan perilaku seseorang dengan memberikan pengetahuan yang sesuai, keterampilan serta sikap peserta didik yang baik, untuk meningkatkan kualitas yang bermutu sehingga tercipta peserta didik yang berkualitas dan menjawab kebutuhan pasar akan tenaga kerja yang berkualitas (Nurvita et al., 2022).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bertujuan menyiapkan peserta didik menjadi tenaga kerja yang kompeten, produktif, dan profesional sesuai kebutuhan dunia kerja. Salah satu sekolah yang menerapkan Kurikulum Merdeka adalah SMKN 1 Sarirejo Lamongan pada Kompetensi Keahlian Tata Busana. Dalam pembelajaran Fase F, peserta didik dituntut menguasai keterampilan praktik sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu pemahaman materi secara efektif. (Dharmayanti, 2014).

Media pembelajaran berperan penting dalam membantu penyampaian materi dan meningkatkan pemahaman peserta didik (Junaidi. 2019). Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran, terutama pada pembelajaran praktik. Penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik materi dapat membantu peserta didik memahami konsep, meningkatkan motivasi belajar, serta mempermudah penguasaan keterampilan praktik (Soeharto, 2022). Pada pembelajaran praktik busana, media yang bersifat konkret diperlukan agar peserta didik dapat mengamati bentuk produk, struktur bagian busana, dan langkah-langkah pengerjaan secara sistematis sebelum melakukan praktik secara mandiri (Sari et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran di SMKN 1 Sarirejo Lamongan, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku ajar dan modul. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik mengalami kesulitan memahami tahapan pembuatan lengan *puff*, sehingga masih terdapat siswa yang belum menyelesaikan praktik tepat waktu dan memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hasil wawancara dengan peserta didik juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan belum mampu memperlihatkan proses pembuatan lengan *puff* secara nyata.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah media model *mock-up*. Media *mock-up* merupakan media pembelajaran tiga dimensi yang menyajikan bentuk objek secara nyata sehingga peserta didik dapat mengamati struktur, bagian-bagian, dan tahapan pembuatan produk secara langsung.

Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu peserta didik memahami proses pembuatan lengan *puff* secara lebih sistematis, meningkatkan motivasi belajar, serta mendukung pencapaian hasil belajar.

Sejalan dengan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media *mock-up* efektif digunakan dalam pembelajaran praktik. Ramadani dan Novrita (2019) melaporkan bahwa penggunaan media *mock-up* mampu meningkatkan ketuntasan belajar dari 33% pada prasiklus menjadi 100% pada siklus II. Fanisa (2023) juga menunjukkan bahwa pengembangan media *mock-up* pada materi teknik sulaman tangan memperoleh tingkat kelayakan dan hasil belajar yang sangat baik.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang dapat menampilkan tahapan pembuatan lengan *puff* secara jelas dan sistematis. Salah satu media yang dapat digunakan adalah model *mock-up*, yaitu alat tiruan sederhana yang menampilkan bagian-bagian penting suatu objek sehingga lebih mudah dipelajari (Irawati et al., (2024). Namun, pengembangan media *mock-up* pada materi pembuatan lengan *puff* masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan dengan judul “Pengembangan Media Model Mock-Up Lengan Puff pada Elemen Pembuatan Blus di Fase F SMKN 1 Sarirejo Lamongan” untuk membantu peserta didik memahami proses praktik secara lebih mudah, sistematis, dan mandiri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Dedi et al., 2019). Produk yang dikembangkan berupa media model *mock-up* lengan *puff* pada elemen pembuatan blus untuk peserta didik Fase F.

Produk yang dikembangkan adalah media *mock-up* lengan *puff*, Model lengan *puff* disajikan secara bertahap. Hal ini diharapkan dapat membantu siswa dalam menjahit busana dengan lebih baik, serta mungkin siswa mengamati setiap tahapan pembuatan model secara langsung. Dapat dijabarkan bahwa Analysis berkaitan dengan kegiatan pengamatan keadaan lingkungan sehingga dapat ditentukan perlu pengembangan produk apa, Design yaitu tahap kegiatan merancang suatu produk sesuai dengan ketentuan yang sudah dibuat, Development merupakan tahapan pembuatan produk dari tahap dimana produk yang akan dikembangkan, Implementation merupakan tahap penerapan produk atau penggunaan produk, dan Evaluation merupakan tahap penelitian suatu produk yang telah dibuat secara spesifik.

Populasi penelitian adalah murid fase F Desain Produksi Busana (DPB) SMKN 1 Sarirejo Lamongan,



dengan sampel sebanyak 15 siswa. Variabel penelitian ini menggunakan variabel tunggal yang menerapkan media model mock-up pada lengan puff.

Data yang digunakan berupa angka yang dihasilkan dari penelitian terkait kelayakan media model yang dikembangkan, respon siswa, dan hasil belajar siswa. Data yang dicapai nantinya akan dianalisis, dan nilai yang dicapai akan dikategorikan berdasarkan tingkat validitas. Serta dalam kategori tuntas dan tidak tuntas. Selain itu, respon siswa yang dicapai setelah menggunakan media belajar dan akan dikumpulkan tanda checklish setuju atau tidak setuju.

Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptis. Data kuantitatif merupakan data yang diperoleh melalui validasi dan hasil belajar peserta didik, kemudian hasilnya dihitung rata-ratanya.

1. Analisis tingkat hasil validasi dari ahli materi, ahli media & ahli bahasa pada pengembangan media model *mock-up* dengan kriteria sebagai berikut :

Metode analisis data validitas model dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan rumusan sebagai berikut :

$$\text{Rara-rata skor} = \frac{\sum \text{skor validator}}{\sum \text{butir instrumen}}$$

Tabel 1. Kriteria Tingkat Validitas Kelayakan

Rerata Skor	Kategori
> 4,5 – 5	Sangat Valid
> 3,5 – 4,5	Valid
> 2,5 – 3,5	Cukup Valid
> 1,5 – 2,5	Kurang Valid
0,5 – 1,5	Tidak Valid

Sumber: (Widoyoko, 2015)

2. Analisis data hasil belajar siswa.

Analisis data hasil belajar berfungsi menghitung ketuntasan hasil belajar. Hasil aspek spikomotor diperoleh dari tes kinerja. Berikut rumus untuk menghitung hasil tes rata-rata pada aspek spikomotor. Kriteria ketuntasan belajar siswa tercapai apabila nilai ≥ 75 . Kriteia ketuntasan belajar klasikal tercapai nila PK ≥ 75 Berikut kategori penilaian pembuatan busana sederhana berdasarkan KKTP.

Tabel 2. Penilaian KKTP

Skor	Kategori	Keterangan
75-100	TUNTAS	Sudah mencapai KKTP
> 75	TIDAK TUNTAS	Belum mencapai KKTP

Sumber : (SMKN 1 Sarirejo)

3. Analisis respon siswa terhadap model mock-up lengan puff.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus mean untuk mendapatkan rata-rata nilai dari hasil keterampilan. Menggunakan rumus berikut :

$$\text{Respon siswa} = \frac{\sum \text{jawaban ya}}{\sum \text{keseluruhan siswa}}$$

Tabel 3. Kriteria Respon Siswa

Rerata Skor	Kategori
> 4,5 – 5	Sangat Valid
> 3,5 – 4,5	Valid
> 2,5 – 3,5	Cukup Valid
> 1,5 – 2,5	Kurang Valid
0,5 – 1,5	Tidak Valid

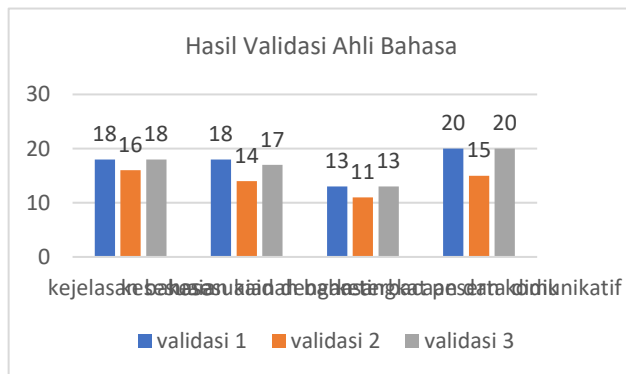
Sumber: (Widoyoko, 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berupa pengembangan media model mock-up pada materi pembuatan lengan puff yang diterapkan pada peserta didik fase F pada siswa Desain Dan Produksi Busana di SMKN 1 Lamongan dengan model ADDIE. Diperoleh tiga hasil penelitian yang akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Tingkat kelayakan media model *mock-up* lengan puff pada pembuatan blus

Pada tahap ini, untuk mengetahui hasil kelayakan yang telah dilakukan oleh para ahli materi, ahli media dan ahli bahasa untuk menilai kualitas media model mock-up yang dikembangkan agar dapat digunakan dalam pembelajaran :

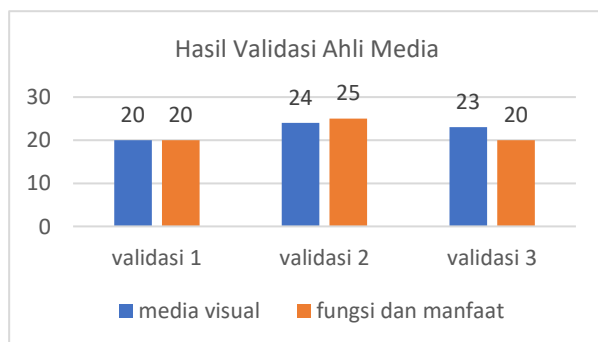


Gambar 1. Hasil Validasi Materi Ahli Materi.

Hasil validasi ahli materi dihitung menggunakan rumus :

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata skor seluruh aspek} &= \frac{\sum \text{skor validator}}{\sum \text{butir instrumen}} \\ &= \frac{4,2+4,07+4,2}{3} \\ &= \frac{12,47}{3} = 4,16 \end{aligned}$$

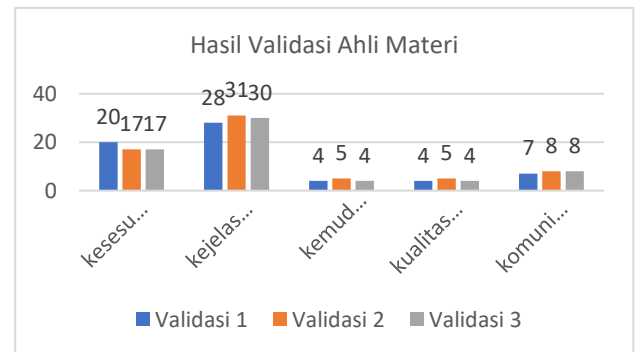
Berdasarkan aspek kesesuaian materi, kejelasan pembahasan, kemudahan dipahami, kualitas materi dan komunikasi, validator nilai yang diperoleh untuk hasil akhir validitas ahli materi mencapai 4,16 Yang dikategorikan “valid”.



Gambar 2. Hasil Validasi Ahli Media

Hasil validasi ahli media dihitung menggunakan rumus :

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata skor seluruh aspek} &= \frac{\sum \text{skor validator}}{\sum \text{butir instrumen}} \\ &= \frac{4+4,9+4,3}{3} \\ &= \frac{13,2}{3} = 4,4 \end{aligned}$$



Gambar 3. Hasil Validasi Bahasa Ahli Bahasa

Berdasarkan dari aspek media visual, fungsi dan manfaat, nilai yang diperoleh untuk hasil akhir validitas ahli materi mencapai 4,4 dikategorikan valid.

Hasil validasi ahli Bahasa dihitung menggunakan rumus :

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata skor seluruh aspek} &= \frac{\sum \text{skor validator}}{\sum \text{butir instrumen}} \\ &= \frac{4,9+4,7+4,9}{3} \\ &= \frac{12,9}{3} = 4,3 \end{aligned}$$

Berdasarkan dari aspek kejelasan materi,kesesuaian kaidah Bahasa, kesesuaian dengan tingkat peserta didik dan keterbacaan dan komunikatif, nilai yang diperoleh untuk hasil perhitungan secara keseluruhan rata-rata yang didapatkan dari ahli bahasa yaitu 4,3 dikategorikan valid.

Dari ketiga data yang diperoleh yaitu aspek media (4,4), aspek materi (4,16) dan aspek bahasa (4,3) maka jumlah kelayakan media model mock-up sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata skor seluruh aspek} &= \frac{\sum \text{skor validator}}{\sum \text{butir instrumen}} \\ &= \frac{4,16+4,4+4,3}{3} \\ &= \frac{12,86}{3} = 4,28 \end{aligned}$$

Berdasarkan rekapitulasi seluruh validator, diperoleh perhitungan diatas dengan rerata 4,28. Maka tingkat validitas termasuk dalam kategori valid Sehingga media model mock-up yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Hasil belajar siswa peserta didik setelah diterapkan media model mock-up lengan puff

Hasil belajar peserta didik diperoleh tes keterampilan pada materi pembuatan lengan puff untuk mengetahui nilai hasil belajar siswa. Pembelajaran dinyatakan tuntas apabila peserta didik mencapai KKTP ≥ 75 di SMK N 1 Sarirejo Lamongan. Berdasarkan hasil penilaian, sebanyak 15 peserta didik (83%) dinyatakan tuntas, sedangkan 2 peserta didik (13%) belum tuntas.

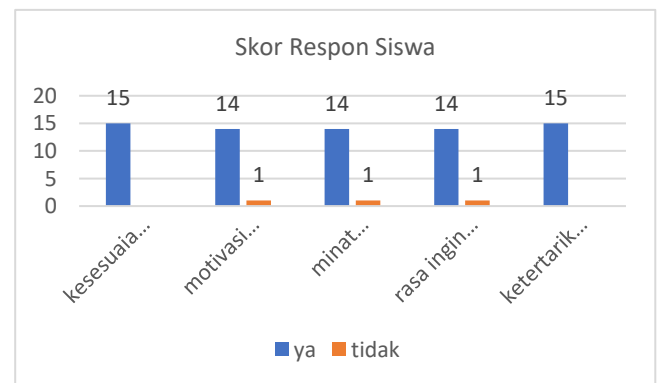


Gambar 4. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil belajar tersebut, dapat diketahui bahwa model mock-up telah memenuhi ketuntasan minimal, pada elemen pembuatan blus difase F SMKN 1 Sarirejo Lamongan dengan nilai KKTP sebesar 75. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media model mock-up lengan puff yang telah dikembangkan berhasil membantu siswa mencapai nilai diatas batas ketuntasan minimal KKTP yang telah ditetapkan.

3. Respon siswa terhadap media pembelajaran model mock-up pada materi pembuatan lengan puff

Respon siswa diperoleh berdasarkan pengisian angket yang diberikan kepada 15 siswa setelah penerapan media model mock-up. Angket tersebut terdiri dari 5 pernyataan dengan pilihan jawaban “Ya” atau “Tidak”. Setelah proses pembelajaran selesai, masing-masing siswa diminta untuk memberikan penilaian terhadap media model mock-up pada materi pembuatan lengan puff.



Gambar 5. Presentase Angket Respon Siwa

Hasil validasi ahli media dihitung menggunakan rumus :

$$\text{Rata-rata skor seluruh aspek} = \frac{\sum \text{keseluruhan jawaban ya}}{\sum \text{keseluruhan siswa}}$$

$$= \frac{74}{15} = 4,9$$

Berdasarkan hasil tersebut, maka presentase keseluruhan penilaian angket respon siswa adalah sebesar 4,9 dan termasuk kategori “sangat valid”.

Hasil penelitian ini bahwa Pengembangan media pembelajaran model *mock-up* lengan *puff* pada elemen pembuatan blus di Fase F SMKN 1 Sarirejo Lamongan berhasil memenuhi tujuan penelitian. Media yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli materi dengan skor rata-rata (4,16), ahli media dengan skor rata-rata (4,4) dan ahli bahasa (4,3). Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kesesuaian materi, kejelasan penyajian, tampilan visual, serta kemudahan penggunaan sehingga layak diterapkan dalam pembelajaran praktik. Hal ini sejalan dengan pendapat penelitian Fanisa (2023), yang menyatakan bahwa penggunaan media mock-up dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa karena media menyajikan contoh visual dan langkah kerja yang jelas sehingga memudahkan proses belajar. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Putri & Suci (2024), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media pada umumnya dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran karena mampu menunjang penyampaian materi secara lebih efektif dan menarik. Hal ini menegaskan bahwa keterlibatan ahli dalam proses validasi menjadi indikator penting dalam menentukan kualitas suatu media pembelajaran. Selain memiliki tingkat validitas yang tinggi, media model mock-up lengan puff juga mampu mendukung



kemandirian belajar peserta didik karena dapat di lihat berulang-ulang sesuai kebutuhan serta membantu mengatasi perbedaan kecepatan belajar di kelas melalui penyajian langkah kerja yang visual, detail, dan sistematis.

Hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa Penerapan media pembelajaran model *mock-up* lengan *puff* juga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Sebanyak 13 dari 15 siswa (87%) telah mencapai ketuntasan belajar sesuai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 2 siswa (13%) belum mencapai ketuntasan. Hasil ini menunjukkan bahwa media mampu membantu siswa memahami konsep, urutan kerja, dan praktik pembuatan lengan *puff* secara lebih konkret sehingga mendukung peningkatan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan Ngainin (2024), pengembangan media 3 dimensi dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *mock-up*, ialah satu dari beberapa potensi yang bisa digunakan siswa tidak memiliki perasaan bosan ketika memperoleh materi praktik. Pernyataan ini didukung oleh Nasiruddin et al. (2021), media model memperoleh ketuntasan 91,4% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, media model *mock-up* lengan *puff* dinyatakan layak untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih mandiri dan efisien.

Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran menunjukkan hasil yang sangat baik dengan skor rata-rata 4,9. Hal ini mengindikasikan bahwa media model *mock-up* mampu menarik perhatian, meningkatkan minat dan motivasi belajar, serta memudahkan siswa dalam memahami materi praktik. Dengan demikian, media pembelajaran model *mock-up* lengan *puff* tidak hanya dinyatakan sangat layak digunakan, tetapi juga efektif dalam mendukung proses pembelajaran praktik menjahit, meningkatkan hasil belajar, dan memperoleh respon positif dari peserta didik. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fanisa (2024), menyatakan bahwa penggunaan media *mock-up* pada pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa karena media menyajikan contoh visual yang jelas dan langkah-langkah kerja yang mudah dipahami. Selain itu, penggunaan media *mock-up* juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga siswa tidak mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini juga didukung oleh Putri & Suci (2024), mengenai pengembangan media pembelajaran pada materi pembuatan lengan yang juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang sesuai kebutuhan peserta didik mampu meningkatkan minat belajar, memudahkan pemahaman materi, serta memperoleh tanggapan positif terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Media *mock-up* mampu membuat siswa lebih aktif, tertarik, dan mudah memahami materi karena disajikan dalam bentuk yang sederhana dan

nyata. Media ini tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman, motivasi, serta keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran praktik menjahit.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Tingkat kelayakan dari Media Model *Mock-up* Lengan *Puff* Pada Elemen Pembuatan Blus Di Fase F SMKN 1 Sarirejo Lamongan memperoleh hasil nilai validasi 4,28 yang masuk dalam kriteria “valid”. Hasil belajar Lengan *Puff* Pada Elemen Pembuatan Blus Di Fase F SMKN 1 Sarirejo Lamongan peserta didik mencapai ketuntasan sebesar 87% atau sebanyak 13 dari 15 peserta didik dinyatakan “tuntas” mencapai standart minimal lulusan (≥ 75). Hasil respon siswa terhadap pengembangan media model *mock-up* lengan *puff* memperoleh nilai rata-rata 4,9 dengan kategori “sangat valid”, berdasarkan angket yang di isi dari 15 siswa. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa media ini dapat membantu meningkatkan pemahaman materi, menambah minat belajar, meningkatkan rasa ingin tahu, serta mendorong kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kontribusi selama proses pelaksanaan penelitian. Ucapan terimakasih secara khusus untuk dosen pembimbing karena telah memberi bimbingan, arahan, serta berbagai masukan yang konstruktif sehingga penelitian ini bisa diselesaikan dengan baik. Penulis juga mengucapkan terimakasih karena sudah memberikan doa, support, motivasi, dan dukungan sehingga penelitian dapat berlangsung dengan lancar. Selain itu, penghargaan dan ucapan terimakasih juga disampaikan kepada keluarga, kepala sekolah, guru, siswa, dan seluruh SMK N 1 Sarirejo Lamongan yang telah memberikan izin, dukungan, bantuan, semangat, dan kesediaannya untuk menjadi Lokasi dan responden penelitian. Dukungan dan partisipasi dari berbagai pihak tersebut sangat berarti dan berperan penting dalam kelancaran dan keberhasilan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Denti, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media *Mock-Up* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN 165 Rejanglebong. 75
- Dharmayanti, W., & Munadi, S. (2014). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat siswa SMP masuk SMK di Kota Pontianak. Jurnal Pendidikan Vokasi, 4(3).



- Fanisa, R., Maulana, I., Butar-Butar, & Khairunnisa. (2023). Pengembangan media pembelajaran “mock-up” teknik sulaman tangan untuk meningkatkan pemahaman bagi siswa kelas X tata busana SMK Swasta Kampus Kota Padangsidempuan. Universitas Aafa Royhan di Kota Padangsidempuan.
- Irawati, I., Kasdianto, D. Y., Wardana, L. A., & Sriwijayanti, R. P. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw Berbantuan Media Mock Up untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(2), 4931–4940.
- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 3(1), 45–56
- Nasirudin, M., Wibowo, S., & Dewi, G. K. (2021). JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan Pengembangan Media Pembelajaran Mock-Up Persia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD. *Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 1-9.
- Ngainin, T. (2024). Peningkatan Kemampuan Daya Ingat Siswa Melalui Pengembangan Media 3 Dimensi Model (Mock-Up). 02(10), 1-7.
- Nurvita, D., Akhsan, H., Muslim, M., & Ariska, M. (2022). Development of digital handout of quantum mechanics no spin and quantum mechanics with spin using profesional pdf flip app. *Journal of physics: konferensi series*, 2165(1), 1-10. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2165/1/012010>
- Putri, G. M. L., Suci, P. H. (2024). Pengembangan video pembelajaran penyelesaian lengan (licin, reglan, dan puff) pada mata kuliah dasar Teknologi Busana Ilmu Kesejahteraan Keluarga FFP-UNP. *JiIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 10854-10859. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5915>
- Ramadani, P., & Novrita, S. Z. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Keterampilan Menjahit Rok Melalui Media Mock Up Di Kelas Tata Busana Siswa Slb Negeri 2 Padang. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 203. <https://doi.org/10.24114/Gr.V8i1.13170>
- Sari, P. M., Budhyani, I. D. A. M., & Angendari, M. D. (2023). Proses pembelajaran praktek program keahlian tata busana pasca pandemi COVID-19 di SMK Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 20(2), 178–187. <https://doi.org/10.23887/jptkuniksha.v20i2.65650>
- Slameto. (2015). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Widoyoko, E. P. (2016). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.