

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-MODUL PEMBUATAN
KONSEP BUSANA PESTA PADA MATA PELAJARAN DESAIN BUSANA KELAS
XI DI SMK PANGERAN ANTASARI**

¹Syntia Natalia Crystien Situmeang, ²Siti Maisyarah Hasibuan

¹Pendidikan Vokasional Desain Fashion STKIP Pangeran Antasari

² Pendidikan Vokasional Desain Fashion STKIP Pangeran Antasari

¹syntiasitumeang20@gmail.com , ² Syarahasibuan29@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the development process and feasibility of an e-module learning media titled "Designing Evening Dress Concepts" for the Fashion Design subject in grade XI at SMK Pangeran Antasari. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the 4D development model, which includes four stages: Define, Design, Develop, and Disseminate. Data collection techniques consisted of observation and feasibility assessment questionnaires. The results indicate that the developed e-module is categorized as "Feasible" for use as a learning medium. Based on the validation results from material and media experts, the e-module achieved an average score of 69, which falls into the "Very Good" category. Furthermore, the feasibility test results from students yielded an average score of 68.9, also classified as "Very Good." Therefore, it can be concluded that the developed e-module learning media is overall highly appropriate and suitable for use in the learning process of the Fashion Design subject for grade XI students at SMK Pangeran Antasari.

Keywords: learning media, fashion design, 4D model, vocational education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan serta kelayakan media pembelajaran berupa e-modul yang berjudul "Membuat Konsep Desain Busana Pesta" pada mata pelajaran Desain Busana kelas XI di SMK Pangeran Antasari. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D, yang terdiri atas empat tahap, yaitu Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (diseminasi). Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi dan angket penilaian kelayakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan termasuk dalam kategori "Layak" untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, e-modul memperoleh skor rata-rata 69 dengan kategori "Sangat Baik". Selanjutnya, hasil uji kelayakan oleh peserta didik menunjukkan skor rata-rata 68,9, yang juga termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran e-modul yang dikembangkan secara keseluruhan sangat layak dan sesuai digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran Desain Busana kelas XI di SMK Pangeran Antasari.

Kata Kunci: pengembangan e-modul; media pembelajaran, desain busana, model 4D, pendidikan kejuruan

A. Pendahuluan

Pada era modern saat ini, pendidikan sangat berhubungan dengan perkembangan dan penggunaan teknologi terutama pada media pembelajaran yang sangat dibutuhkan guru dalam proses pembelajaran seperti di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan pada jenjang menengah yang menyiapkan siswanya untuk memasuki dunia kerja dengan bekal ilmu pengetahuan dan keahlian. Ditegaskan dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal (15) yang menyatakan bahwa SMK sebagai bentuk satuan pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan siswa terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. SMK Swasta Pangeran Antasari yang memiliki banyak program keahlian salah satunya program keahlian desain dan produksi busana. Salah satu konsentrasi keahlian di program keahlian desain dan produksi busana adalah desain dan pengembangan busana, membuat konsep desain busana pesta adalah

salah satu materi yang penting dan berkelanjutan di kelas XI Desain dan Produksi Busana.

Pengembangan media pembelajaran e-modul bertujuan untuk menghasilkan media yang digunakan guru maupun siswa dan dapat diakses kapanpun, dimanapun, dan dengan kuota internet yang sedikit. tidak hanya di jam pelajaran tetapi di luar jam pelajaran (Herawati & Muhtadi, 2020; Lastri, 2023; Salsabila & Syaban, 2022). E-modul pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar karena e-modul interaktif yang berupa teks, gambar dan video memudahkan siswa dalam belajar. Beragam jenis media yang dapat tercantum pada e-modul interaktif membuat keterlibatan lebih banyak indera yang diperlukan siswa untuk belajar (Wulandari et al., 2021). Oleh karena itu salah satu media yang dapat digunakan yaitu E-modul (*electronic Modul*) yang menggunakan bantuan aplikasi Bookcreator.com. Penelitian ini didukung dari hasil penelitian terdahulu oleh (Izza et al., 2023; Puspitasari et al., 2020) yang mengatakan bahwa di masa

mendatang, modul yang berbasis elektronik dapat digunakan untuk pelaksanaan praktikum secara daring dan luring. Hal senada juga dikemukakan oleh (Saragih & Darma, 2023), yang mengatakan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis e-model sangat layak digunakan dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah Perilaku Organisasi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Swasta Pangeran Antasari didapati bahwa beberapa siswa merasa kesulitan dalam membuat konsep desain untuk desain busana pesta, guru mengalami kendala keterbatasan media pembelajaran, media pembelajaran yang tersedia bersumber dari internet dan hal ini tentu saja menyulitkan siswa dalam belajar dan juga pembelajaran tentang pembuatan konsep desain busana seringkali menghadapi tantangan, seperti keterbatasan waktu praktek di kelas, kurangnya bahan ajar yang menarik, dan minimnya integrasi teknologi dalam proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan sebuah e-modul yang dirancang khusus untuk membantu

siswa memahami dan menguasai pembuatan konsep desain busana pesta secara mandiri maupun dalam kelompok. E-modul ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas XI Busana, baik dari segi keterampilan teknis, pemahaman konsep, maupun apresiasi terhadap warisan budaya. Melalui e-modul ini, siswa tidak hanya belajar membuat batik, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, inovatif, dan berorientasi pada kewirausahaan, sesuai dengan tuntutan kompetensi abad ke-21.

Teknologi yang mendukung pembuatan E-modul berupa aplikasi dan website yang dapat diakses secara gratis oleh pengguna. Salah satu website yang menyediakan fasilitas pembuatan E-modul, adalah bookcreator.com. Penggunaan aplikasi *book creator* dalam pembuatan E-modul juga dapat membantu penulis dalam mengkreasikan E-modul, karena *book creator* dilengkapi fitur untuk mendesain hingga menyisipkan beragam bentuk materi pembelajaran, seperti dokumen,

power point, video, gambar, dan audio, Siahaan (2023).

B. Metode Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan adalah jenis penelitian riset dan pengembangan, menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut, (Azis, 2019). Prosedur penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan 4D yang terdiri dari tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*), dan tahap penyebarluasan (*Disseminate*) (Sugiyono, 2017)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analisis kebutuhan siswa dan guru, berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru melalui angket yang telah disebar, hasil analisis kebutuhan siswa diperoleh persentase 86,5 % dan hasil analisis kebutuhan guru diperoleh persentase 90 %. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *e-modul* pada pembuatan konsep desain busana pesta sangat dibutuhkan untuk meningkatkan

pembelajaran lebih efektif dan efisien dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas XI Tata Busana SMK Swasta Pangeran Antasari dapat disimpulkan bahwa isi dalam satuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang digunakan. Analisis konsep, hasil analisis yaitu bahwa bahan ajar diperlukan pada pembelajaran.

Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini adalah pengumpulan bahan-bahan serta materi yang dibutuhkan dalam merancang media pembelajaran *e-modul* pada pembuatan konsep desain busana. Pada tahap ini dilanjutkan dengan menyusun *storyboard* yang berisikan alur isi dari *e-modul*.

Tahap Pengembangan (*Develop*)

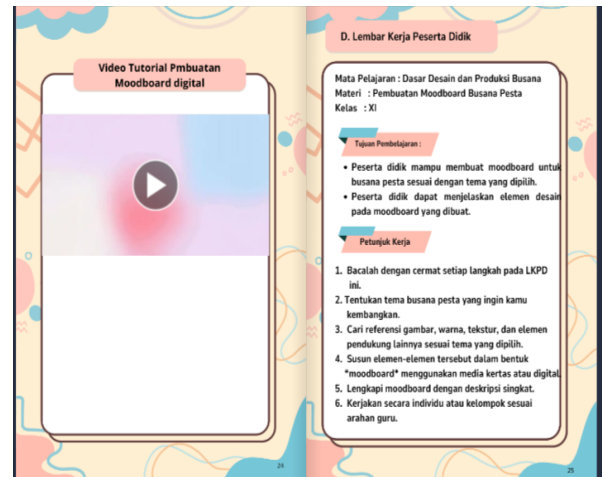
Pembuatan *e-modul* :



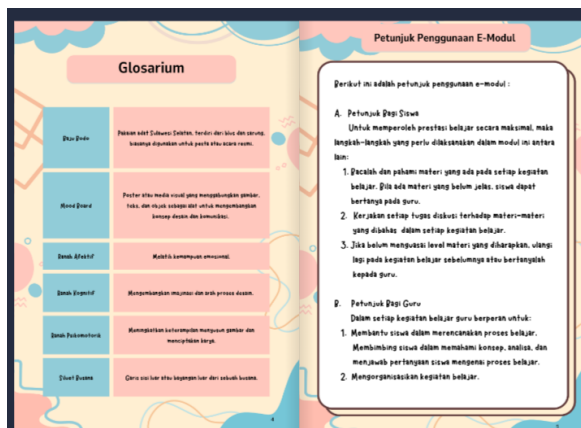
Gambar 1 Cover E-Modul



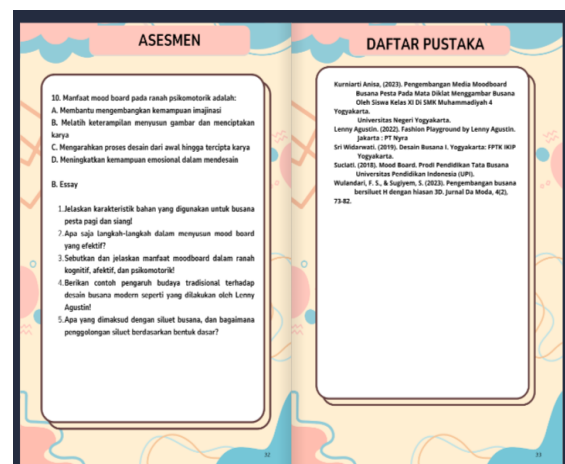
Gambar 2 Kata Pengantar, Daftar Isi



Gambar 5 Tampilan Video



Gambar 3 Glosarium, Petunjuk E-Modul



Gambar 6 Bagian Akhir E-Modul



Gambar 4 Pengantar Materi

Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap terakhir yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah tahap penyebarluasan. Media pembelajaran berupa e-modul pembuatan konsep busana pesta pada mata pelajaran desain busana kelas XI di SMK Pangeran antasari yang telah mendapat penilaian kelayakan oleh ahli materi dan ahli media sehingga dinyatakan layak

untuk dijadikan media pembelajaran sebagai media penunjang proses belajar mengajar. Pada tahap ini media yang dikembangkan dapat disebarkan dalam bentuk offline berupa *CD*, *flasdisk* serta disebarkan dan di dipublikasikan di *bookcreator*.. Pada tahap pengembangan media *E-modul*, dilakukan validasi media *E-modul* oleh ahli materi dan ahli media untuk melihat kelayakan media *E-modul* tersebut. Adapun validator dalam penelitian ini terbagi menjadi 2 validator yaitu validator ahli materi dan validator ahli media. Validator ahli materi berasal dari dosen STKIP Pangeran Antasari dan guru bidang studi desain dan produksi busana. Hasil validasi materi oleh 2 ahli materi diperoleh persentase penilaian sebesar 66 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hal ini sejalan dengan paparan Karunia dan Siti (2023) menyatakan bahwa hasil validasi materi menunjukan kategori “Sangat Layak”. Sedangkan validator ahli media berasal dari dosen STKIP Pangeran Antasari. Hasil validasi media oleh 2 ahli media diperoleh persentase penilaian sebesar 72 yang termasuk

dalam kategori “Sangat layak”. Sesuai dengan hasil penelitian terdahulu Depra et al., (2024) menyatakan hasil validasi media dengan kategori “Sangat Layak” dan menunjukan bahwa media *E-modul* dinyatakan sudah valid. Adapun kelebihan media pembelajaran *E-modul* pembuatan konsep desain busana pesta yaitu,

Dengan menggunakan media *E-modul*, materi tentang pembuatan konsep desain busana pesta lebih mudah dipahami oleh siswa karena berisi materi, lembar kerja siswa, video pembelajaran dan soal yang dapat melatih siswa. Pengaksesan media *E-modul* mudah, karena diakses melalui link dan langsung menuju halaman *E-modul* tersebut, serta tidak menghabiskan banyak kuota karena dapat diakses walaupun kuota yang tersedia 100 mb. Media *E-modul* dapat di akses tidak hanya di sekolah tetapi dimana saja dan kapan saja.

D. Kesimpulan

Media *E-modul* pembuatan konsep desain busana pesta telah dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi informasi

yang mencakup materi ajar dan video tutorial yang terdapat dalam satu modul yang digunakan secara elektronik berbasis aplikasi *bookcreator.com*. Hasil angket tanggapan terhadap e-modul ini mendapatkan respon yang positif dan media dinyatakan “layak” dimana dapat dilihat dari hasil validasi ahli materi sebesar 66, hasil validasi ahli media sebesar 72, dan hasil dari uji kelayakan kelas kelompok kecil, dan kelompok besar sebesar 68,9. Berdasarkan hasil tersebut didapatkan bahwa e-modul pembuatan konsep desain busana pesta tergolong ke dalam e-modul yang baik untuk digunakan sebagai sumber belajar yang baik. Di masa mendatang, modul yang berbasis elektronik ini dapat digunakan untuk pelaksanaan pembelajaran secara daring dan luring. Diharapkan e-modul pembuatan konsep desain busana pesta ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami isi materi, menjadi acuan guru dalam menyampaikan materi saat kegiatan pembelajaran dan membantu siswa belajar mandiri.

Hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam penelitian yang akan dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Azis, H. (2019). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR FISIKA Validitas, Reliabilitas, Praktikalitas, Dan Efektifitas Bahan Ajar Non Cetak (Meliputi Audio, Audio Visual, Video)*.
<https://doi.org/10.31227/osf.io/tk43s>
- Depura, L., Syahrial, & Hayati, S. (2024). PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF DENGAN APLIKASI BOOK CREATOR UNTUK Mendukung PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI DI KELAS IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5, 510–515.
<https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i4.1499>
- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2020). Pengembangan Modul. *Jurnal At-Tadbir STAI Darul Kamal NW Kembang Kerang*, 4(1), 57–69.
<http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/atTadbir>
- Izza, H., Wardhono, W. S., & Suharsono, A. (2023). Pengembangan E-modul Interaktif sebagai Sumber Belajar pada Materi Komunikasi Jaringan Komputer dan Telepon Kelas XI Teknik Komputer Jaringan SMK Negeri 3 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(5), 2460–2468.
- Lastri, Y. (2023). PENGEMBANGAN DAN PEMANFAATAN BAHAN AJAR E-MODUL DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3, 1139–

1146.
<https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1914>
- Puspitasari, V., Rufi'i, R., & Walujo, D. A. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Model Diferensiasi Menggunakan Book Creator untuk Pembelajaran Bipa di Kelas yang Memiliki Kemampuan Beragam. *Jurnal Education and Development*, 8(4).
- Salsabila, S. P., & Syaban, M. B. A. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Materi Penampakan Alam Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7896–7905.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3649>
- Saragih, L., & Darma, J. (2023). Efektifitas Penggunaan Bahan Ajar Perilaku Organisasi dengan 3D Realist Berbasis Project Based Learning terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11, 14–30.
<https://doi.org/10.24269/dpp.v11i1.7725>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Wulandari, F., Yogica, R., & Darussyamsu, R. (2021). ANALISIS MANFAAT PENGGUNAAN E-MODUL INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI MASA PANDEMI COVID-19. *Khazanah Pendidikan*, 15, 139.
<https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10809>