e-Journal Volume 10 Nomor 1 Tahun 2021. Edisi Yudisium Periode Januari 2021. Hal 96-103

PENGEMBANGAN MODUL PELATIHAN *HAND PAINTING* UNTUK EKSTRAKURIKULER DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Siti Nor Azlina[1)] dan Urip Wahyuningsih[2)]
[1)]Mahasiswa S1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya,
[2)]Dosen Pembimbing Tata Busana Jurusan PKK, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: sitiazlina@mhs.unesa.ac.id[1)] ,
uripwahyuningsih@unesa.ac.id

ABSTRAK— Kegiatan ekstrakurikuler merupakan bagian dari kegiatan pengembangan diri yang di rancang sekolah guna memenuhi kebutuhan belajar siswa. Salah satu kegiatan esktrakurikuler yang layak diterapkan adalah hand painting. Hand painting ini bisa membantu serta menambah keterampilan siswa tentang teknik menghias khususnya pada busana pelengkap busana maupun lenan rumah tangga. Penelitian ini memiliki tujuanlantara lain: (1) Membuat modul pelatihan Hand painting untuk ekstrakurikuler di SMK. (2) Mendiskripsikan kelayakan modul pelatihan Hand painting untuk ekstrakurikuler di SMK. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan Research and Development (RnD) menggunakan metode pengembangan Borg & Gall. Metode yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan menguji validitas modul yang akan dibuat. Hasil dari penelitian ini yaitu skor tertinggi adalah aspek pendahuluan dengan skor mean 4,5 dengan keterangan sangat baik. Selanjutnya pada aspek pembelajaran mendapatkan nilai skor mean 3,9 dengan keterangan baik. Pada aspek isi mendapatkan skor mean 3,6 dan dengan keterangan baik. Kemudian aspek tugas mendapatkan skor mean 4,1 dengan keterangan sangat baik. Yang terakhir adalah aspek tugas dengan skor mean 3,9 mendapatkan keterangan baik. Untuk uji coba modul mendapatkan rata-rata 92% dikategorikan sangat baik dan modul layak digunakan.

***Kata Kunci**: modul, hand painting, pelatihan*

ABSTRACT— Extracurricular activities are part of self-development activities designed by schools to meet student learning needs. One of the extracurricular activities that is worth implementing is hand painting. This hand painting can help and increase students' skills in decorating techniques, especially in complementary clothing and household linen. This study has the following objectives: (1) Creating a Hand painting training module for extracurricular activities at SMK. (2) Describe the feasibility of the Hand painting training module for extracurricular activities at SMK. The type of this research is Research and Development (RnD) which used Borg & Gall development method. The method used is descriptive quantitative by testing the validity of the module to be made. The result of this study is that the highest score is the preliminary aspect with a mean score of 4.5 with very good information. Furthermore, in the learning aspect, the mean score is 3.9 with good information. In the content aspect, the mean score is 3.6 and with good information. Then the task aspect gets a mean score of 4.1 with very good information. The last one is the aspect of the task with a mean score of 3.9 that gets good information. The module trials got an average of 92%, it was categorized as very good, therefore the module was proper to use.

***Keywords:** module, hand painting, training*

I. PENDAHULUAN

Indonesia menjadikan pembangunan karakter sebagai salah satu program prioritas pembangunan nasional, sebagaimana diamanatkan dalam Pancasila dan Pembukaan UUD 1945 dan salah satu upaya mengatasi permasalahan kebangsaan saat ini. Pentingnya pembentukan karakter merupakan salah satu fungsi dan tujuan pendidikan nasional. Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) tercantum pada Permendikbud Nomor 20 Tahun 2018 pada pasal 1 yaitu Penguatan Pendidikan Karakter yang selanjutnya disingkat PPK adalah gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM). Pengimplementasian PPK terdapat 3 jenis yaitu melalui PPK berbasis Kelas, PPK berbasis Budaya Sekolah, dan PPK berbasis Masyarakat. Salah satu program yang digunakan oleh sekolah untuk pengimplementasian PPK yaitu pada kegiatan Ekstrakurikuler yang ada dalam sekolah tersebut. Kegiatan ekstrakurikuler termasuk dalam pengimplementasian PPK Berbasis Budaya Sekolah (Kemendikbud, 2016).

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan bagian dari kegiatan pengembangan diri yang di rancang sekolah guna memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Tujuan umum pengembangan diri adalah kegiatan yang bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan dan mengekspresikan diri sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, minat, kondisi dan perkembangan peserta didik yang disesuaikan dengan kondisi sekolah.

Menurut Direktoral Jendral Menengah Umum (2016) bahwa pengembangan diri merupakan kegiatan pendidikan di luar mata pelajaran sebagai bagian integral dari kurikulum sekolah/madrasah. Kegiatan pengembangan diri merupakan upaya pembentukan watak dan kepribadian peserta didik yang dilakukan melalui kegiatan pelayanan konseling berkenaan dengan masalah pribadi dan kehidupan sosial, kegiatan belajar dan pengembangan karir, serta kegiatan ekstrakulikuler. Kegiatan ekstrakulikuler tersebut diharapkan mampu memberikan sumbang pengetahuan baru sehingga pengalaman belajar siswa menjadi baik dan menunjang siswa agar berprestasi dengan baik. Selain itu kegiatan ekstrakurikuler diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan untuk memperoleh pengetahuan baru yang nantinya dapat diadopsi atau dikorelasikan dengan pengetahuan yang diperoleh dari proses belajar mengajar.

Hastuti (2018) ekstrakurikuler merupakan program sekolah, berupa kegiatan siswa, optimasi pelajaran terkait, menyalurkan bakat dan minat, kemampuan dan keterampilan untuk memantapkan kepribadian siswa. Kegiatan ekstrakurikuler tersebut memperoleh manfaat dan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam kegiatan yang diikuti.

Selain melalui jalur pendidikan formal, pengembangan skill dan keterampilan bisa dilakukan melalui pelatihan. Pelatihan menurut Sastrohadiwiryo (2015) secara konseptual merupakan bagian pendidikan yang menyangkut proses belajar untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan di luar sistem pendidikan yang berlaku dalam waktu yang relatif singkat dengan metode yang lebih mengutamakan praktik dari pada teori. Melalui pelatihan ini diharapkan kreativitas jauh lebih meningkat.

Posisi ekstrakurikuler dalam kurikulum 2013 sudah ditetapkan sebagai penunjang kreativitas peserta didik harus ada yang mewadahi. Dengan adanya ekstrakurikuler pada SMK akan menjadikan peserta didik mampu mengembangkan bidang kreativitas yang disenangi. Tujuan pelaksanaan ekstrakurikuler di sekolah menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 62 tahun 2014, bahwa kegiatan ekstrakurikuler diselenggarakan dengan tujuan untuk mengembangkan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, kerjasama dan kemandirian peserta didik secara optimal dalam rangka mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional. Disisi lain harus meningkatkan kemampuan siswa dilihat dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Umumnya banyak sekali ekstrakurikuler yang ada di SMK. Salah satu keterampilan yang dapat diajarkan secara singkat dan merupakan kegiatan kreatif yang jarang ditekuni adalah pelatihan *hand painting*. Pelatihan dapat didefinisikan sebagai prosedur terorganisir dimana orang mempelajari pengetahuan dan/atau keterampilan untuk tujuan tertentu. Pelatihan mengacu pada kegiatan belajar mengajar yang dilakukan untuk tujuan utama membantu anggota organisasi memperoleh dan menerapkan pengetahuan, keterampilan, kemampuan, dan sikap yang dibutuhkan oleh pekerjaan dan organisasi tertentu khususnya dalam hal ini adalah bagi peserta didik.

Menurut Soekandar dalam Daniati (2015) berpendapat bahwa pelatihan *hand painting* merupakan karya seni yang dituangkan di atas kain, dengan menggunakan teknik lukis. Hal ini akan menjadikan ekstrakurikuler *hand painting* mampu meningkatkan pengembangan bakat peserta didik. *Hand painting* atau melukis adalah salah satu cabang dari seni rupa. *Hand* artinya tangan, painting artinya lukisan. Sehingga *hand painting* dapat diartikan sebagai lukisan yang cara pengerjaannya menggunakan tangan (Echols, 2020). Teknik yang akan digunakan yaitu teknik melukis langsung, dimana sebelum dilukis terlebih dahulu bahan digambar pola yang diinginkan sehingga dapat mempermudah siswa dalam melukis. *Hand painting* ini bisa membantu serta menambah keterampilan siswa tentang teknik menghias khususnya pada busana pelengkap busana maupun lenan rumah tangga. Hasil *hand painitng* juga merupakan karya seni yang bernilai jual tinggi, sehingga cocok untuk dijadikan materi dalam modul pelatihan.

Adapun beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya diantaranya yaitu: Lia Lutfiana Febriyanti (2018) Jurusan Dakwah dan Komunikasi UINSA Surabaya dengan skripsi berjudul "Pengembangan Modul Terapi Seni Kaligrafi Islami Untuk Meningkatkan Konsep Diri Seorang Remaja Di Desa Karangdowo Sumberrejo Bojonegoro". Hasil penelitian ini, menujukkan bahwa proses pengembangan modul terapi seni kaligrafi Islami sebagai upaya meningkatkan konsep diri ini dikatakan cukup efektif.

Berikutnya, penelitian dari Nurfadilah, Irfan Arifin (2019) jurusan Pendidikan Seni Rupa dengan penelitian berjudul "Pengembangan Modul Pembelajaran Seni Rupa Kompetensi Desain Poster untuk SMA". bahwa nilai yang diperoleh dari validasi ahli terhadap aspek isi, aspek tampilan sampul (cover), dan aspek tampilan isi pada modul yang dikembangkan keseluruhan masuk dalam kategori bagus dan jelas, dengan rata-rata nilai aspek isi 4.43 atau 34,1%, aspek tampilan sampul 4.14 atau 31.8%, dan aspek tampilan isi 4.13 atau 34.1% yang jika dikonverskan dari rata-ratanya 4.23 untuk keseluruhan aspek modul mendapat nilai B dengan ketegori "Jelas dan Bagus".

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melakukan pelatihan dengan judul "Pengembangan Modul Pelatihan *Hand painting* Untuk Eksrakurikuler Di Sekolah Menengah Kejuruan". Penelitian tersebut memiliki tujuan antara lain: (1) Membuat modul pelatihan *Hand painting* untuk ekstrakurikuler di SMK. (2) Mendiskripsikan kelayakan modul pelatihan *Hand painting* untuk ekstrakurikuler di SMK.

II. METODE

Berdasarkan judul, rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan rancangan penelitian dan pengembangan (*research and development*). *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji produk tersebut. Menurut Borg and Gall R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Untuk menghasilkan model pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan progresif, maka upaya menginovasi dan mengkreasi pembelajaran secara berkelanjutan menjadi penting. Dalam konteks inilah penelitian pengembangan merupakan solusi yang sistematis, objektif, dan komprehensif untuk dijadikan dasar dalam menghasilkan suatu pembelajaran yang berkualitas seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam konteks Proses pengembangan produk dilakukan uji validasi dan uji coba produk. Uji ahli materi dan ahli produk merupakan uji validasi produk.

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih baik, cermat dan lengkap dan dalam sehingga data lebih mudah diolah, instrument penelitian yang digunakan adalah lembar observasi keterlaksanaan pengelolaan pelatihan, lembar observasi aktivitas peserta, lembar tes kinerja, dan lembar angket. Instrumen divalidasikan kepada 3 dosen tata busana dengan keahlian di bidang busana kemudian dilakukan perbaikan sesuai pertimbangan yang ada. Seluruh instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti. Validasi modul *hand painting* ini meliputi: Pendahuluan, pembelajaran, isi materi atau substansi modul, penggunaan bahasa, tugas dan rangkuman.

Prosedur penelitian pengembangan busana pesta malam ini dibagi menjadi 4 bagian, yaitu: 1) pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan produk, 4) validasi dan uji coba produk. Mengambil langkah utama Borg and Gall sampai pada tahap keempat, prosedur pengembangan modul pelatihan *hand painting* meliputi:

Pada tahap penelitian dan pengumpulan data pada pengembangan modul ini, peneliti mengumpulkan data untuk sumber ide yang akan dituyangkan pada modul yang akan dibuat. Selanjutnya peneliti membuat suatu desain modul. Tahap pengembangan dilakukan dengan mengembangkan sumber ide yang diambil untuk dijadikan sebuah produk. Modul yang sudah dibuat kemudian dievaluasi oleh ahli validasi.

Setelah modul dikatakan valid sesuai hasil validasi, umumya akan dilanjutkan ke uji coba produk untuk mengetahui kelayakan modul yang sudah dibuat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi dan metode angket terhadap respon peserta (ahli validator). Kriteria penilaian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan Analisis Data Keterlaksanaan Pelatihan yang dapat dilihat pada rumus berikut:

$$\bar{x} = \frac{\Sigma x}{N}$$

(Sudjana, 2005:67)

Keterangan:
$\bar{x}$ = nilai $mean$
Σx = jumlah keseluruhan
N = jumlah observer

Hasil pengamatan ini berdasarkan analisis deskriptif kuantitatif mean. Pada setiap aspek aktivitas instruktur hasil dari pengamatan dijumlah kemudian dibagi jumlah observer, dengan nilai maksimal pada setiap aspek adalah 5 yang termasuk dalam kategori sangat baik, jika pada aspek tersebut dilaksanakan dengan lengkap, jelas dan sistematis.

Uji coba kelayakan modul dilakukan kepada 10 orang siswa ekstrakurikuler dengan menggunakan kuisioner/angket respon. Data respon diperoleh dengan cara mencari persentase jawaban siswa atas pertanyaan dari angket yang sudah diberikan dengan kategori persentase mulai dari 0%-20% "sangat buruk", 21%-40% "kurang baik", 41% -60% "cukup baik", 61%-80%, dan 81%-100% "sangat baik". Jika siswa berhasil menjawab semua pertanyaan dengan baik dan benar, dengan persentase jawaban "YA" mencapai 81%-100%% dikategorikan "sangat baik" maka modul telah layak digunakan. Analisis data respon siswa dapat dilihat pada rumus berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

(Riduwan, 2012:15

Keterangan:
P = Persentase jawaban siswa
F = Jumlah jawaban "YA" siswa
N = Jumlah siswa

Selanjutnya, dilakukan uji coba produk dengan cara pre test dan post test. Siswa diberikan 20 butir soal pilihan ganda dengan waktu yang sama untuk menjawab soal pre test dan post test.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN
HASIL PENELITIAN

Dalam pengembangan modul pelatihan ini memerlukan suatu tahapan-tahapan agar proses pengembangan modul pelatihan berjalan dengan baik dan sesuai kriteria. Berdasarkan langkah dalam penelitian pengembangan Borg & Gall yang disederhanakan menjadi 4 tahap maka didapatkan proses pengembangan sebagai berikut:

1. Tahap Pengumpulan Data

Pada tahap penelitian dan pengumpulan data pada pengembangan produk modul ini, peneliti mengumpulkan data yang akan dituangkan ke dalam modul yakni berkaitan dengan materi konsep *hand painting*, alat dan bahan yang digunakan serta tata cara pembuatan *hand painting*.

2. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dimulai dengan menentukan sumber ide apa saja yang akan diambil untuk pembuatan produk modul pelatihan ini. Pada penentuan sumber ide ini peneliti telah menentukan akan mengambil desain modul dengan ilustrasi/gambar yang menarik beserta penjelasan modulnya. Desain seperti ini dibuat untuk mempermudah pembaca memahami konteks apa saja yang tertuang di dalam modul pelatihan.

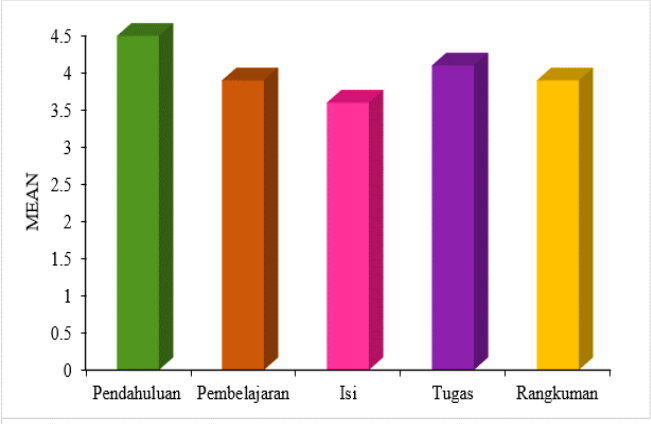
3. Tahap Pengembangan Produk

Pengembangan adalah proses mewujudkan desain yang dibuat tadi menjadi kenyataan dengan memperhatikan 5 aspek yang harus tersedia secara sistematis mulai dari aspek pendahuluan, aspek pembelajaran, aspek isi, aspek tugas dan aspek rangkuman. Produk modul yang dibuat dengan desain gambar dan penjelasan mampu menjadikan modul mudah dipahami sebagai bahan pendukung pembelajaran praktik. Modul yang dibuat cukup padat namun mudah dimengerti dengan bahasa yang sederhana.

4. Tahap Validasi

Modul yang telah dibuat kemudian dievaluasi. Bentuk evaluasi ini adalah validasi. Setelah instrumen validasi modul selesai proses perbaikan dari ahli validator, selanjutnya modul divalidasikan kepada 3 dosen Tata Busana Universitas Negeri Surabaya. Peneliti memberikan angket berupa lembar instrumen yang terdisi dari 5 indikator dan 28 butir pertanyaan dengan hasil penilaian. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil validitas isi materi pengembangan modul dari 3 validator kemudian dianalisis menggunakan mean dengan hasil pada table 1, seluruh aspek berdasarkan kategori mean dari tiga validator mendapatkan penilaian rata-rata dalam kategori baik.

Berdasarkan grafik 1 dapat dilihat bahwa skor tertinggi adalah aspek pendahuluan dengan skor mean 4,5 dengan keterangan "sangat baik". Selanjutnya pada aspek pembelajaran mendapatkan nilai skor mean 3,9 dengan keterangan "baik". Pada aspek isi mendapatkan skor mean 3,6 dan dengan keterangan "baik". Kemudian aspek tugas mendapatkan skor mean 4,1 dengan keterangan "sangat baik". Terakhir adalah aspek tugas dengan skor mean 3,9 mendapatkan keterangan "baik". Berikut ini hasil validasi materi modul yang disajikan dalam bentuk grafik:



Gambar I. Grafik hasil validasi modul

TABEL I
HASIL VALIDASI MODUL PELATIHAN *HAND PANITING*

No	Aspek	Validator			*Mean*	Keterangan
		1	2	3		
1.	Aspek Pendahuluan	3.5	5	5	4,5	Sangat Baik
2.	Aspek Pembelajaran	4	3,6	4,1	3,9	Baik
3.	Aspek Isi	3,8	3,3	3,6	3,6	Baik
4.	Aspek Tugas	3,4	4	4,8	4,1	Sangat Baik
5.	Aspek Rangkuman	3,6	4	4,2	3,9	Baik

Penilaian ini berdasarkan hasil mean dari setiap aspek yang dinilai mulai dari pendahuluan, pembelajaran, isi materi atau substansi modul, penggunaan bahasa, tugas dan rangkuman. Hal ini menunjukan bahwa modul *hand painting* yang dibuat sudah valid.

Setelah modul dianggap valid, selanjutnya uji coba produk untuk mengetahui kelayakan modul tersebut. Peneliti memberikan angket kepada siswa berisi 10 pertanyaan dengan pilihan jawaban "YA" dan "TIDAK". Angket diisi setelah semua siswa membaca dan memahami modul dengan perolehan persentase berikut ini:

TABEL II

PERSENTASE HASIL UJI KELAYAKAN MODUL PELATIHAN *HAND PAINTING* (RESPON SISWA)

Siswa	**Ya**	**Tidak**
1	70%	30%
2	90%	10%
3	100%	0%
4	90%	10%
5	80%	20%
6	90%	10%
7	100%	0%
8	100%	0%
9	100%	0%
10	100%	0%
Rata-rata	**92%**	**8%**

Jadi, uji kelayakan modul pelatihan *hand painting* dengan menggunakan angket respon diperoleh rata-rata persentase siswa menjawab "ya" 92% yang berarti modul sangat baik dan layak digunakan. Selanjutnya, dilakukan pengujian kepada 10 orang siswa ektrakurikuler dengan mengadakan pre test dan post test. Hasil dari pre test dan post test diperoleh kenaikan hasil yang signifikan. Persentase nilai tertinggi pre test sebesar 60% dikategorikan "cukup baik". Sedangkan persentase nilai tertinggi post test sebesar 80% dikategorikan "baik".

PEMBAHASAN

Berdasarkan tujuan penelitian yaitu: (1) Membuat modul pelatihan *Hand painting* untuk ekstrakurikuler di SMK. (2) Mendiskripsikan kelayakan modul pelatihan *Hand painting* untuk ekstrakurikuler di SMK. Maka dapat dipaparkan sebagai berikut.

A. Membuat modul pelatihan *Hand painting* untuk ekstrakurikuler di SMK

Dalam proses pengembangan modul menggunakan model pengembangan Borg & Gall menggunakan 4 tahap pengembangan yaitu: tahap pengumpulan data, tahap perencanaan, tahap pengembangan produk, dan tahap validasi dan uji coba.

Pada tahap pengumpulan data pada pengembangan produk modul ini, peneliti mengumpulkan data yang akan dituangkan ke dalam modul yakni berkaitan dengan materi konsep *hand painting*, alat dan bahan yang digunakan serta tata cara pembuatan *hand painting*.

Setelah mengumpulkan data tahap selanjutnya adalah tahap perencanaan. Dalam tahap ini peneliti merencanakan pembuatan modul dengan menyusun data dan memilih desain modul dengan penjelasan serta memuat ilustrasi/gambar.

Tahap pengembangan yang sudah dilaksanakan. dengan memperhatikan 5 aspek pembuatan modul yang harus tersedia secara sistematis mulai dari aspek pendahuluan, aspek pembelajaran, aspek isi, aspek tugas

dan aspek rangkuman. Dalam penelitian ini ditentukan bahwa mengembangkan modul dengan mengambil desain modul dengan susunan materi yang jelas serta modul memuat ilustrasi/gambar yang menarik pembaca. Desain seperti ini dibuat untuk mempermudah pembaca memahami konteks apa saja yang tertuang di dalam modul pelatihan. Produk modul yang dibuat dengan desain gambar dan penjelasan mampu menjadikan modul mudah dipahami sebagai bahan pendukung pembelajaran praktik. Modul yang dibuat cukup padat namun mudah dimengerti dengan bahasa yang sederhana.

Selanjutnya untuk mengetahui kualifikasi modul maka peneliti melakukan uji validitas serta uji coba produk (kelayakan modul). Uji validitas kepada 3 dosen ahli dengan menggunakan instrumen penilaian dengan rata-rata baik. Uji coba modul (kelayakan modul) dilakukan kepada 10 siswa ekstrakurikuler sekolah dengan memperoleh tingkat respon siswa 92%.

B. Mendiskripsikan kelayakan modul pelatihan *hand painting* untuk ekstrakurikuler di Sekolah Menengah Kejuruan

1. Validasi Materi

Pada tahap validasi ahli materi, peneliti telah membuat instrumen angket validasi yang berisi 5 indikator dan memuat 28 butir pertanyaan. Angket ini diberikan kepada 3 dosen ahli Universitas Negeri Surabaya.

Berdasarkan hasil perhitungan data pada validitas isi materi, nilai mean tertinggi yaitu pada aspek pendahuluan kemudian aspek tugas disusul aspek pembelajaran rangkuman, yang terakhir aspek isi. Aspek pendahuluan mendapatkan nilai tertinggi dengan skor 4,5 dikategorikan "sangat baik" karena modul yang dibuat mampu menampilkan penyajian yang runtut untuk mempermudah pelatihan, yang berisikan: (1) kompetensi dasar, (2) deskripsi, (3) alokasi waktu, (4) prasyarat, (5) materi pokok pelatihan, (6) manfaat modul, (7) petunjuk penggunaan, (8) terakhir adalah tujuan akhir modul. Dalam hal ini pendahuluan modul *hand painting* sudah layak untuk digunakan. Setelah membaca pendahuluan, pengguna akan masuk pada bagian – bagian awal pengenalan. Sehingga dalam hal ini modul yang dibuat mampu menjadikan penggunan mengerti dengan mudah terkait pengetahuan dasar *hand painting*. Pendahuluan sebuah modul pelatihan harus mencangkup adanya pengenalan awal terkait sesuatu yang akan dikerjakan yang menjadikan proses pelatihan mudah dipahami. Dalam pendahuluan terdapat sub bagian yaitu prasyarat. Sub bagian ini berisikan persyaratan peserta didik yang harus dimiliki sebelum menggunakan modul pelatihan *hand painting* ini agar tidak kesulitan pada tahap selanjutnya.

Pada pendahuluan juga terdapat materi pokok yang akan dipelajari, diantaranya konsep *hand painting*, teori warna, macam-macam alat dan bahan, serta teknik dan langkah – langkah. Jadi, hal inilah yang menjadikan nilai yang didapatkan dengan kategori sangat baik. Adanya materi - materi dasar digunakan untuk meningkatkan pemahaman sebuat konsep pelatihan dan pengerjaan.

Selanjutnya untuk aspek pembelajaran modul pelatihan *hand painting* yang mendapatkan skor mean baik yaitu 3,9. Pada aspek ini pembelajaran yang ingin disampaikan modul cukup padat namun mudah untuk dipahami dan dimengerti oleh pembaca.

Kemudian untuk skor terendah adalah aspek isi yaitu 3,6 dikategorikan "baik". Pada aspek isi pada modul *hand painting* mendapatkan skor mean terendah karena pada aspek ini diduga isi yang dimuat dalam modul masih belum maksimal. Materi modul harus berisikan cakupan materi, akurasi materi dan kemutakhiran.

Pada aspek tugas mendapatkan skor mean 4,1 dengan kategori "sangat baik". Aspek tugas diberikan sesuai kapasitas isi modul yang sudah dibuat. Tugas yang diberikan sudah sesuai dengan kandungan isi modul tetapi mampu untuk menggambar hasil pelatihan yang akan dilakukan.

Terakhir adalah aspek rangkuman dengan skor mean 3,9 dikategorikan "baik". Rangkuman ini digunakan sebagai ringkasan dari semua isi modul. Pada rangkuman isinya sudah sesuai dengan modul yang dibuat hanya saja dalam versi yang lebih ringkas. Rangkuman digunakan untuk memudahkan pembaca modul dalam waktu singkat namun sudah sampai ke tahap akhir modul. Dari hasil perhitingan keseluruhan hasil validasi modul *hand painting* adalah baik atau valid.

2. Hasil Uji Coba

Setelah modul dianggap valid kemudian dilanjutkan dengan uji coba kepada peserta didik yang ikut ektrakurikuler *hand painting* dengan membuat intrumen angket respon untuk mengetahui kelayakan modul yang telah dibuat, serta dilakukan juga pengujian pre test dan post test.

Berdasarkan hasil uji coba kepada 10 siswa yang sudah dilakukan peneliti, siswa pertama menjawab "ya" dengan persentase 70% dikategorikan baik. Siswa kedua menjawab "ya" dengan persentase jawaban 90% dikategorikan sangat baik. Siswa ketiga menjawab "ya" dengan persentase jawaban sempurna yakni 100% dikategorikan sangat baik. Persentase jawaban "ya" siswa keempat sebesar 90% dikategorikan sangat baik. Siswa

kelima menjawab "ya" dengan persentase 80% dikategorikan baik. Siswa keenam menjawab "ya" sebanyak 90% dikategorikan sangat baik. Siswa ketujuh sampai dengan siswa kesepuluh menjawab "ya" dengan persentase 100% dikategorikan sangat baik. Jadi, uji kelayakan modul pelatihan *hand painting* dengan menggunakan angket respon diperoleh rata-rata persentase siswa menjawab "ya" adalah 92% yang berarti modul sangat baik dan layak digunakan.

Selanjutnya, hasil pengujian pre test dan pos test yang sudah dilakukan peneliti, persentase nilai tertinggi pre test sebesar 60% dikategorikan "cukup baik". Sedangkan persentase nilai tertinggi post test sebesar 80% dikategorikan "baik", maka dengan hasil yang signifikan menjadikan modul pelatihan *hand painting* ini efektif untuk digunakan. Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Mufidah (2014) yaitu pengembangan modul pembelajaran pada kompetensi dasar hubungan masyarakat menunjukan nilai 85,86% dengan kategori sangat layak untuk digunakan.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil dan pembahasan diatas maka penilian memiliki kesimpulan yang dilihat dari hasil perhitungan validasi mean mendapatkan rata – rata dengan kategori baik. Sehingga menjadikan modul pelatihan *hand painting* dilihat dari aspek pendahuluan, aspek pembelajaran, aspek isi, aspek tugas, dan aspek rangkuman valid untuk digunakan. Berdasarkan uji coba produk kepada siswa yang memperoleh rata-rata 92% dikategorikan sangat baik, menjadikan modul pelatihan *hand painting* ini layak digunakan.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan modul pelatihan *hand painting* ini, dapat dijadikan acuan untuk penelitian pengembangan selanjutnya, khususnya pada bidang seni (melukis di atas kain) sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai di jalur pendidikan formal maupun non-formal.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Amaliyah, N. U. R. 2015. Pelatihan Pembuatan Busana Rumah Menggunakan Metode Demonstrasi Bagi Ibu-Ibu PKK di Desa Ngabetan Kecamatan Cerme Kabupaten Gresik. *Jurnal Tata Busana*, *4*(2).

[2] Arifin, Zaenal. 2012. Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur. Bandung: Remaja Rosda Books.

[3] Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

[4] Echols. John. M and Shadily, Hasan. 2000. Kamus Inggis-Indonesia. Jakarta: PT Gramedia.

[5] Febriyanti, L. L. 2018. *Pengembangan modul terapi seni kaligrafi Islami untuk meningkatkan konsep diri seorang remaja di Desa Karangdowo Sumberrejo Bojonegoro* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).

[6] Hidayati, N. 2020. Pengembangan Modul Pembelajaran tentang Perubahan Lingkungan Berbasis Konstruktivisme untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreatif. *Jurnal Ilmiah Citra Ilmu*, *16*(31), 25-34.

[7] Daniati, S. 2015. Penerapan Teknik Hand Painting Dengan Menggunakan Cat Poster Terhadap Kulit Telur Pada Hasil Jadi Wall Hanging. *Jurnal Tata Busana*, *4*(3).

[8] Mufidah, C. (2014). Pengembangan Modul Pembelajaran Pada Kompetensi Dasar Hubungan Masyarakat Kelas X APK 2 di SMKN 10 Surabaya. Jurnal Administrasi Perkantoran (JPAP), 2(2).

[9] Nurfadilah, N., & Arifin, I. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Seni Rupa Kompetensi Desain Poster Untuk Sma. *Jurnal Imajinasi*, *3*(1), 33-42.

[10] Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 2008 tentang Pembinaan Kesiswaan.

[11] Sastrohadiwiryo, Siswanto. 2005. Manajemen Tenaga Kerja Indonesia. Jakarta: PT.Bumi Aksara .

[12] Soekandar, Junie. 2006. Seni di Atas Kain. Jakarta Selatan: PT Wahyu Medika.

[13] Sudjana, 2005. Desain dan Analisis Eksperimen. Bandung: Tarsito.

[14] Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.