

# PENGEMBANGAN MEDIA *E-MODUL* PEMBUATAN BUSANA RUMAH DENGAN SISTEM INDUSTRI DI KELAS XI TATA BUSANA SMK DHARMA WANITA GRESIK.

Yunita Ramadhani<sup>1)</sup>, dan Mein Kharnolis<sup>2)</sup>

<sup>1,2)</sup>Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Jl. Ketintang, Kec. Gayungan, Kota Surabaya, Jawa Timur 60231

e-mail: [yunita.18041@mhs.unesa.ac.id](mailto:yunita.18041@mhs.unesa.ac.id)<sup>1)</sup>, [Meinkharnolis@unesa.ac.id](mailto:Meinkharnolis@unesa.ac.id)<sup>2)</sup>

ABSTRAK – *E-modul* merupakan bahan ajar dalam bentuk elektronik yang berisikan materi pembuatan busana rumah secara lengkap mulai dari pengetahuan hingga keterampilan. Kurikulum 2013 mempunyai karakteristik yang menuntut adanya keterlibatan *information and communication technology (ICT)* dalam proses pembelajaran. Tujuan utamanya agar guru dan peserta didik mampu bersaing dalam revolusi industri 4.0 dan bertahan dimana hampir semua pekerjaan akan dimudahkan oleh teknologi dan koneksi internet. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)*. Subyek penelitian yang dituju adalah siswa kelas XI Tata Busana di SMK Dharma Wanita Gresik dengan jumlah 11 siswa. Pengumpulan data menggunakan angket dan nilai hasil belajar siswa menjadi pertimbangan. Untuk mengolah data dari kumpulan validasi kelayakan, hasil respon siswa, dan hasil belajar siswa digunakan teknik analisis deskriptif. Hasil penelitian pengembangan media *e-modul* pembuatan busana rumah dengan sistem industri di kelas XI tata busana smk dharma wanita gresik menunjukkan hasil sebagai berikut : 1) Kelayakan media oleh para ahli materi, ahli media dan ahli bahasa dengan menghasilkan skor rata-rata dari ahli materi sebesar 3,26 yang termasuk kategori “layak”, Skor rata-rata dari ahli media memperoleh sebesar 3,30 yang termasuk kategori “layak” dan skor rata-rata dari ahli bahasa diperoleh sebanyak 3,41 yang termasuk kategori “layak”. 2) Respon siswa terhadap *E-modul* mencapai presentase 40% menyatakan “baik” dan 60% menyatakan “sangat baik”. 3) Hasil belajar siswa yang dinyatakan tuntas sebanyak 80% dan yang dinyatakan belum tuntas sebanyak 20%. Hasil ketuntasan secara klasikal 80% yang termasuk dalam kriteria “sangat baik”.

Kata kunci: Busana Rumah, Hasil Belajar, Pembuatan *E-Modul*, Sistem Industri.

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting untuk dilakukan, Pendidikan tidak hanya melatih sikap dan keterampilan tetapi juga peserta didik dilatih berfikir kritis dan kreatif untuk menciptakan generasi-generasi bangsa yang berkualitas [12]. Guru, kurikulum, sarana dan prasarana, evaluasi, dan pemanfaatan teknologi adalah enam unsur yang berinteraksi selama proses pendidikan [12]. Sarana dan prasarana untuk memenuhi kualifikasi atau persyaratan yang sudah ditetapkan diharapkan dapat membuat kualitas pendidikan menjadi lebih meningkat [20]. Upaya yang pemerintah lakukan untuk meningkatkan proses pendidikan adalah melakukan perkembangan dan revisi kurikulum [20]. Rencana pendidikan merupakan suatu perencanaan yang berisi target, substansi materi, peluang untuk berkembang, sistem, dan penilaian yang dimaksudkan untuk mencapai tujuan tertentu dan mewujudkannya dalam struktur yang jelas [17].

Kurikulum 2013 (K13) adalah kurikulum yang terintegrasi pengamatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan bertujuan untuk menghasilkan pendidik Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif. Kurikulum 2013 (K13) mempunyai karakteristik yang menuntut adanya keterlibatan *information and communication technology (ICT)* di dalam proses pembelajaran [14]. Tujuan utamanya agar guru dan peserta didik mampu bersaing dalam revolusi industri 4.0 dan bertahan dimana hampir semua pekerjaan akan dimudahkan oleh teknologi dan koneksi internet [15]. *Information and communication technology (ICT)* memiliki potensi untuk meningkatkan efisiensi dan

efektivitas pembelajaran, peran *ICT* itu sendiri sangat penting, Pemanfaatan *ICT* dalam pembelajaran juga dapat membangun daya tarik dan menarik perhatian siswa [15]. Kurikulum K13 merupakan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa, artinya siswa harus dapat belajar sendiri dan mendapatkan informasi tentang apa yang diketahuinya dari sumber lain selain guru. [15]. Pendidikan kejuruan misalnya yang dimana saat ini masih menerapkan kurikulum K13 [14]. Pendidikan menengah kejuruan yang dikenal dengan pendidikan kejuruan mengajarkan siswa bagaimana bekerja dan produktif dalam bidang tertentu, Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah dua bentuk pendidikan kejuruan. Sekolah menengah kejuruan dibagi menjadi beberapa bidang keahlian seperti, SMK teknologi dan rekayasa, SMK energi dan pertambangan, SMK teknologi informasi dan komunikasi, SMK kesehatan dan pekerjaan sosial, SMK agrobisnis dan agroteknologi, SMK kemaritiman, SMK bisnis dan manajemen, SMK pariwisata, dan SMK seni dan industri kreatif [14].

Sekolah menengah kejuruan bidang pariwisata memiliki program keahlian seperti, tata boga, tata kecantikan, tata busana, jasa pariwisata, dan perhotelan [10]. Program keahlian tata busana merupakan program keahlian yang dimiliki oleh SMK Dharma Wanita Gresik, tidak hanya program keahlian tata busana saja tetapi juga program keahlian lainnya seperti kompetensi rekayasa perangkat lunak, tata boga dan tata kecantikan. SMK Dharma Wanita Gresik berlokasi di Jl. Arif Rahman Hakim, Kramatandap, Gapurosukolilo, Kec. Gresik, Kab. Gresik, Jawa Timur. Jumlah siswa keseluruhan 193 siswa, program keahlian rekayasa perangkat lunak sebanyak 59 siswa, tata boga 79 siswa, tata busana 31 siswa dan tata kecantikan 24 siswa. Siswa per-angkatan khususnya tata busana hanya terdapat satu kelas, kelas X sebanyak 10 siswa, kelas XI sebanyak 11 siswa dan kelas XII sebanyak 10 siswa [17]. Kompetensi program keahlian tata busana dibekali dengan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bentuk materi maupun keterampilan untuk mengembangkan kemampuan siswa agar semakin kreatif dan inovatif [17].

SMK Dharma Wanita Gresik khususnya program keahlian tata busana dalam proses pembelajaran menggunakan kurikulum K13 untuk kelas XI dan kelas

XII dan untuk kelas X menggunakan kurikulum merdeka belajar. Melalui pengamatan terpadu terhadap sikap, keterampilan, dan pengetahuan, proses pembelajaran dalam kurikulum K13 bertujuan untuk menghasilkan insan pendidikan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif. Guru sangat berperan dalam menyediakan media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar siswa dan membantu mereka mencapai hasil belajar yang lebih baik. [17].

Syarat yang didasarkan pada media pembelajaran meliputi bagaimana guru akan menyampaikan materi kepada siswa. Inilah yang disebut media pembelajaran. [1]. Guru dituntut memiliki berbagai sumber belajar, antara lain handout multimedia, video, *E-modul*, modul, dan LKPD, yang dimaksudkan untuk mendukung kebutuhan dan membantu siswa dalam proses pembelajaran. [1]. Bahan ajar memiliki peran yang penting di dalam pembelajaran karena menyediakan sumber belajar yang sesuai dengan kompetensi pada setiap mata pelajaran [4]. Modul elektronik atau *E-modul* merupakan sumber belajar yang dapat dikaitkan dengan penggunaan *ICT*. *E-Modul* merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan guru karena mencakup semua aspek pembelajaran, mulai dari pengetahuan hingga keterampilan. [14].

Kompetensi pembelajaran program keahlian Tata Busana di kelas XI di SMK Dharma Wanita Gresik memuat standar kompetensi dalam membuat busana rumah sistem industri yang dimana dalam silabus kelas XI pada Mata Pelajaran Pembuatan Busana Industri dengan kompetensi dasar 3.5 dan 4.5 pembuatan busana rumah yang memiliki tujuan untuk menerapkan prosedur pembuatan busana rumah dan membuat busana rumah sistem industri [17].

Busana rumah merupakan pakaian sederhana yang biasa digunakan untuk aktifitas sehari-hari didalam rumah [19]. Proses pembuatan busana rumah sistem industri siswa dituntut untuk membuat suatu produk dengan cepat dan tepat [19]. Menganalisis teknik menjahit pakaian rumah industri, cara menggabungkan komponen pakaian rumah industri, teknik *finishing* pakaian rumah industri, teknik pengepresan pakaian rumah industri, dan pengemasan pakaian merupakan kompetensi dasar yang termasuk dalam standar kompetensi pembuatan busana rumah dengan sistem

industri yang mengetahui proses pembuatan hingga proses merancang harga jual hingga membuat proses busana rumah sampai siap untuk pasarkan[12].

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti, sebelum adanya pandemi COVID-19, bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran pembuatan busana rumah pada mata pelajaran pembuatan busana industri selama ini menggunakan metode demonstrasi. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Tata, Penerapan optimal metode demonstrasi dan media pembelajaran berupa LKPD dalam pembelajaran *offline* menjadi pertimbangan dalam kegiatan belajar mengajar, tetapi ketika peneliti mengikuti proses pembelajaran di SMK Dharma Wanita Gresik, keadaannya berbeda, siswa harus melakukan kegiatan sekolah atau belajar mengajar secara *online* dan *offline* (*Hybrid Learning*) dimana saat menerangkan materi dilakukan secara *online* dan saat praktik pembuatan busana rumah secara *offline*, Karena media kurang detail dan tidak lengkap, siswa kesulitan memahami materi, sehingga ketika mereka memahami materi di rumah, mereka tidak tahu cara membuat baju rumah dengan baik dan benar, dengan mencari alternative mengalihkan metode demonstrasi tersebut dalam bentuk lain yang tidak kalah efektif dalam masa belajar dari rumah yaitu menggunakan media *E-modul* yang dimana sudah tertera detail langkah kerja pembuatan busana rumah.

*E-modul* dibuat dengan maksud untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Karakteristik yang dibutuhkan siswa harus dimasukkan dalam *E-modul* yang dihasilkan, karakteristik yang harus ada dalam pembuatan *E-modul* sebagai berikut: 1) *self-instructional* (belajar mandiri), 2) *independent* (berdiri sendiri), 3) *adaptable* (menyesuaikan), dan 5) *user-friendly* (mudah digunakan) [29].

Telah dibuktikan secara eksperimen bahwa penggunaan *E-modul* memiliki tingkat validitas yang tinggi bahkan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa *E-modul* dalam pembuatan desain busana dianggap praktis [28]. *E-modul* dapat membantu siswa belajar lebih efektif [10]. Siswa lebih tertarik belajar dengan *E-modul* [11]. *E-modul* dianggap benar-benar efektif dan dapat digunakan sebagai bantuan untuk mempelajari program pendidikan kurikulum 2013 [6]. Nilai dan kemampuan siswa untuk belajar bagaimana membuat

busana rumah dianggap meningkat ketika *E-modul* digunakan [22].

Observasi dan wawancara peneliti dengan guru Tata Busana Industri menunjukkan bahwa media pembelajaran *E-modul* belum pernah diterapkan dalam pembelajaran di sekolah, dan metode demonstrasi serta media LKPD masih digunakan dalam pembelajaran. Metode ini digunakan untuk pembelajaran pembuatan busana industri, namun selama proses pembelajaran, siswa cenderung lebih sering bertanya bahkan ada yang tidak memperhatikan karena jarak antara guru dan siswa saat demonstrasi terlalu jauh. Hal tersebut membuat waktu pembelajaran menjadi tidak efektif yang mengakibatkan kurangnya waktu untuk proses pembelajaran pembuatan busana rumah. Siswa juga mengalami kesulitan mengerjakan pembuatan pakaian rumah sistem industri seperti menajahit lengan, dan belahan karena media yang diberikan kurang detail dan sistematika kerja kurang lengkap, dan produk yang mereka hasilkan tidak sesuai dengan standar hasil yang telah ditentukan dan tidak siap pakai. Peneliti melakukan *pretes* sebelum menerapkan media *E-modul* untuk mengukur pemahaman siswa yang sebelumnya sudah diterangkan oleh guru yang dimana hasilnya 60% belum tuntas karena tugas tidak terselesaikan dan 40% dinyatakan tuntas karena tugas sudah terselesaikan dari jumlah 11 siswa dari kelas XI tata busana.

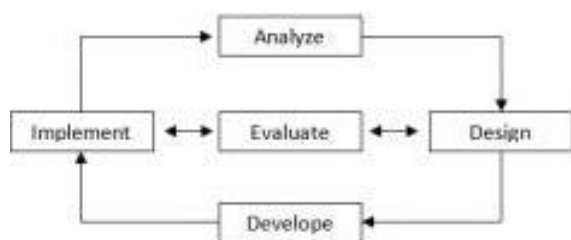
Peneliti dapat mengambil kesimpulan berdasarkan penjelasan yang telah diberikan pada latar belakang, guru membutuhkan media *E-modul* untuk membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran guna memudahkan penyampaian materi dan siswa yang lebih cepat dan akurat. Pembelajaran pembuatan busana rumah sistem industri diharapkan dengan adanya *E-Modul* dapat membantu proses pembelajaran berjalan lebih baik dan siswa dapat memahami materi secara mandiri baik di rumah maupun di kelas, hal ini akan memastikan bahwa produk selesai dengan baik dan tepat waktu sesuai dengan tenggat waktu dan hasil yang ditetapkan sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

## II. METODE

Jenis penelitian ini yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (*R&D*) dengan model *ADDIE* [27]. penelitian dan

pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan dengan tujuan sebagai berikut : 1) Mengetahui tingkat kelayakan media *E-modul* dalam pembuatan busana rumah, 2) Mengetahui respon dari siswa terhadap media *e-modul* pembuatan busana rumah, 3) Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media *E-modul* menghasilkan sebuah produk tertentu dengan menghasilkan Produk yang dalam penelitian ini berupa pembuatan *E-modul* kompetensi dasar pembuatan busana rumah untuk kelas XI Tata Busana SMK Dharma Wanita Gresik. Penelitian ini menggunakan subyek penelitian 11 siswa dari kelas XI Tata Busana dan 3 validator yang ahli dalam bidang materi, media dan bahasa. Penelitian ini dilakukan di kelas XI Tata Busana. Waktu pelaksanaan dilaksanakannya penelitiannya pada bulan agustus 2021 di SMK Dharma Wanita Gresik, berlokasi di Jl. Arif Rahman Hakim, Kramatandap, Gapurosukolilo, Kec. Gresik, Kab. Gresik, Jawa Timur.

Penelitian ini menggunakan model *ADDIE* yang digunakan untuk membangun perangkat dan infrastruktur program pembelajaran yang efektif dan dapat mendukung pembelajaran, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Prosedur pengembangan *R&D* dengan menggunakan model pembelajaran *ADDIE* terdiri dari 5 tahap, yaitu: (1) Analisis kebutuhan; (2) Desain; (3) Pengembangan; (4) Implementasi; (5) Evaluasi [29]



Gambar 1. Bagan alur penelitian pengembangan *R&D*.

### 1. Tahap Analisis

Tahap analisis adalah proses menganalisis kebutuhan dan mengidentifikasi masalah selama proses pembelajaran. Peneliti melakukan pengamatan diberbagai aspek sesuai bidang penelitian dan wawancara dengan guru mata

pelajaran busana rumah. Berdasarkan dari hasil pengamatan, guru masih menerapkan metode demonstrasi sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara bisa disimpulkan dengan metode demonstrasi dalam situasi pandemi kurang efektif dalam pembelajaran sehingga menyebabkan pembelajaran siswa kurang maksimal. Analisis dilakukan dengan 3 kegiatan [27], yaitu:

#### a. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum adalah proses untuk menganalisis kurikulum yang ada di di SMK Dharma Wanita Gresik. Pengembangan *E-modul* bertujuan untuk mengembangkan media yang sesuai dengan kurikulum sekolah guna mencapai hasil belajar yang diinginkan

#### b. Analisis peserta didik

Analisis peserta didik merupakan kegiatan menganalisis keadaan mental siswa, kemampuan siswa untuk mendapatkan materi dan karakteristik serta sifat-sifat siswa, sehingga pengembangan media *E-modul* dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran secara optimal

#### c. Analisis kebutuhan *E-modul*.

Tindakan yang dilakukan untuk menentukan media *E-modul* yang harus dibuat pada mata pelajaran pembuatan busana industri pada kompetensi dasar pembuatan busana rumah sistem industri adalah analisis kebutuhan *E-modul*. Persyaratan media *e-modul* dengan mengenali masalah yang muncul selama pengembangan pengalaman, seperti membuat rencana pembelajaran, menentukan judul dan mengumpulkan referensi yang diperlukan oleh media *E-modul* sebagai semacam perspektif perkembangan media *E-modul*.

### 2. Tahap Desain

Perancangan meliputi beberapa tahapan, antara lain [27]:

- a. Menyiapkan bahan media untuk *E-modul*.
- b. Pilih judul dan indikator yang digunakan.

1) Cover *E-modul*



Gambar 2. Cover *E-modul* pembuatan busana rumah.

2) Indikator pembelajaran



Gambar 3. Indikator pembelajaran.

3) Pengenalan alat dan bahan



Gambar 4. Alat dan bahan pembuatan busana rumah.

4) Proses pembuatan rancangan bahan



Gambar 5. pembuatan rancangan bahan.

5) Proses memotong bahan



Gambar 6. Memotong bahan

6) Proses menjahit busana rumah



Gambar 7. Menjahit busana rumah.

7) Proses *Finishing*



Gambar 8. *Finishing*.

8) Proses Pembuatan rancangan harga produk



Gambar 9. Menyiapkan rancangan harga.

- c. Membuat instrumen untuk ahli materi, media, dan bahasa.
- d. Membuat instrumen untuk tanggapan siswa.
- e. Membuat Instrumen penilaian yang akan digunakan untuk mensurvei hasil belajar siswa.

3. Tahap Pengembangan

Tahapan ini menyimpulkan beberapa latihan perencanaan media *E-modul* untuk pembuatan busana rumah sistem industri, termasuk mengumpulkan bahan-bahan materi untuk pembuatan busana rumah seperti, membuat draft media *E-modul* yang telah direncanakan, membuat *outline* pembuatan busana rumah, menyusun materi, mengubah item dalam *E-modul* dan menambahkan video tutorial didalam media untuk memberikan variasi lebih atraktif pada media. Tahapan selanjutnya adalah persetujuan ahli materi, ahli media, dan ahli etimologi, serta pemutakhiran sesuai dengan pemikiran ahli [27].

4. Tahap Implementasi

Tahapan ini merupakan tahapan pelaksanaan pengembangan media *E-modul* yang telah disetujui dan dimodifikasi sehingga layak digunakan untuk mengetahui cara pembuatan busana rumah di kelas XI tata busana dengan jumlah siswa 11 orang.

## 5. Tahap Evaluasi

Tahapan ini merupakan tahapan terakhir yang harus dilakukan oleh peneliti setelah melakukan tahap implementasi media *E-modul* kepada siswa.

Tahap penilaian ini akan mengetahui hasil belajar siswa dengan menilai dari aspek pengetahuan dan keterampilan siswa yang dihasilkan. Pengumpulan data dengan menggunakan strategi *walk through* atau catatan validator oleh para ahli atau pakar, prosedur ini digunakan untuk menentukan persetujuan media pembelajaran mengenai isi (materi) dan desain (media) dalam media *E-modul*, kemudian pada saat itu peneliti mencatat komentar-komentar yang diberikan oleh pakar atau ahli, hasilnya nanti akan dijadikan sebagai alasan untuk mengkaji ulang media yang dibuat.

Dalam penelitian ini, pengumpulan data menggunakan metode angket sebagai metode penilaian untuk memvalidasi respon siswa, kuesioner ini digunakan untuk mengetahui layak tidaknya media *E-modul* adalah skala skor 4 (sangat layak), skor 3 (layak), skor 2 (kurang layak), skor 1 (tidak layak). Angket validasi kelayakan ini disediakan untuk para ahli media, materi dan bahasa oleh para ahli dibidangnya seperti Guru jurusan Tata Busana, Guru Bahasa Indonesia dan dosen di prodi tata busana.

Data skor respon siswa juga diukur dengan menggunakan angket dengan skala penilaian 4 jawaban yaitu skor 4 (sangat baik), skor 3 (baik), skor 2 (kurang baik), dan skor 1 (tidak baik). Angket disediakan diisi 11 siswa untuk uji coba responden siswa terhadap media *E-modul*. Data hasil belajar siswa diukur dari nilai pengetahuan dan keterampilan siswa yang berupa lembar kerja siswa dan hasil produk busana rumah dengan skala nilai berdasarkan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) di SMK Dharma Wanita Gresik yaitu nilai kurang dari 75 atau dalam skala interval kurang dari 2,67 dengan skala 1-4 adalah 3, kurang dari itu siswa dinyatakan tidak tuntas.

Pengumpulan data menggunakan instrument angket validasi kelayakan dan angket respon siswa. Instrument menggunakan instrument yang telah dikembangkan oleh pipit [22]. Instrumen lembar angket respon dari siswa divalidasi terlebih dahulu

oleh guru mata pelajaran pembuatan busana industri sebelum diberikan kepada siswa. Teknik analisis deskriptif akan digunakan dalam penelitian ini.

Tabel I  
Katagori kelayakan media [15]

Nilai	Katagori
3,26 - 4,00	Layak
2,51 - 3,25	Cukup layak
1,76 - 2,50	Kurang layak
1,00 - 1,76	Tidak layak

Media dapat dikategorikan cukup layak jika mendapatkan persentase kelayakan lebih dari atau sama dengan 3,26. Skor penilaian untuk angket respon siswa terhadap media *E-modul* pembuatan busana rumah dengan sistem industri diubah menjadi skor persentase. Presentase skor yang telah didapatkan pada setiap aspek kemudian dicari rata-rata hasilnya dengan dikategorikan sesuai dengan kriteria tabel.

Table II  
Katagori respon siswa [15]

Nilai	Katagori
75% - 100%	Sangat Baik
50% - 74,99%	Baik
25% - 49,99%	Kurang Baik
0% - 24,99%	Tidak Baik

Hasil dari responden siswa dinyatakan baik bila skor rata-rata kurang dari atau sama dengan 75% atau presentase 3,26 dan *E-modul* baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran pembuatan busana rumah.

Rubrik penilaian dan jumlah siswa yang lulus KKM secara klasikal digunakan untuk menghitung analisis data hasil belajar. Dapat dibagi ke dalam kelompok-kelompok berikut berdasarkan persentase hasil belajar siswa:

Tabel III  
Katagori hasil belajar siswa [13]

Nilai akhir	Skala interval	Skala 1-4	Skala penilaian	katagori
91,75-100	3,67- 4,00	4,00	A	Tuntas
83,50 -91,50	3.34 -3,66	3,66	A-	Tuntas
75,25-83,25	3,01 - 3,33	3.33	B+	Tuntas
66,75- 75,00	2,67 - 3.00	3.00	B	Tuntas
58,75-66, 50	2,34 - 2,66	2,66	B-	Belum tuntas

Penilaian hasil belajar siswa dalam pembuatan busana rumah dinyatakan tuntas apabila nilai minimal 66,75 atau skala penilaian yaitu B kurang dari itu hasil belajar siswa dinyatakan belum tuntas.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN.

#### A. HASIL PENELITIAN

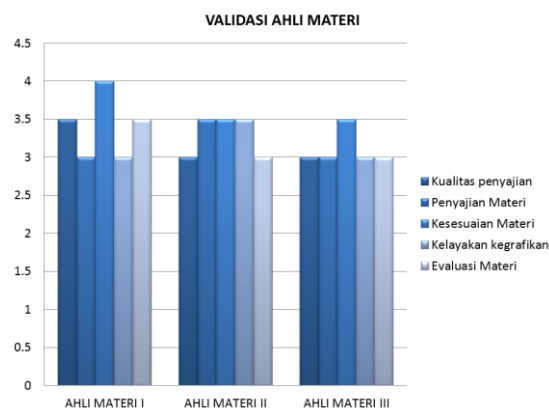
Berdasarkan hasil dari penelitian, diperoleh hasil data sebagai berikut: 1) Kelayakan *E-modul* dalam pembuatan busana rumah kelas XI di SMK Dharma Wanita Gresik, 2) responden siswa pada *E-modul* pembuatan busana rumah, 3) hasil belajar siswa setelah menggunakan *E-modul* dalam pembuatan busana rumah.

1. Kelayakan *E-modul* ditinjau dari aspek materi, media dan bahasa.

Kelayakan media diperiksa untuk melihat apakah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Validator *E-modul* dilakukan oleh satu orang guru bahasa Indonesia untuk ahli bahasa, satu orang dosen ahli materi dan ahli media, dan dua orang guru tata busana yang mengajar pembuatan busana industri.

- a. Validasi Kelayakan Ahli Materi.

Berbagai aspek validasi *e-modul* oleh ahli materi diperiksa. Seorang guru Tata Busana dan Dosen Tata Busana Universitas Negeri Surabaya mengikuti evaluasi validasi yang dilakukan oleh ahli materi. Kuesioner dengan rentang skor 1-4 digunakan untuk evaluasi. Berikut diagram hasil uji kelayakan validasi yang dilakukan oleh tiga ahli materi:



Gambar 10. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi.

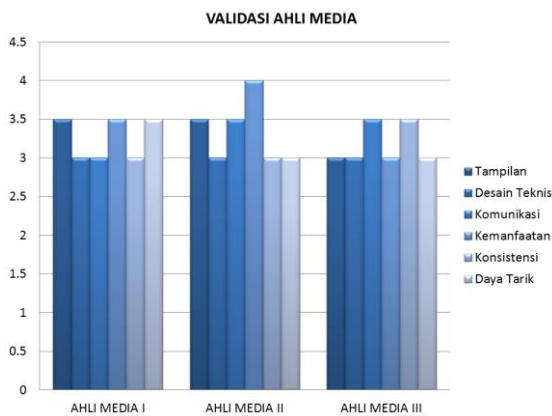
Hasil rata-rata skor yang diperoleh dari data validasi ahli materi I keseluruhan aspek adalah 3,40 yang termasuk dalam katagori hasil layak diuji cobakan, kemudian untuk hasil validasi ahli materi II mendapatkan skor 3,30 yang termasuk dalam katagori hasil layak diuji cobakan, lalu untuk hasil validasi ahli materi III mendapatkan skor 3,10 yang termasuk dalam katagori hasil cukup layak diuji cobakan. Skor validasi dari keseluruhan ahli media I, II dan III mendapatkan skor validasi rerata 3,26 yang termasuk dalam katagori *E-modul* layak untuk diuji cobakan berdasarkan kelayakan materi.

Beberapa saran dan masukan telah disampaikan oleh ahli materi seperti proses menjahit bagian-bagian busana bisa ditambahkan lebih banyak lagi sehingga perlu ditambahkan detail-detail dalam menjahit bagian-bagian busana rumah. Proses evaluasi diperbaiki lagi dengan memberikan soal-soal esai maupun pilihan ganda untuk mengasah pemahaman siswa lebih baik sehingga perlu ditambah soal-soal pengetahuan mengenai proses pembuatan busana rumah. Setelah dilakukan validasi oleh ahli materi sehingga bisa dikatakan *E-modul* layak diujicobakan setelah dilakukan revisi sesuai saran dan masukan oleh ahli materi.

- b. Validasi Kelayakan Oleh Ahli Media

Validasi *E-modul* dilakukan oleh ahli media melibatkan Guru Tata Busana dan Dosen Tata Busana Universitas Negeri Surabaya. Penilaian

menggunakan angket dengan rentang skor 1-4. Uji kelayakan validasi oleh 3 ahli media mendapatkan hasil seperti pada diagram dibawah ini:



Gambar 11. Diagram Hasil Validasi Ahli Media.

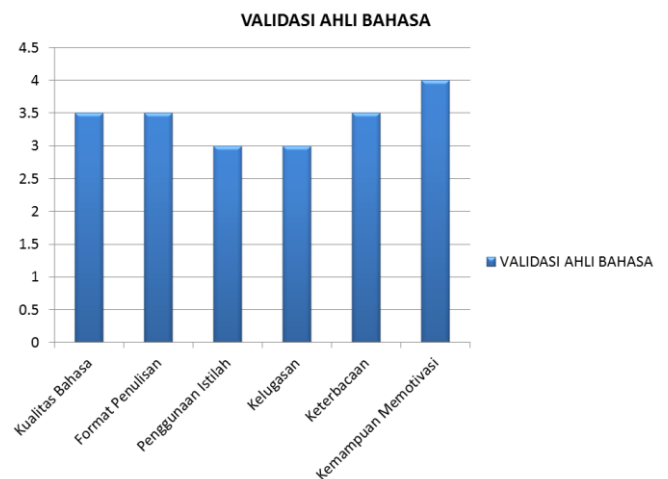
Hasil rata-rata skor yang diperoleh dari data validasi ahli media I keseluruhan aspek adalah 3,33 yang termasuk dalam katagori hasil layak diuji cobakan, kemudian untuk hasil validasi ahli media II mendapatkan skor 3,41 yang termasuk dalam katagori hasil layak diuji cobakan, lalu untuk hasil validasi ahli media III mendapatkan skor 3,16 yang termasuk dalam kategori hasil cukup layak diuji cobakan. Skor validasi dari keseluruhan ahli media I, II dan III mendapatkan skor validasi rerata 3,30 yang termasuk dalam kategori E-modul layak untuk diuji cobakan berdasarkan kelayakan media.

Beberapa saran dan masukan telah disampaikan oleh ahli media seperti media *E-modul* gambar-gambar diperbanyak lagi disetiap tahapnya sehingga perlu ditambah gambar-gambar yang mendukung proses pembuatan busana rumah, warna gambar dan tulisan lebih diperhatikan lagi agar terlihat jelas sehingga perlu diperbaiki dalam pemilihan warna font, ukuran gambar disesuaikan dan kualitas gambar diperhatikan agar terlihat jelas. Setelah dilakukan validasi oleh ahli media sehingga bisa dikatakan *E-modul* layak diujicobakan setelah dilakukan revisi sesuai saran dan masukan oleh ahli media.

c. Validasi kelayakan oleh Ahli Bahasa

Validasi *E-modul* oleh ahli bahasa ditinjau dari beberapa aspek. Penilaian validasi oleh ahli bahasa

melibatkan Guru Bahasa Indonesia di SMK Dharma Wanita Gresik. Penilaian menggunakan angket dengan rentang skor 1-4. Uji kelayakan validasi oleh ahli bahasa mendapatkan hasil seperti pada diagram dibawah ini:



Gambar 12. Diagram Hasil Validasi Ahli Bahasa.

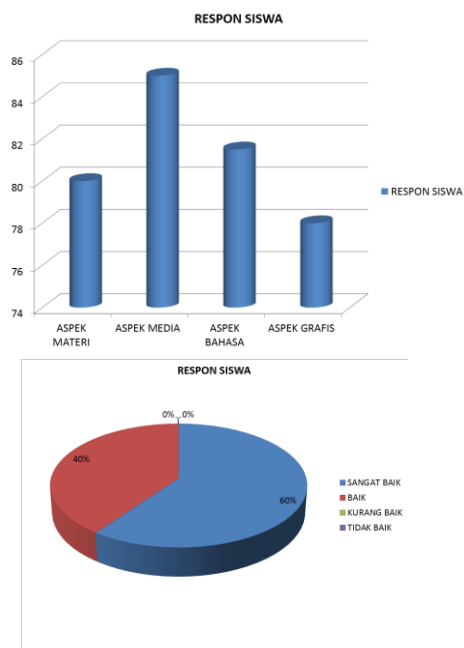
Hasil rata-rata skor yang diperoleh dari data validasi ahli bahasa keseluruhan aspek adalah 3,41 yang termasuk dalam katagori hasil layak diuji cobakan berdasarkan kelayakan bahasa.

Berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli bahasa seperti ketelitian dalam menulis masih ada kata-kata yang salah ketik, ukuran huruf diperhatikan dan pemilihan kata diperhatikan. Setelah dilakukan validasi oleh ahli bahasa sehingga bisa dikatakan *E-modul* layak diuji cobakan setelah dilakukan revisi sesuai saran dan masukan oleh ahli bahasa.

2. Respon siswa terhadap media *E-modul*

Media *E-modul* sebagai bahan media pembelajaran dalam mata pelajaran pembuatan busana industry materi pembuatan busana rumah akan diuji cobakan kepada siswa, siswa memberikan pernyataan dengan mengisi angket yang sudah disediakan dengan berisikan 23 butir pertanyaan dengan rentang skor 1-4 yaitu skor 1 atau tidak setuju, skor 2 atau kurang setuju, skor 3 atau setuju, skor 4 atau sangat setuju. Uji respon oleh siswa mendapatkan hasil seperti pada diagram dibawah ini:





Gambar 13. Diagram Hasil Validasi Respon Siswa.

Hasil uji coba validasi respon siswa terhadap media *E-modul* pembuatan busana rumah di kelas XI Tata Busana SMK Dharma Wanita Gresik dengan jumlah 11 siswa dalam pembelajaran *Hybrid Learning* pada mata pelajaran pembuatan busana industri. *E-modul* pembuatan busana rumah diterapkan keseluruhan siswa secara *offline* maupun *online* mengenai penjelasan materi pembuatan busana rumah sistem industri secara lengkap. Penilaian respon berupa angket diberikan ketika siswa telah selesai mengerjakan dan mengumpulkan tugas pembuatan busana rumah hingga selesai.

Hasil skor rerata uji coba media *E-modul* mencapai *presentase* 80% untuk aspek materi, 85% untuk aspek media pembelajaran, 81,5% untuk aspek bahasa, dan 78% untuk aspek grafis dengan respon siswa pada kategori sangat baik.

### 3. Hasil Belajar Siswa Dalam Pembuatan Busana Rumah.

Hasil belajar siswa dalam pembuatan busana rumah dengan menghitung nilai pengetahuan dan keterampilan berdasarkan nilai KKM, apabila siswa mendapat nilai 75 maka dapat dinyatakan tuntas. Menghitung rerata nilai siswa keseluruhan dari proses pembelajaran pengetahuan dan keterampilan

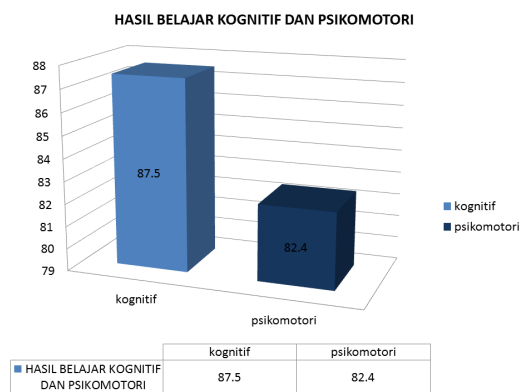
untuk melihat hasil keefektifitas *E-modul* pembuatan busana rumah.

Berdasarkan hasil nilai siswa yang didapatkan nilai pengetahuan dan keterampilan jumlah siswa yang dinyatakan tuntas dalam pembelajaran pembuatan busana rumah sebanyak 9 siswa, sedangkan 2 siswa dinyatakan belum tuntas karena tidak mendapat nilai minimal KKM sebelum.



Gambar 14. Hasil belajar *pre-test* dan *post-test*.

Berdasarkan perhitungan ketuntasan hasil belajar klasikal diperoleh prosentase 81,8 % dengan rata - rata hasil belajar 85 yang dikategorikan tuntas karena nilai melebihi nilai minimal dari KKM. Berikut gambar diagram hasil belajar *kognitif* dan *psikomotor* dibawah ini :



Gambar 15. diagram Hasil belajar *kognitif* dan *psikomotor*

Berdasarkan hasil belajar dari penilaian produk busana rumah yang diselesaikan secara sistem industri menghasilkan 9 siswa mendapatkan perhitungan nilai rata-rata siswa 82,4 dan 2 siswa mendapatkan perhitungan nilai rata-rata 65.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh hasil persentase *pre-test* dan *post-test* hasil belajar siswa yaitu

nilai *presentase pre-test* memperoleh 40% siswa dinyatakan tuntas dan nilai *presentase post-test* memperoleh 80% siswa dinyatakan tuntas. Berdasarkan hasil perhitungan bisa dikatakan media *E-modul* dapat meningkatkan hasil belajar.



Gambar 16. Hasil belajar siswa

Berdasarkan hasil perhitungan hasil jadi produk busana rumah, diperoleh hasil *presentase* 80% dinyatakan tuntas karena dapat menyelesaikan produk dengan tepat waktu dengan hasil yang sesuai dengan standar penilaian pembuatan busana industri, sedangkan 20% hasil belajar siswa dinyatakan tidak tuntas karena siswa tidak dapat menyelesaikan dengan tepat waktu dan hasil produk tidak sesuai dengan standar penilaian pembuatan busana industri.

## B. PEMBAHASAN.

1. Kelayakan *E-modul* ditinjau dari aspek materi, media dan bahasa.

Validasi *E-modul* oleh ahli materi ditinjau dari beberapa aspek. Penilaian validasi oleh ahli materi melibatkan Guru Tata Busana dan Dosen Tata Busana Universitas Negeri Surabaya, Skor validasi dari keseluruhan ahli media I, II dan III mendapatkan skor validasi rerata 3,26 yang termasuk dalam kategori *E-modul* "layak" untuk diuji cobakan berdasarkan kelayakan materi.

Validasi *E-modul* dilakukan oleh ahli media melibatkan Guru Tata Busana dan Dosen Tata Busana Universitas Negeri Surabaya, Skor validasi dari keseluruhan ahli media I, II dan III mendapatkan skor validasi rerata 3,30 yang termasuk dalam kategori *E-modul* "layak" untuk diuji cobakan berdasarkan kelayakan media.

Validasi *E-modul* oleh ahli bahasa ditinjau dari beberapa aspek. Penilaian validasi oleh ahli bahasa melibatkan Guru Bahasa Indonesia di SMK Dharma Wanita Gresik, Hasil rata-rata skor yang diperoleh

dari data validasi ahli bahasa keseluruhan aspek adalah 3,41 yang termasuk dalam katagori hasil layak diuji cobakan cobakan berdasarkan kelayakan bahasa.

Saran dan masukan dari para ahli disampaikan untuk dilakukan perbaikan media sebelum diberikan kepada siswa, sehingga media *E-modul* dapat digunakan dan dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran pembuatan busana rumah sistem industri.

2. Respon siswa terhadap media *E-modul*.

Hasil uji coba validasi respon siswa terhadap media *E-modul* pembuatan busana rumah di kelas XI Tata Busana SMK Dharma Wanita Gresik dengan jumlah 11 siswa dalam pembelajaran *Hybrid Learning* pada mata pelajaran pembuatan busana industri, Hasil skor rerata uji coba media *E-modul* mencapai *presentase* 80% untuk aspek materi, 85% untuk aspek media pembelajaran, 81,5% untuk aspek bahasa, dan 78% untuk aspek grafis dengan respon siswa pada kategori "sangat baik".

3. Hasil Belajar Siswa Dalam Pembuatan Busana Rumah.

Hasil belajar siswa dalam pembuatan busana rumah dengan menghitung nilai pengetahuan dan keterampilan berdasarkan nilai KKM, apabila siswa mendapat nilai 75 maka dapat dinyatakan tuntas. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh hasil *presentase pre-test* dan *post-test* hasil belajar siswa yaitu nilai *presentase pre-test* memperoleh 40% siswa dinyatakan tuntas dan nilai *presentase post-test* memperoleh 80% siswa dinyatakan tuntas. Berdasarkan hasil perhitungan bisa dikatakan media *E-modul* dapat "meningkatkan hasil belajar".

Hasil perhitungan diperoleh hasil nilai pengetahuan dan keterampilan dari proses pembelajaran pembuatan busana rumah rerata nilai Berdasarkan perhitungan ketuntasan hasil belajar klasikal diperoleh *presentase* 81,8 % dengan rata - rata hasil belajar 85 yang dikategorikan tuntas karena nilai melebihi nilai minimal dari KKM dan berdasarkan hasil belajar dari penilaian produk busana rumah yang diselesaikan secara sistem industri menghasilkan 9 siswa mendapatkan

perhitungan nilai rata-rata siswa 82,4 dan 2 siswa mendapatkan perhitungan nilai rata-rata 65 Berdasarkan hasil nilai siswa dikategorikan “tuntas” karena nilai melebihi nilai minimal dari KKM. Hasil perhitungan hasil jadi produk busana rumah, diperoleh hasil presentase 80% dinyatakan “tuntas”, sedangkan 20% hasil belajar siswa dinyatakan “tidak tuntas”.

Media E-modul dalam pembuatan busana rumah siswa mendapatkan berbagai kesempatan serta pengalaman dan memotivasi dalam belajar sehingga dapat meraih nilai-nilai positif dari segi sikap maupun segi afektif lainnya [8]. *E-modul* dibuat dengan tujuan dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### IV. KESIMPULAN.

1. Kelayakan media dari pengembangan E-modul pada pembuatan busana rumah oleh para ahli materi, ahli media dan ahli bahasa dengan menghasilkan skor rata-rata dari ahli materi sebesar 3,26 yang termasuk kategori “layak” untuk diuji cobakan, Skor rata-rata dari ahli media memperoleh sebesar 3,30 yang termasuk kategori “layak” untuk diuji cobakan dan skor rata-rata dari ahli bahasa diperoleh sebanyak 3,41 yang termasuk kategori “layak” untuk diuji cobakan. Berdasarkan hasil perhitungan validasi dapat disimpulkan bahwa media *E-modul* layak digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Respon siswa terhadap pengembangan *E-modul* pembuatan busana rumah yang sudah diuji cobakan dengan menghasilkan sebanyak 11 siswa yang mencapai presentase 80% untuk aspek materi, 85% untuk aspek media pembelajaran, 81,5% untuk aspek bahasa, dan 78% untuk aspek grafis dengan respon siswa pada kategori “sangat baik” dengan jumlah keseluruhan 40% menyatakan “baik” dan 60% menyatakan “sangat baik” Pengembangan media *E-modul* pembuatan busana rumah mendapatkan respon positif dari siswa sebagai media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa serta membantu pembelajaran secara *Hybrid Learning*.
3. Hasil belajar siswa memperoleh data jumlah siswa yang dinyatakan tuntas sebanyak 80% dan yang

dinyatakan belum tuntas sebanyak 20%. Hasil ketuntasan secara klasikal 80% yang termasuk dalam kriteria “sangat baik”. Berdasarkan hasil penilaian dapat disimpulkan pengembangan *E-modul* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembuatan busana rumah.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anggun, “Efektifitas Penggunaan Buku Kerja Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembuatan Busana Industri Di SMK Widya Praja Ungaran”, Skripsi Universitas negeri Semarang (UNESS), Semarang, 2018.
- [2] Anwas, Oos M, “peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi dalam Implementasi Kurikulum 2013” Banten: Jurnal Teknodik Vol. 17 - Nomor 1, 2013.
- [3] Arsyad, Azhar, “Media Pembelajaran” Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011.
- [4] A. C. Dewi, “Pengembangan Modul Pada Kompetensi Pembuatan Busana Rumah Siswa Kelas XI Tata Busana 3 SMKN 2 Boyolangu”, Vol. 09, No. 02, Hal. 33-39, August 2020.
- [5] Asyar dan Rayandra, “Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran” Jakarta: Referensi, Cetakan 1.
- [6] Budilaksono, “Penentuan KKM SMK kurikulum 2013”, Jakarta : Prenada Media Group 2015.
- [7] Daryanto, “Menyusun Modul” Yogyakarta: Gava Media, 2013.
- [8] Departemen Pendidikan Nasional, “Pedoman Penulisan Modul. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2008.
- [9] Dermawan, “Pengembangan E-Modul Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Pembuatan Busana Industri”, Vol. 03, No. 03, 2020.
- [10] Desy, “Analisis Hasil Pembuatan Busana Rumah Pada Mata Pelajaran Pembuatan Busana Industri Siswa Kelas XI Tata Busana SMKN 1 Bringin”. Skripsi, Universitas Negeri Medan (UNIMED). Medan, 2018.
- [11] Diah, “Pengembangan Modul Pembelajaran Pembuatan Busana Rumah Untuk Kelas XI Busana Butik Di SMKN 4 Yogyakarta” . Skripsi. Universitas negeri Yogyakarta (UNY). Yogyakarta, 2014.
- [12] Dimiyati dan Mudjiono, “Belajar dan Pembelajaran”. Jakarta: PT Rineke Cipta, 2006.

- [13] Direktorat Pembinaan SMK Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Dan Menengah Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. (2008). "Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 40 Tahun 2008 Tentang Standar Sarana Prasarana Sekolah Menengah Kejuruan/Madarasah Aliyah Kejuruan (SMK/MAK)" Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Dan Menengah Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- [14] Fariyah, Ampera, D., Hufad, A., Purba, A. S., & Amal, B. K, "Developing E-modul Of Pattern Construction In Fashion Design Study Program At State University Of Medan", *International Journal of Advanced Science and Technology* , 1112-1120, 2020.
- [15] Fisnani, Y., Utanto, Y., & Ahmadi, F, "The Development of E-Module for Batik Local Content in Pekalongan Elementary School" *Innovative Journal of Curriculum and Educational* , 40-47, 2019.
- [16] <http://www.Smkdharmawanitagresik.Sch.id>
- [17] Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, riset dan teknologi republik Indonesia, Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran 2022, Jakarta: Kemendikbud, 2022
- [18] Nurul, "Pengembangan E-Modul Pembuatan Busana Rumah Secara Industri Untuk Siswa Kelas XI Program Keahlian Tata Busana Di SMKN 6 Yogyakarta", Skripsi. Universitas negeri Yogyakarta (UNY), Yogyakarta, 2018
- [19] Martin, dkk, "Pengembangan E-Modu Berbasis Pendekatan *Contextual Teaching And Learning* Pada Materi Barisan Dan Deret Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP" Vol 08 No.02, Des 2021
- [20] Meitras, dkk, "Perkembangan Kurikulum Indonesia. Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Singkawang", Jakarta : Prenada Media Group, 2017.
- [21] Pipit, "Pengembangan Modul Pembuatan Kemeja Secara Industri untuk Siswa Kelas XI Program Keahlian Tata Busana di SMK Negeri 3 Blitar" Skripsi tidak diterbitkan, Surabaya : Universitas Negeri Surabaya, 2019.
- [22] Pribadi, Benny, "Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE", Jakarta : Prenada Media Group, 2014.
- [23] Resta, "Analisis Pengembangan E-Modul Pada Pembelajaran Bidang Keterampilan Tata Busana", Vol. 10, No. 02, Hal. 1-10, Jun 2021.
- [24] Riduwan, "Rumus dan Data Dalam Analisis Statistik", Bandung: Alfabeta, 2013.
- [25] S.D. Idrayani, pembuatan busana industri (C3) kelas XI. Malang: PT kuantum Buku Sejahtera, 2020.
- [26] Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D), Bandung: Alfabeta, 2010.
- [27] Windi, "Pengembangan E-Modul Pembuatan Pola Busana Rumah Bagi Siswa Kelas XI SMK Keahlian Tata Busana", Vol. 09, No. 08, Hal. 60-69, Nov 2020.
- [28] Yulia, "Pengembangan Modul Kompetensi Dasar Menerapkan Proporsi Tubuh Kelas X Tata Busana SMKN 3 Blitar" Vol. 03, 2019.