

## ENGEMBANGAN *E-MODUL* PEMBUATAN DESAIN SAJIAN DAN DESAIN PRODUKSI DI FASE E TATA BUSNA SMK NEGERI 2 JOMBANG

Winda Rahma Aliyah<sup>1)</sup> dan Lutfiyah Hidayati<sup>2)</sup>

<sup>1,2)</sup> S1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Jl. Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya 60231

e-mail: [winda.22093@mhs.unesa.ac.id](mailto:winda.22093@mhs.unesa.ac.id)<sup>1)</sup>, [lutfiyahhidayati@unesa.ac.id](mailto:lutfiyahhidayati@unesa.ac.id)<sup>2)</sup>

**ABSTRAK**— Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran e-modul yang bertujuan untuk 1) Mendeskripsikan tingkat kelayakan e-modul untuk membuat desain sajian dan desain produksi pada fase E tata Busana di SMKN 2 Jombang 2) Mendeskripsikan hasil belajar siswa setelah media pembelajaran e-modul diimplementasikan. Metode yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Subjek penelitian adalah siswa kelas X tata busana 3 di SMK Negeri 2 Jombang yang berjumlah 34 peserta didik. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah validasi media e-modul dengan ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta lembar tes kinerja psikomotor untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Penelitian pengembangan e-modul menghasilkan hasil sebagai berikut: 1) Tingkat kelayakan media e-modul pembuatan desain sajian dan desain produksi dari validasi 3 ahli penelitian ini memperoleh kategori 3,70 dengan kategori sangat layak. Selain itu, 2) Hasil belajar siswa yang telah diterapkan media e-modul materi desain sajian dan desain produksi adalah 88% dengan kategori tuntas sebanyak 30 peserta didik dan 12% belum tuntas 4 peserta didik dengan mengacu KKTP 75. Dengan demikian, e-modul yang dikembangkan dinilai layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran desain sajian dan desain produksi di SMK Negeri 2 Jombang

**Kata Kunci :** Pengembangan. *E-modul*, Desain sajian & Desain produksi

### I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan. Oleh karena itu perubahan setiap pendidikan di Indonesia adalah salah satu hal yang harus terjadi sejalan dengan perubahan kehidupan. Perubahan

tersebut adalah artan memperbaiki pendidikan ada semua tingkat dengan terus menerus melakukannya sebagai kepentingan masa depan [1].

Pendidikan dibagi menjadi 2 yaitu pendidikan formal dan non formal. Salah satunya adalah pendidikan SMK. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan menengah yang mempunyai bagian penting dari sistem menengah yang dituntut mampu membekali tamatan dengan kualifikasi keahlian yang mempunyai standar [2]. Sehingga dapat menciptakan sumber daya manusia yang memiliki sikap dan perilaku. Kompetensi dilingkungan kerja sesuai dengan bidang keahlian yang sudah ditempuh untuk bersaing di era global sesuai dengan perkembangan teknologi.

Pembuatan desain sajian dan desain produksi merupakan mata pelajaran yang terdapat di Fase E. Pembuatan desain produksi ini berfokus sesuai dengan kreativitas masing masing. Mendesain sesuai dengan inspirasi yang akan di implementasikan pada desain tersebut. Materi yang akan diajarkan mencakup proporsi tubuh wanita, macam macam desain sajian dan desain produksi, karakteristik busana kerja wanita, bahan untuk busana kerja wanita serta langkah- langkah yang relevan untuk membuat desain sajian dan desain produksi busana kerja wanita.

Selama proses pembelajaran penyebab utama untuk permasalahannya adalah kurangnya inovasi media pembelajaran digital. Selama pembelajaran media yang digunakan modul cetak serta materi yang kurang lengkap membuat peserta didik merasa kebingungan untuk dan bertanya berulang ulang untuk memahami materi. Selama proses pembelajaran didapati peserta didik sembunyi sembunyi menggunakan smarphone tidak pada tempatnya. Sehingga proses pembelajaran kurang maksimal. Dengan penggunaan smarphone kurang tempat serta dukungan sekolah memperbolehkan

menggunakan *smathphone* untuk mengkases media *e-modul* ini.

Dengan kondisi yang dialami peserta didik penguasaan materi desain sajian dan desain produksi sangat penting untuk keberlanjutan peserta didik dalam menyusun tugas akhir untuk kelulusan SMK. Sebagai alternatif untuk memecahkan masalah ini peneliti membuat media *e-modul* dengan acuan pembelajaran dikelas siswa diperbolehkan menggunakan *smathphone*, sehingga pengaksesan *e-modul* sangat mudah dilakukan dimanapun. Dengan sistem perasional yang ada didalam fitur *smarthphone* dapat digunakan sebagai sarana media pembelajaran kehadiran *smarthphone* dapat memberi manfaat bagi para pengguna [3].

Definisi dari *e-modul* adalah media pembelajaran dengan basis elektronik yang dapat digunakan dalam bentuk *e-book* pada *smarthphone*, *laptop*, *tablet* dan *komputer* [4]. Sehingga berkaitan dengan peraturan sekolah yang memperbolehkan untuk menggunakan *smarthphone* disekolah. Sehingga memberi manfaat salah satunya menjadi menarik dan memungkinkan siswa belajar dari mana saja dan kapan saja Tujuan dari penelitian ini melihat ketuntasan hasil belajar peserta didik pada pembuatan desain sajian dan desain produksi.

Sehingga pengembangan media *e-modul* terbukti meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan penelitian sebelumnya membuktikan sangat layak untuk media *e-modul* [5]. Kemudian penelitian menurut [6] membuktikan validasi untuk *e-modul* mencapai tingkat layak serta penggunaan *e-modul* mampu mencapai ketuntasan dengan klasikal nilai KKM, hal ini media *e-modul* mampu mencapai ketuntasan belajar peserta didik. Menurut Jannatul & Hidayati, (2022).. hasil belajar mencapai ketuntasan dengan tingkat klasikal 90,2% [7]. Sehingga berdasarkan latar belakang diatas dapat diketahui penelitian membuat *e-modul*. Dengan harapan sebagai sarana untuk menyampaikan materi tentang desain sajian dan desain produksi. Yang akan diterapkan pada peserta didik dengan dukungan *smartphone* kare sekolah memperbolehkan untuk kegiatan pembelajaran. Oleh kareta itu peneliti akan fokus pada judul “Pengembangan *E- Modul* Pembuatan Desain Sajian

Dan Desain Produksi Di Fase E Tata Busana SMK Negeri 2 Jombang “

## II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu pengembangan dengan metode *research & development methodology* model *ADDIE* yang tersusun secara sistematis yang meliputi lima langkah *Analysis (Analisis)*, *Design (Desain)*, *Development (pengembangan)*, *Implementation (implementasi)* dan *Evaluation (evaluasi)* [8]. Dengan tujuan untuk memecahkan masalah terkait media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Prosedur penelitian pengembangan memiliki urutan untuk memecahkan masalah terkait sumber belajar, sehingga model ini memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) Tahap analisis (*analyze*) kebutuhan peserta didik untuk mempertimbangkan model dan metode yang akan diterapkan disekolah. Analisis kurikulum yang ada di SMKN 2 Jombang untuk mengetahui capaian pembelajaran. serta analisis materi yang akan dikemas pada *e-modul* supaya peserta didik tidak meraa kebingungan. (2) Tahap Desain( *Design*) penyusunan materi sesuai TP dan CP, pembuatan layout pada media *e-modul*, penyusunan materi ke layout *e-modul* dan yang terakhir penggunaan *flipbook* untuk menjadi *e-modul*. (3) Tahapan pengembangan (*Development*) memvalidasi media *e-modul* kepada para ahli untuk mengetahui kelayakan dari isi media. (4) Tahapan implementasi (*implementation*) di implementasikan kepada peserta didik dengan jumlah 34 di SMKN 2 Jombang untuk mengukur tes psikomotor. (5) Tahapan evaluasi (*evaluasi*) pada tahapan ini menilai setiap langkah hasil belajar peserta didik serta hasil pengujian dari para ahli.

Instrumen pengumpulan data angket dalam penelitian ini yaitu validasi berupa kelayakan yang akan di validasi pada ahli media, materi dan ahli bahasa. Sehingga instrumen untuk memperoleh data menggunakan skala likert dengan penilaian satu sampai empat yang bertujuan untuk menilai kelayakan dari media *e-modul* sebagai berikut:

TABLE I SKALA PENILAIAN VALIDITAS E-MODUL [9]

Skor penilaian	Kategori
4	Sangat layak
3	Layak
2	Kurang layak
1	Tidak layak

Kemudian tes kinerja untuk mengukur keterampilan peserta didik menggunakan tes psikomotor. Penilaian disesuaikan dengan kisi kisi penilaian psikomotor.

Dengan teknik analisis data kuantitatif yang akan menilai kelayakan media pembelajaran *e-modul*. Sehingga data yang dihitung menggunakan rumus menurut Sugiyono, (2017) [10] akan dihitung dan diperoleh sesuai skor pervalidasi. Hasil rata-rata yang akan diperoleh mendapatkan hasil validasi tiap

Kategori	Skor kelayakan
Sangat layak	3,26 - 4,00
Layak	2,51 - 3,26
Kurang layak	1,76 - 2,51
Tidak layak	1,00 - 1,76

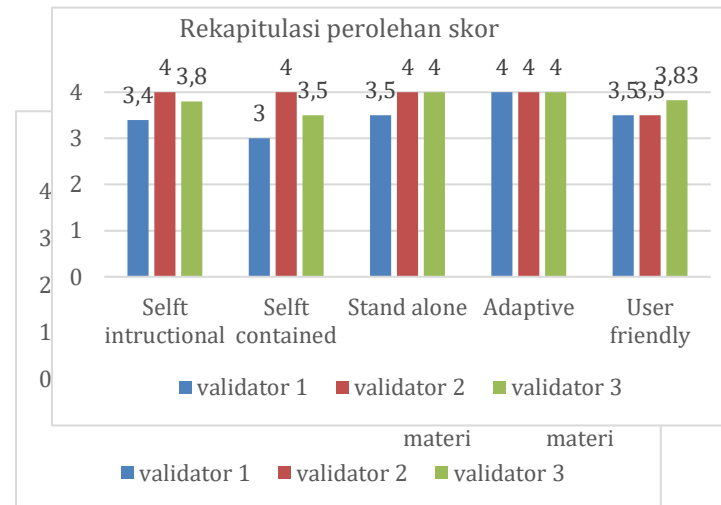
kelompok dengan kelayakan sebagai berikut:

TABLE II KATEGORI KELAYAKAN E-MODUL [11]

Untuk menilai hasil belajar ditentukan sesuai KKTP yang ada di SMKN 2 Jombang. Kriteria ketuntasan hasil belajar tuntas apabila nilai  $\geq 75$  kemudian  $< 75$  dinyatakan tidak tuntas.

### III.HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian yang berfokus pada pengembangan media *e-modul* pembuatan desain sajian dan desain produksi di Fase E Tata Busana SMKN 2 Jombang dengan mengukur tingkat kelayakan media *e-*



*modul* dan hasil belajar peserta didik melalui tes psikomotor sebagai berikut:

1. Tingkat kelayakan *e-modul* pembuatan desain sajian dan desain produksi fase E.
 

Hasil kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan bahasa dapat diakumulasikan sebagai berikut:

  - a. Validasi kelayakan materi
 

Validasi materi *e-modul* kepada ahli yang sesuai dalam bidangnya. Kemudian didapat validitas berupa angka serta masukan untuk revisi media. Berikut hasil rekapitulasi perolehan skor validasi ahli materi:

Gambar 1. Skor validasi ahli materi

Berdasarkan perolehan skor validasi di atas diperoleh rata-rata skor validator 1 yaitu rata rata 4, validator 2 yaitu rata-rata 3,71, dan validator 3 yaitu rata-rata 3,84. Skor keseluruhan dari validator ahli materi adalah :

$$\bar{X} = \frac{4+3,71+3,84}{3} = 3,85$$

Sehingga berdasarkan nilai rata-rata kelayak ahli materi dari penilai validator materi 1, 2, dan 3 adalah 3,85 dengan kategori sangat layak.

b. Validasi kelayakan media

Validasi media *e-modul* kepada ahli dalam bidangnya. Kemudian didapat validitas berupa angka serta masukan dari para ahli. Berikut hasil rekapitulasi :

Gambar 2. Skor validasi ahli media

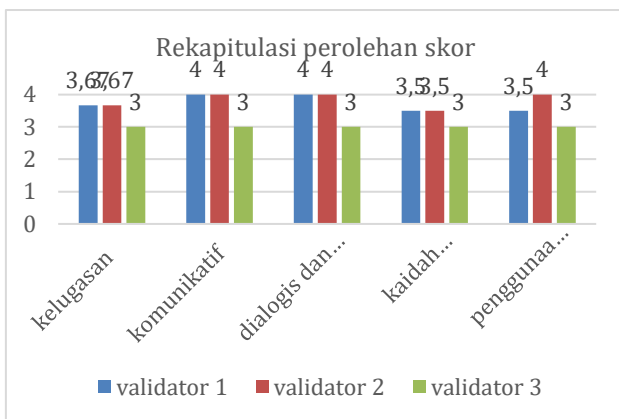
Berdasarkan perolehan skor validasi di atas diperoleh rata-rata skor validator 1 yaitu rata rata 3,48, validator 2 yaitu rata-rata 3,9 dan validator 3 yaitu rata-rata 3,8. Skor keseluruhan dari validator ahli materi adalah

$$\bar{X} = \frac{3,48+3,9+3,8}{3} = 3,73$$

Sehingga berdasarkan nilai rata-rata kelayak ahli media dari penilaian validator materi 1, 2, dan 3 adalah 3,73 dengan kategori sangat layak.

c. Validasi kelayakan bahasa

Validasi bahasa *e-modul* kepada ahli dalam bidangnya. Kemudian didapat validitas berupa angka serta masukan dari para ahli. Berikut hasil rekapitulasi perolehan skor validasi ahli bahasa:



Gambar 3. Skor validasi ahli bahasa

Berdasarkan perolehan skor validasi di atas diperoleh rata-rata skor validator 1 yaitu rata rata 3,73, validator 2 yaitu rata-rata 3,83 dan validator 3 yaitu rata-rata 3. Skor keseluruhan dari validator ahli materi adalah:

$$\bar{X} = \frac{3,73+3,83+3}{3} = 3,52$$

Sehingga berdasarkan nilai rata-rata kelayak ahli materi dari penilai validator materi 1, 2, dan 3 adalah 3,52 dengan kategori sangat layak.

Sehingga berdasarkan ketiga diagram diatas diperoleh perhitungan mencapai skor rata - rata hasil keseluruhan para ahli sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum(A1 + A2 + A3)}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{\sum (3,85 + 3,73 + 3,52)}{3} = 3,70$$

Sehingga kesimpulan dari ketiga validator tersebut menyatkan bahwa media *e-modul* dinyatakan sangat layak dengan skor rata-rata 3.70

- Hasil belajar peserta didik pada kompetensi desain sajian dan desain produksi setelah diterapkan *e-modul*. Hasil tes kinerja setelah diterapkan kepada peserta didik mencapai kriteria ketuntasan sebesar 88% sebanyak 30 peserta didik. Kemudian 4 peserta didik belum tuntas untuk mencapai KKTP 75. Berikut hasil diagram ketuntasan hasil belajar:

Gambar 4. ketuntasan hasil belajar

Hasil belajar berdasarkan diagram diatas bahwa kelas x tata busana 3 mencapai ketuntasan dengan skor 88 % dan 12 % dinyatakan tidak tuntas.

#### IV. PEMBAHASAN

Sehingga hasil pembahasan berdasarkan rumusan masalah untuk mendapatkan tujuan rumusan sebagai berikut:

1. Tingkat kelayakan *e-modul* pembuatan desain sajian dan desain produksi mencaapai hasil keseluruhan dengan skor 3,70 sehingga pada penelitian ini menunjukkan pada materi sesuai TP dan CP serta media yang ditampilkan menarik. Hal ini sejalan dengan temuan teori Ramadhina & Pranata, (2022) [12] menunjukkan bahwa media *e-modul* dari beberapa aspek terkait tampilan media, susunan layout dan bahasa yang digunakan dapat dipahami. Serta penelitian menurut awwaliyaha et al., [13] media tersebut sangat layak, efektif dan praktis digunakan untuk peserta didik,
2. Hasil belajar peserta didik kompetensi pembuatan desain sajian dan desain produksi pembuatan desain sajian dan desain produksi setelah diterapkan *e-modul* mencapai 88% bahwa media tersebut sangat layak untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini didukung dengan beberapa teori *e-modul* dapat mempengaruhi hasil belajar pendapat [14] mencapai 75,83% ketuntasan tes pada materi melatih literasi numerasi siswa. Kemudian peserta didik yang belum tuntas sebesar 12% dengan jumlah 4 peserta didik hal tersebut dapat di tuntaskan ulang dengan remedial. Remedial menurut Lidi, (2018) [15] merupakan perbaikan ketuntasan hasil belajar hingga mencapai ketuntasan yang harus dicapai.

#### V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa :

1.



Hasil kesimpulan dari pengembangan media *e-modul* pembuatan desain sajian dan desain produksi menyatakan bahwa skor kelayakan dari beberapa aspek dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa mencapai skor 3,70 dengan kategori sangat layak dari aspek kejelasan materi, aspek media untuk *e-modul* dan kebahasaan yang digunakan.

2. Hasil belajar peserta didik setelah diterapkan *media e-modul* pada materi desain sajian dan desain produksi dengan melakukan tes kinerja psikomotor. Terdapat kesimpulan bahwa ketuntasan hasil belajar mencapai 88% untuk 30 peserta didik. Kemudian 12% dinyatakan tidak tuntas sebanyak 4 peserta didik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Fahrudin, "Penerapan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CtI) Terhadap Hasil Belajar Penjas (Studi Pada Kelas Viii Smp Negeri 1 Rengel Tuban)," *J. Pendidik. Olahraga Dan Kesehat.*, Vol. 01, Pp. 156–160, 2013.
- [2] S. Soenarto, "Pendidikan Evaluasi Implementasi Kebijakan Sekolah Menengah Kejuruan Program 4 Tahun Dalam Meningkatkan Employability Lulusan," *J. Penelit. Dan Eval. Pendidik. Vol.*, Vol. 21, No. 2, 2017, Doi: 10.21831/Pep.V21i2.17076.
- [3] H. Ahmad, N. A. Azizah, And Norlita, "Kecanggihan Smartphone Sebagai Media Pembelajaran di Era Modern," *Borneo J. Islam. Educ.*, Vol. 3, No. 1, Pp. 65–73, 2023.
- [4] D. Yunita, R. Teti, And Y. Mulyawati, "Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Flipbook Pada Subtema 2 Perubahan Lingkungan," *J. Sains Dan Teknol.*, Vol. 5, No. 2, Pp. 626–634, 2023, Doi: <https://doi.org/10.55338/saintek.V5i2.1721>.
- [5] V. F. Damayanti And Y. Inang Prihatina,

- “Pengembangan E-Modul Membuat Desain,” *J. Online Tata Busana*, Vol. 11, Pp. 40–47, 2022.
- [6] Husnul Khotimah, “Pengembangan E-Modul Al-Qur’an Hadis Tentang Hakikat Penciptaan Manusia Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas Xi Di Man Insan Cendekia Kota Kendari,” *J. Stud. Keislam. Uinsa*, 2021.
- [7] B. Jannahtul And L. Hidayati, “Pengembangan E-Modul Pembuatan Pola Rok Dan Blouse Sesuai Desain Di Smk Negeri 8 Surabaya,” *J. Online Tata Busana*, Vol. 11, Pp. 56–63, 2022.
- [8] A. R. Prasetyo, N. Rahmawati, And L. Sidiyawati, “Comedy Sebagai Apersepsi Dalam Pembelajaran 1,” *Jktp J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, Vol. 3, No. 2, Pp. 158–165, 2020, Doi: 10.17977/Um038v3i22020p158.
- [9] Sugiyono, “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D,” *Bandung. Alfabeta*, 2019.
- [10] Sugiyono, “Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif R&D,” *Bandung. Alfabeta*, 2017.
- [11] E. Wibowo And D. D. Pratiwi, “Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan Pendidikan Merupakan Sarana Untuk Menuju Kepada Pertumbuhan Dan Perkembangan Bangsa . Pendidikan Juga Merupakan Investasi Sumber Daya Manusia Jangka Panjang Yang Mempunyai,” *J. Mat.*, Vol. 1, No. 2, Pp. 147–156, 2018.
- [12] S. R. Ramadhina And K. Pranata, “Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook Di Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*, Vol. 6, No. 4, Pp. 7265–7274, 2022.
- [13] H. S. Awwaliyaha, R. Rahayu, And A. Muhlisinc, “Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Smp Tema Cahaya,” *Indones. J. Nat. Sci. Educ.*, Vol. 04, No. 02, Pp. 516–523, 2021.
- [14] N. Ernia And W. Mahmudah, “Pengembangan E-Modul Berbasis Problem-Based Learning Untuk Melatih Literasi Numerasi Siswa,” *J. Pendidik. Mat.*, Vol. 12, No. 1, Pp. 61–70, 2023.
- [15] M. W. Lidi, “Pembelajaran Remedial Sebagai Suatu Upaya Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar,” *J. Foundasia*, Vol. IX, No. 1, Pp. 15–26, 2018.