



PENGEMBANGAN *E-MODUL* INTERAKTIF PEMBUATAN POLA DASAR SISTEM *DRESSMAKING* PADA SISWA FASE E TATA BUSANA SMK NEGERI 1 KALITENGGAH

Indah Kusuma Wardani^{1*}, Imami Arum Tri Rahayu²

^{1,2} S1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya Jl.
Ketintang, Ketintang, kec. Gayungan, Kota Surabaya, Jawa Timur

*Penulis Korespondensi: indahkusuma.22013@mhs.unesa.ac.id¹, imamirahayu@unesa.ac.id²

Abstract. *Interactive e-modules are digital teaching materials that integrate text, images, audio, video, and interactive features, enabling students to learn independently. This study aimed to: (1) determine the feasibility level of the interactive e-module as a learning medium in basic pattern making using the dressmaking system for Phase E Fashion Design students at SMK Negeri 1 Kalitengah, and (2) determine students' learning outcomes in basic pattern making using the dressmaking system through the implementation of the interactive e-module in learning basic pattern making using the dressmaking system for Phase E Fashion Design students at SMK Negeri 1 Kalitengah. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research was conducted at SMK Negeri 1 Kalitengah with 30 Phase E students of Grade X Fashion Design and Production as the trial subjects. Data collection techniques used expert validation sheets and learning outcome tests through cognitive and psychomotor assessments. The research instruments included validity assessment sheets, cognitive test questions, and psychomotor assessment sheets. The data analysis technique used descriptive quantitative analysis. The results showed that the interactive e-module obtained a "highly feasible" category with an average score of 3.68 from material experts, media experts, and language experts. Students' learning outcomes showed a mastery level of 90%. Therefore, the interactive e-module is feasible and effective for use in learning basic pattern making using the dressmaking system.*

Keywords: *dressmaking; interactive e-module; learning media; basic pattern making; fashion design*

Abstrak. E-modul interaktif merupakan bahan ajar digital yang memadukan teks, gambar, audio, video, dan fitur interaktif yang memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Mengetahui tingkat validitas *e-modul* interaktif sebagai media pembelajaran pembuatan pola dasar sistem *dressmaking* pada siswa fase E tata busana SMK Negeri 1 Kalitengah, dan (2) Mengetahui hasil belajar siswa dalam pembuatan pola dasar sistem *dressmaking* melalui penerapan media *E-modul* interaktif pada pembelajaran pola dasar sistem *dressmaking* siswa fase E tata busana SMK Negeri 1 Kalitengah. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kalitengah dengan subjek uji coba sebanyak 30 peserta didik fase E kelas X Desain dan Produksi Busana. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli dan tes hasil belajar melalui tes kognitif serta psikomotor. Instrumen penelitian berupa lembar penilaian validitas, soal tes kognitif, dan lembar penilaian psikomotor. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul interaktif memperoleh kategori sangat layak dengan perolehan skor dari ahli materi, ahli media ahli bahasa sebesar 3,68. Hasil belajar peserta didik menunjukkan tingkat ketuntasan mencapai 90%. Dengan demikian, e-modul interaktif layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran pola dasar sistem *dressmaking*.

Kata kunci: *dressmaking; e-modul interaktif; media pembelajaran; pola dasar; tata busana*

1. LATAR BELAKANG

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran karena dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik memahami materi secara mandiri, meningkatkan interaksi selama pembelajaran, serta mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran (Rohima, 2023). Selain itu, kemajuan teknologi juga mendorong penggunaan media pembelajaran digital yang lebih interaktif dan fleksibel dalam proses belajar mengajar.

Proses pendidikan memiliki kapasitas untuk memunculkan gagasan yang baru serta ide yang inovatif disesuaikan dengan dinamika perkembangan zaman. Kebijakan pendidikan yang efektif dapat tercermin dalam implementasi kurikulum, yang dianggap sebagai inti dari sistem pendidikan dan berperan penting dalam kelangsungan pendidikan (Yusuf et al., 2024). Penggunaan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran merupakan hal penting bagi guru. Dengan adanya kurikulum merdeka yang membebaskan guru berinovasi dan mewujudkan pemikiran kreatif dapat menumbuhkan motivasi kepada siswa. Kurikulum merdeka belajar memberikan wadah bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang bermutu, sehingga dapat menghasilkan generasi penerus yang terdidik dan mampu bersaing secara global untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia (Anggreini & Narimo, 2023).

Namun, dalam penerapan penggunaan media pembelajaran masih belum dilakukan dengan baik. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dapat membuat siswa kurang tertarik dan tidak aktif, sehingga mempengaruhi hasil belajarnya menjadi rendah. Media pembelajaran yang digunakan guru seharusnya tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk penyampaian materi, tetapi juga mampu membantu peserta didik memahami materi dengan cara lebih mandiri dan lebih interaktif (Putri et al., 2022).

Kondisi tersebut juga ditemukan pada pembelajaran pola dasar di jurusan Desain dan Produksi Busana SMK Negeri 1 Kalitengah. Berdasarkan dari hasil wawancara dengan guru beserta peserta didik, diketahui bahwa guru masih menggunakan media PowerPoint yang bersumber dari buku maupun internet dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media tersebut masih belum cukup efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik secara maksimal selama proses belajar berlangsung. Selain itu,

peserta didik juga belum memiliki bahan ajar pegangan yang dapat digunakan untuk mempelajari kembali materi secara mandiri setelah pembelajaran selesai dilaksanakan.

Keterbatasan dalam menggunakan media pembelajaran menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pola dasar sistem *dressmaking*, terutama pada materi yang memerlukan pemahaman langkah-langkah kerja dan visualisasi bentuk pola. Peserta didik cenderung kurang aktif selama proses belajar dan mudah merasa jenuh karena materi yang disampaikan belum mampu menarik perhatian serta mendorong proses belajar yang lebih interaktif. Selain itu, keterbatasan waktu pembelajaran dan keterbatasan tenaga pendidik pada jurusan tata busana juga menjadi faktor kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik belum memperoleh kesempatan belajar yang maksimal, sehingga berdampak pada hasil belajar yang masih kurang memuaskan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang lebih menarik, praktis, mudah diakses, serta mampu membantu peserta didik memahami materi secara interaktif. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan ialah e-modul interaktif. E-modul adalah bahan ajar berbasis digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik, sehingga memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran (Rahmadhani & Efronia, 2021). Penggunaan e-modul interaktif dapat membantu meningkatkan efektivitas belajar karena menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, video, serta latihan soal. Hal ini membuat proses belajar lebih menarik dan lebih fleksibel (Belanisa et al., 2022). Selain itu, penggunaan e-modul juga dapat membantu peserta didik belajar mandiri sesuai dengan kebutuhan belajarnya masing-masing (Latri, 2023).

Menurut Asyhar dalam Antonius et al. (Antonius et al., 2022), e-modul interaktif yang baik harus memiliki tampilan yang menarik, menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, menampilkan materi secara menarik dan interaktif, serta mampu memenuhi kebutuhan dan karakteristik cara belajar peserta didik. Sejalan dengan itu, Daryanto dalam Latri (Latri, 2023) menyebutkan bahwa e-modul yang berkualitas memiliki beberapa karakteristik, yaitu self instructional, self contained, stand alone, adaptif, dan user friendly. Selain karakteristik tersebut, Panduan Praktis Penyusunan E-Modul oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud, 2017) juga menyebutkan bahwa e-modul perlu disajikan melalui media elektronik, menggunakan

fitur multimedia dan aplikasi pendukung pembelajaran, memiliki tata letak yang konsisten, serta dirancang secara sistematis sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penelitian ini pengembangan e-modul interaktif dirancang dengan memperhatikan karakteristik tersebut agar menghasilkan media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, mendukung pembelajaran mandiri, serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Materi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pola dasar sistem *dressmaking*. Pola sistem *dressmaking* merupakan salah satu pola konstruksi yang memiliki lebih dari satu kupnat, yaitu pada bagian sisi dan pinggang (Sari & Yusmerita, 2023). Pembuatan pola sistem *dressmaking* diawali dengan menggambar pola badan belakang sebagai acuan, kemudian dilanjutkan dengan pola badan muka secara terpisah (Amr & Nelmira, 2025). Melalui materi ini, diharapkan peserta didik dapat memahami cara mengukur tubuh dan langkah-langkah membuat pola dasar dengan benar, sebagai dasar dalam pembuatan busana.

Penelitian mengenai pengembangan e-modul interaktif telah banyak dilakukan pada berbagai bidang pembelajaran. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa e-modul interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar, kemandirian dalam belajar, serta pencapaian hasil belajar peserta didik (Belanisa et al., 2022). Namun, pengembangan e-modul interaktif pada materi pola dasar sistem *dressmaking* khususnya pada siswa fase E program keahlian Tata Busana masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan pada pengembangan e-modul interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran pola dasar sistem *dressmaking* bagi siswa fase E di SMK Negeri 1 Kalitengah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul interaktif pada materi pola dasar sistem *dressmaking* serta mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas media yang dikembangkan dalam mendukung pembelajaran siswa fase E program keahlian Tata Busana.

2. KAJIAN TEORITIS

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah merupakan alat bantu (sarana) komunikasi yang terdiri dari berbagai komponen seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan

spanduk dan lain-lain berfungsi sebagai penyalur informasi yang melibatkan dua pihak yaitu guru sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai pembelajar, dalam hal ini terjadi komunikasi dua arah, di mana komponen sumber belajar tersebut mengandung materi instruksional yang dapat merangsang siswa untuk belajar yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran karena membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa yang menerima materi pembelajaran dan guru mudah menyampaikan materi pembelajaran. Jika tidak ada atau media pembelajaran kurang mendukung dapat menghambat proses pembelajaran (Ginting et al., 2022).

Menurut Ramli (2012), dalam kutipan Hasan et al. (2021) fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga, yakni : Membantu guru dalam bidang tugasnya, membantu para pembelajar dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dan memperbaiki proses belajar mengajar.

Beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar menurut Pagarra H & Syawaludin (2022), sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa- peristiwa lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya

Menurut Fadilah (2019) jenis-jenis media pembelajaran yang biasa digunakan terdiri atas: media audio, media visual, dan media audio visual gerak.

E-modul Interaktif

E-modul interaktif diartikan sebagai modul yang menggabungkan dua atau lebih teks, grafik, audio, video, atau animasi yang bersifat interaktif, untuk mengendalikan suatu perintah, yang kemudian menimbulkan terjadinya hubungan dua arah antara modul dengan penggunanya. Oleh karena itu, integrasi e-modul interaktif dengan proses pembelajaran, dapat mendorong siswa untuk aktif belajar

(Fitriani et al., 2024). Adapun menurut Jafnihirda et al. (2023), media interaktif adalah media yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara aktif dengan materi yang dipelajari melalui fitur-fitur seperti pilihan, simulasi, latihan, dan umpan balik langsung.

Berdasarkan pendapat Fitriani et al. (2024) dan Jafnihirda et al. (2023), e-modul interaktif merupakan media pembelajaran digital yang mengintegrasikan berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang dilengkapi dengan fitur interaktif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara pengguna dengan media. Melalui fitur seperti pilihan menu, latihan, simulasi, dan umpan balik langsung, e-modul interaktif mampu mendorong peserta didik untuk lebih aktif, mandiri, dan terlibat dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Kriteria e-modul interaktif yang baik menurut Asyhar dalam Antonius et al. (2022), terdiri atas tampilan gambar dan kombinasi warna harus menarik, bahasa yang digunakan harus jelas dan mudah dipahami, materi disajikan secara interaktif (memungkinkan partisipasi siswa), berisi kebutuhan untuk mengakomodasi gaya belajar yang berbeda, sesuai dengan karakteristik budaya populasi yang ditargetkan, sesuai dengan karakteristik siswa, materi, dan tujuan yang ingin dicapai, dapat digunakan sebagai alternatif pendukung pembelajaran, dapat menampilkan virtual learning environment, berisi kegiatan belajar yang berkelanjutan dan utuh, bukan sporadik dan terpisah-pisah.

Dalam Panduan Praktis Penyusunan E-Modul oleh Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan (2017), juga disebutkan beberapa karakteristik dalam menyusun E-modul yang baik diantaranya:

- 1) *Self instructional*, siswa mampu membelajarkan diri sendiri, tidak tergantung pada pihak lain.
- 2) *Self contained*, seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi yang dipelajari terdapat didalam satu modul utuh.
- 3) *Stand alone*, modul yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media lain.
- 4) Adaptif, modul hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi.

- 5) *User friendly*, modul hendaknya juga memenuhi kaidah akrab bersahabat/akrab dengan pemakainya.
- 6) Konsisten dalam penggunaan font, spasi, dan tata letak.
- 7) Disampaikan dengan menggunakan suatu media elektronik berbasis komputer
- 8) Memanfaatkan berbagai fungsi media elektronik sehingga disebut sebagai multimedia.
- 9) Memanfaatkan berbagai fitur yang ada pada aplikasi *software*
- 10) Perlu didesain secara cermat (memperhatikan prinsip pembelajaran).

Dengan demikian, e-modul yang baik harus dirancang secara mandiri, lengkap, adaptif, dan *user friendly*, serta memanfaatkan teknologi multimedia secara optimal. Karakteristik tersebut menjadi landasan penting dalam pengembangan e-modul interaktif, sehingga media yang dihasilkan tidak hanya menarik, tetapi juga mampu meningkatkan kemandirian dan efektivitas belajar siswa.

Menurut Wulandari et al. (2021) penggunaan *e-modul* interaktif juga bertujuan untuk menjabarkan materi secara konseptual sehingga meningkatkan pemahaman serta daya ingat siswa terhadap materi tersebut. Pendapat lain dari Jafnihirda et al. (2023) tujuan dari penggunaan media interaktif dalam pendidikan adalah untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, memfasilitasi pemahaman dan retensi informasi, serta memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan mengakomodasi gaya belajar dan kebutuhan individu.

Hasil Belajar

Proses belajar terjadi karena adanya suatu tujuan yang ingin dicapai. Hasil belajar merupakan proses puncak atau tujuan akhir dalam pembelajaran yang dimaksudkan untuk mengukur ketercapaian kemampuan siswa selama proses belajar. Sebagaimana dikemukakan oleh Hamalik yang dikutip oleh Rohmah (2020), hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar menurut Parni (2017), dibagi atas dua faktor utama, yaitu faktor yang bersumber dari diri individu yang disebut faktor internal dan yang bersumber dari luar diri individu disebut faktor eksternal.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kalitengah dengan menggunakan metode Research and Development (R&D) atau penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran serta menguji kelayakan dan efektivitas produk tersebut. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah e-modul interaktif yang digunakan dalam pembelajaran pola dasar sistem *dressmaking* untuk siswa fase E program keahlian Tata Busana di SMK Negeri 1 Kalitengah. Metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan mengetahui kelayakan serta keefektifan produk tersebut dalam proses pembelajaran. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*).

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta tes hasil belajar kognitif dan psikomotor. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif untuk mengetahui tingkat kelayakan media dan hasil belajar peserta didik.

Perhitungan validitas dilakukan menggunakan rumus rata-rata skor sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = rata-rata skor

$\sum x$ = jumlah skor

n = jumlah validator

Hasil validasi kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria validitas e-modul yang terdiri atas kategori sangat layak, layak, cukup layak dan kurang layak sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Validitas Kelayakan

Rentang Nilai	Kategori
3,1-4	Sangat Layak
2,1-3	Layak

1,1-2	Cukup Layak
0,1-1	Kurang Layak

(Sumber :Sugiyono, 2019)

Analisis hasil belajar diperoleh dari tes kognitif dan tes psikomotor. Ketuntasan hasil belajar peserta didik ditentukan berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 78. Peserta didik dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai ≥ 78 .

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan e-modul interaktif pada materi pola dasar sistem *dressmaking* diperoleh melalui beberapa tahapan, yaitu validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi ahli bahasa, serta implementasi media pada peserta didik. Hasil dari setiap tahapan digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas e-modul interaktif yang dikembangkan.

Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan isi materi pada e-modul interaktif yang dikembangkan. Proses validasi dilakukan oleh 3 ahli dengan hasil sebagai berikut.

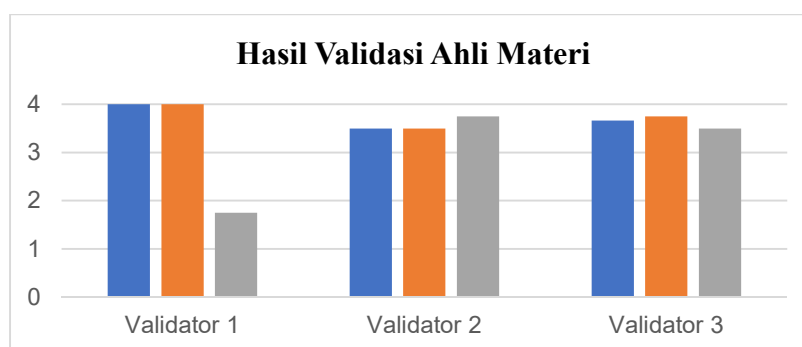


Diagram 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, diperoleh skor rata-rata sebesar 3,52 dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang terdapat pada e-modul interaktif telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran pada materi pola dasar sistem *dressmaking*. Selain itu, penyajian materi dinilai telah tersusun secara sistematis sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami langkah-langkah pembuatan pola dasar.

Materi yang disajikan dalam e-modul interaktif juga dilengkapi dengan gambar pendukung dan latihan yang sesuai dengan materi pembelajaran. Hal tersebut membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami konsep serta langkah kerja dalam pembuatan pola dasar sistem *dressmaking*. Validator juga menyatakan bahwa materi yang disusun telah sesuai dengan karakteristik peserta didik fase E program keahlian Tata Busana sehingga e-modul dapat digunakan sebagai media pembelajaran pendukung dalam proses pembelajaran.

Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran ditinjau dari aspek tampilan, karakteristik media, kemudahan penggunaan, serta kualitas penyajian media. Validasi dilakukan oleh validator ahli media yang memiliki kompetensi dalam bidang media pembelajaran.

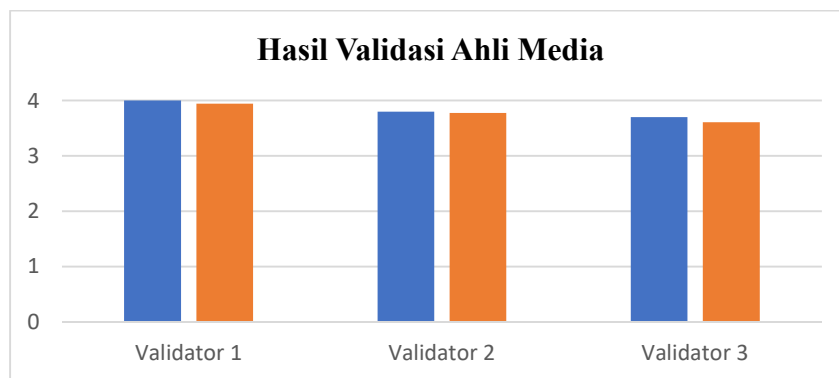


Diagram 2. Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi ahli media diperoleh skor rata-rata sebesar 3,80 dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa e-modul interaktif yang dikembangkan telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik.

Selain itu, e-modul interaktif juga dinilai mudah digunakan oleh peserta didik karena memiliki tampilan yang sederhana dan sistematis. Penyusunan menu dan navigasi pada e-modul memudahkan peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran secara mandiri. Penggunaan media berbasis digital juga membantu peserta didik untuk lebih fleksibel dalam belajar karena materi dapat diakses kembali sesuai kebutuhan belajar masing-masing.

Hasil validasi media menunjukkan bahwa penggunaan e-modul interaktif mampu mendukung proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Media yang

dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar, tetapi juga membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan hasil validasi diperoleh skor rata-rata sebesar 3,73 dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam e-modul interaktif telah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar serta mudah dipahami oleh peserta didik.

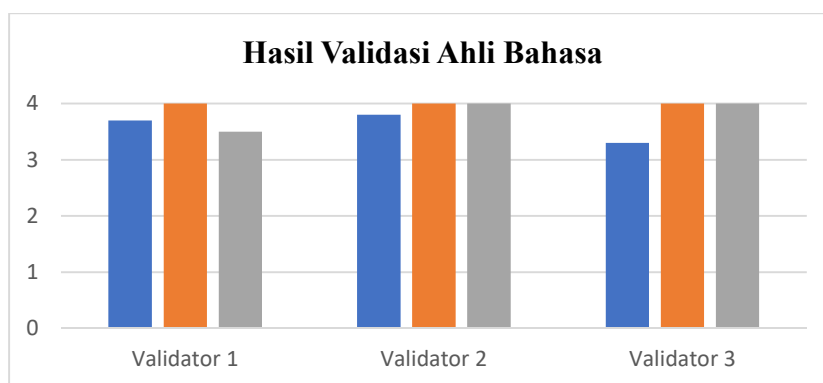


Diagram 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Penggunaan bahasa yang komunikatif dalam media pembelajaran sangat penting karena dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, hasil validasi ahli bahasa menunjukkan bahwa e-modul interaktif layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi pola dasar sistem *dressmaking*.

Hasil Validasi Ahli

Hasil rekapitulasi validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa e-modul interaktif yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak. Rekapitulasi hasil validasi disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Rata-rata Validasi E-modul Interaktif

Jenis Validasi	Skor	Kategori
Ahli Materi	3,52	Sangat Layak
Ahli Media	3,80	Sangat Layak
Ahli Bahasa	3,73	Sangat Layak
Rata-rata	3,68	Sangat Layak

Berdasarkan hasil rekapitulasi tersebut, diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 3,68 dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa e-modul interaktif yang dikembangkan telah memenuhi aspek materi, media, dan bahasa sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran pola dasar sistem *dressmaking*

Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar peserta didik diperoleh melalui tes kognitif dan tes psikomotor setelah penggunaan e-modul interaktif pada pembelajaran pola dasar sistem *dressmaking*. Penilaian dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan e-modul interaktif terhadap hasil belajar peserta didik.

Tabel 3. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase
Tuntas	27	90%
Tidak Tuntas	3	10%

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa dari 30 peserta didik, sebanyak 27 peserta didik dinyatakan tuntas dan 3 peserta didik dinyatakan belum tuntas. Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik mencapai 90%, sedangkan persentase peserta didik yang belum tuntas sebesar 10%.



Diagram 3. Hasil Ketuntasan Belajar Peserta Didik

Tingginya persentase ketuntasan belajar menunjukkan bahwa penggunaan e-modul interaktif mampu membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Penggunaan gambar, video pembelajaran, serta latihan soal pada e-modul

membantu peserta didik memahami langkah-langkah pembuatan pola dasar secara lebih jelas dan sistematis.

Selain itu, penggunaan e-modul interaktif juga membantu peserta didik belajar secara mandiri karena materi dapat dipelajari kembali di luar jam pembelajaran. Hal tersebut membuat peserta didik lebih aktif dan lebih mudah memahami materi yang dipelajari sehingga hasil belajar yang diperoleh menjadi lebih baik.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan e-modul interaktif pembuatan pola dasar sistem *dressmaking* pada peserta didik fase E di SMK Negeri 1 Kalitengah, dapat disimpulkan bahwa tingkat validitas E-modul Interaktif memperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 3,72 dari penilaian ahli materi, ahli media dan ahli bahasa dengan kategori sangat layak.

Hasil belajar siswa dalam membuat pola dasar sistem *dressmaking* dengan menerapkan e-modul interaktif pada pembelajaran pembuatan pola dasar sistem *dressmaking* pada peserta didik fase E di SMK Negeri 1 Kalitengah mencapai ketuntasan 90%.

DAFTAR REFERENSI

- Amr, F. Y., & Nelmira, W. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Pembuatan Pola Dasar Sistem Dressmaking Pada Mata Pelajaran Dasa-Dasar Keahlian Busana di SMKN 2 Mandau*. 24(1), 40–48.
- Anggreini, A. T., & Narimo, S. (2023). Guru di Era Kurikulum Merdeka Belajar di SMK Muhammadiyah 3 Gemolong. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 17(3), 1704. <https://doi.org/10.35931/aq.v17i3.2127>
- Antonius, A., Huda, N., & Suratno, S. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Pembelajaran Gambar Teknik Berbasis Keterampilan Kreatif Untuk Siswa Smk. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 1090–1102. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i2.1347>
- Belanisa, F., Amir, F. R., & Sudjani, D. H. (2022). E-modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. *Tatsqify: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i1.4754>
- Fitriani, Y., Tarbiyah, F., Keguruan, D. A. N., Islam, U., & Raden, N. (2024). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbantu Hologram Dan Text To Speech Sebagai Pengembangan E-Modul Interaktif Berbantu Hologram Dan Text To Speech Sebagai*.
- Ginting, F. B., Wesnina, W., & Soeprijanto, S. (2022). Pengembangan Media

- Pembelajaran Pola Konstruksi Busana Wanita dalam Bentuk Video Animasi Interaktif. *Journal of Animation and Games Studies*, 8(1), 1–26. <https://doi.org/10.24821/jags.v8i1.6176>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. *Í Tahta Media Group*.
- Intan Keumale, C., Fitriana, & Fadhilah. (2021). *Hubungan Penguasaan Materi Teknologi Menjahit Terhadap Hasil Jahitan Siswa Pada Mata Pelajaran Pembuatan Busana Costome Made Kelas XI Busana 2 Di SMK Negeri 2 Lhokseumawe*. 21–31.
- Jafnihirda, L., Suparmi, Ambiyar, Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(1), 227–239. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2734>
- KEBUDAYAAN, K. P. D. (2017). *PANDUAN PRAKTIS PENYUSUNAN E-MODUL TAHUN 2017*.
- Lastri, Y. (2023). Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1139–1146. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1914>
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. *Í Badan Penerbit UNM*.
- Parni. (2017). *Faktor internal dan eksternal pembelajaran*. 5(1), 17–30.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Rahmadhani, S., & Efronia, Y. (2021). Penggunaan E-Modul Di Sekolah Menengah Kejuruan Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *JAVIT: Jurnal Vokasi Informatika*, 5–9. <https://doi.org/10.24036/javit.v1i1.16>
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Rohmah, D. N. (2020). *Hubungan Antara Motivasi dan Hasil Belajar*. 1–46.
- Sari, P. D., & Yusmerita. (2023). Perbedaan Hasil Pola Dasar Dressmaking dengan Pola Dasar Cuppens Geurs pada Wanita Indonesia Bertubuh Gemuk. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 1408–1414.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- 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(2), 139. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10809>
- Yusuf, D. M., Azis, M., & Idrus, M. (2024). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Smk Negeri 1 Kota Parepare. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 4(2), 187–206. <https://doi.org/10.24127/edunomia.v4i2.5638>