

Efektivitas Mahasiswa Menggunakan Modul Ajar Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Studio Aksesori Studi Kasus Pemanfaatan Kain Perca

¹Syifa Dwi Kurnia,

¹Desain Grafis, Politeknik Negeri Media Kreatif, Jakarta

E-mail: ¹syifa.kurnia@polimedia.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan modul ajar interaktif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi Studio Aksesori, khususnya pada topik pemanfaatan kain perca. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif dan mampu merangsang kreativitas mahasiswa dalam menciptakan produk aksesori yang estetik dan fungsional dari bahan limbah tekstil. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, melibatkan mahasiswa dalam satu kelas, kelompok eksperimen yang menggunakan modul interaktif dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test, serta observasi selama proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pemahaman materi pada kelompok yang menggunakan modul ajar interaktif dibandingkan dengan kelompok kontrol. Modul interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, serta kemampuan aplikatif mahasiswa dalam memanfaatkan kain perca sebagai bahan dasar aksesori. Temuan ini merekomendasikan penggunaan modul interaktif sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam pendidikan desain dan kriya tekstil.

Kata kunci: modul ajar interaktif, pemahaman materi, studio aksesori, kain perca, efektivitas pembelajaran.

ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of using interactive learning modules in improving students' understanding of the Accessory Studio material, especially on the topic of utilizing patchwork fabrics. The background of this study is based on the need for innovative learning media that can stimulate students' creativity in creating aesthetic and functional product accessories from textile waste materials. The research method used is a quasi-experimental with a quantitative approach, involving students in one class, an experimental group using interactive modules and a control group using conventional methods. Data were collected through pre-tests and post-tests, as well as observations during the learning process. The results showed that there was a significant increase in understanding of the material in the group using interactive open modules compared to the control group. Interactive modules have been shown to be able to improve students' learning motivation, conceptual understanding, and application skills in utilizing patchwork fabrics as basic materials for accessories. These findings recommend the use of interactive modules as an alternative effective learning strategy in textile design and craft education.

Keywords: interactive teaching module, material understanding, accessory studio, patchwork, learning effectiveness.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi di era digital menuntut dunia pendidikan untuk terus berinovasi, terutama dalam hal media dan metode pembelajaran. Dalam konteks pendidikan tinggi, khususnya pada bidang desain dan kriya, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan teori, tetapi juga pada kemampuan aplikatif dan kreativitas mahasiswa dalam menciptakan produk yang bernilai estetis dan fungsional. Salah satu mata kuliah yang menuntut hal tersebut adalah Studio Aksesori, yang mengajarkan mahasiswa untuk menciptakan karya aksesori dengan berbagai bahan, termasuk bahan limbah seperti kain perca.

Kain perca, sebagai sisa produksi tekstil, seringkali dianggap sebagai limbah yang tidak bernilai. Namun, dengan pendekatan desain yang tepat, kain perca dapat diolah menjadi produk aksesori yang menarik dan memiliki nilai jual. Untuk mendukung proses pembelajaran ini, diperlukan media ajar yang mampu memfasilitasi mahasiswa dalam memahami materi secara mendalam sekaligus memicu kreativitas mereka. Modul ajar interaktif hadir sebagai salah satu solusi, karena mampu menyajikan materi secara visual, audio, dan kinestetik, sehingga lebih menarik dan mudah dipahami.

Sayangnya, dalam praktiknya, proses pembelajaran masih banyak mengandalkan metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan modul cetak, yang kurang efektif dalam membangun keterlibatan aktif mahasiswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan modul ajar interaktif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi Studio Aksesori, dengan fokus pada pemanfaatan kain perca. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat

memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan aplikatif di bidang pendidikan seni dan desain.

2. PERMASALAHAN MITRA

Dalam proses pembelajaran mata kuliah Studio Aksesori, mahasiswa dituntut untuk memahami konsep desain sekaligus mengaplikasikannya dalam bentuk produk aksesori yang kreatif dan inovatif. Salah satu tantangan yang dihadapi adalah rendahnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif, yang mampu menjembatani antara pemahaman teori dan praktik secara efektif. Pembelajaran yang masih mengandalkan metode konvensional, seperti ceramah dan penggunaan modul cetak, cenderung membuat mahasiswa kurang aktif, kurang termotivasi, dan mengalami kesulitan dalam memahami serta mengaplikasikan materi secara optimal.

Selain itu, potensi kain perca sebagai bahan baku aksesori belum dimaksimalkan dengan baik oleh mahasiswa. Banyak dari mereka yang belum mampu melihat nilai estetika dan keberlanjutan dari penggunaan kain perca dalam karya desain. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk menghadirkan strategi pembelajaran yang lebih menarik, komunikatif, dan aplikatif.

Penggunaan modul ajar interaktif memungkinkan mahasiswa untuk belajar secara mandiri melalui panduan visual dan langkah-langkah yang sistematis. Hal ini sangat membantu, terutama ketika waktu pembelajaran di kelas terbatas. Dengan adanya modul interaktif, mahasiswa dapat melanjutkan tutorial secara mandiri di rumah, sehingga tidak tergantung sepenuhnya pada penjelasan dosen di dalam kelas.

3. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan metode survei dan pengembangan (research and development). Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi mahasiswa Desain Mode semester V di Politeknik Negeri Media Kreatif dalam memanfaatkan sisa kain perca hasil praktik studio, serta menyusun langkah-langkah pembuatan aksesoris berbasis kain perca dalam bentuk modul ajar interaktif yang dapat digunakan secara mandiri. Subjek penelitian adalah mahasiswa program studi Desain Mode yang sedang mengikuti mata kuliah Studio Aksesoris, dengan kriteria memiliki pengalaman praktik produksi busana dan menyimpan limbah kain perca.

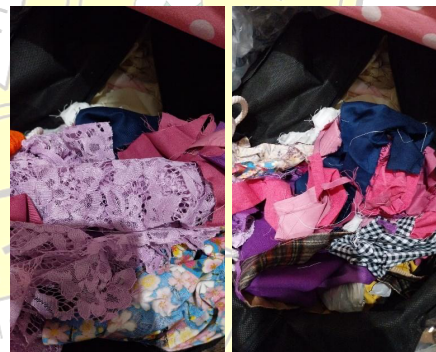
Data dikumpulkan melalui survei menggunakan kuesioner yang terdiri atas pertanyaan tertutup dan terbuka untuk menggali informasi mengenai jenis, jumlah, dan pemanfaatan kain perca yang dimiliki mahasiswa, serta pemahaman mereka terhadap pembuatan aksesoris dan kebutuhan akan media pembelajaran yang mendukung kreativitas mahasiswa. Selain itu, dilakukan observasi terhadap proses belajar mahasiswa dan dokumentasi terhadap hasil karya mereka guna mendukung data survei dan mengevaluasi efektivitas modul ajar.

Berdasarkan hasil survei, disusunlah modul ajar interaktif yang berisi panduan langkah demi langkah dalam membuat aksesoris dari kain perca, mulai dari pemilihan bahan, perancangan desain, pemotongan kain, perakitan, hingga proses finishing. Modul ini dirancang secara visual dan interaktif, sehingga memungkinkan mahasiswa untuk mengikuti tutorial secara mandiri di luar jam pembelajaran kelas apabila waktu praktik di kelas terbatas. Modul diuji coba pada kelompok kecil mahasiswa, lalu

dievaluasi melalui pre-test dan post-test untuk melihat peningkatan pemahaman, serta melalui observasi langsung terhadap proses pembuatan aksesoris. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk melihat perubahan hasil belajar, sementara data kualitatif dianalisis secara tematik untuk menilai efektivitas penggunaan modul dalam konteks pembelajaran kreatif yang mandiri.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil survei awal yang dilakukan terhadap mahasiswa program studi Desain Mode semester V di Politeknik Negeri Media Kreatif menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memiliki sisa kain perca dalam jumlah cukup besar dari kegiatan praktik sebelumnya, namun hanya sebagian kecil yang telah memanfaatkannya untuk keperluan desain ulang atau produksi aksesoris.



Kain Perca Sisa Pengolahan
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)

Sebanyak 78% responden mengakui belum memiliki pemahaman yang cukup mengenai cara memanfaatkan kain perca secara kreatif dan fungsional. Selain itu, 85% mahasiswa menyatakan kesulitan mengikuti seluruh sesi praktik di kelas karena keterbatasan waktu, serta mengungkapkan kebutuhan akan media pembelajaran yang dapat diakses kapan saja, terutama dalam bentuk tutorial atau modul interaktif.

Prinsip 3R dan Sustainable Fashion

01 REDUCE
Mengurangi pemakaian barang-barang yang dapat menjadi limbah.

02 REUSE
Menggunakan kembali pakaian yang sudah bisa digunakan.

03 RECYCLE
Daur ulang barang menjadi bahan untuk atau barang yang layak pakai.

Pengertian Asesoris dan Milineris

Asesoris adalah elemen tambahan dalam mode yang berfungsi untuk memperindah dan melengkapi penampilan utama busana. Asesoris tidak hanya berfungsi sebagai dekorasi tetapi juga bisa memberikan nilai praktis, seperti meningkatkan kenyamanan atau fungsionalitas bagi penggunanya. Contoh asesoris meliputi perhiasan seperti kalung dan anting, tas, hingga rombakor barang, serta syal yang mempunyai peran serta estetika dan dapat memberikan kenyamanan. Milineris, aksesori ini dirancang untuk mempercantik berbagai gaya busana dan tren.

Milineris Milineris adalah bidang khusus dalam desain mode yang berfokus pada pembuatan dan desain topi serta hiasan kepala. Milineris tidak hanya mencakup topi sehari-hari, tetapi juga berbagai bentuk hiasan kepala yang sering kali digunakan untuk acara-acara istimewa atau sebagai elemen mode yang menarik perhatian. Berbeda dari aksesoris umum, milineris umumnya memiliki pendekatan yang lebih artistik, memperhatikan detail dan estetika yang tinggi, dan menggunakan berbagai bahan seperti kain halus, bulu, renda, dan elemen hias lainnya.

Hasil pre-test menunjukkan nilai rata-rata pemahaman awal sebesar 61,2 untuk kelompok eksperimen dan 62,0 untuk kelompok kontrol. Setelah penggunaan modul, hasil post-test pada kelompok eksperimen meningkat menjadi 84,7, sedangkan pada kelompok kontrol hanya meningkat menjadi 72,1.



Cover E-Modul Ajar
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)



Daftar Isi					
		Kata Pengantar			
		Table Core Pengantar E-Modul			
1	Pendahuluan		4	Pengembangan Desain Asesori	
	Deskripsi Mata Kuliah	1		dengan Kain Perca	16
	Tujuan Pembelajaran	3		Lampiran-Lampiran Desain Asesori	
				dengan Kain Perca	30
2	Konsep Sustainable Fashion dan			Teknik dan Alat untuk Mengolah	
	Pengertian Sustainable Fashion	11		Kain Perca	31
	Alasan Adanya Sustainable Fashion	12		Drift Kain: Desain Asesori Mode	
	Prinsip 6R dalam Sustainable	16		dari Kain Perca	31
	Fashion				
	Pengertian Asesori dan Hierarki		5	Pemenuh	
	jenis dan Peran Asesori / Aksoris	13		Sampungan	31
3	Penggunaan Kain Perca sebagai			Project Based Learning	32
	Material Asesori			Penggunaan dan Driftsail	32
	Pengertian Kain Perca dan	16			
	Pelaksana				
	Keunggulan dan Tantangan dalam	17			
	Penggunaan Kain Perca				
	Cerita Kisah Asesori dari Kain	18			
	Perca				
Daftar Isi					



Uji Coba Karya Aksesoris Perca
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)

Peningkatan tersebut mencerminkan efektivitas penggunaan modul ajar interaktif dalam membantu mahasiswa memahami materi secara lebih baik. Observasi juga menunjukkan bahwa mahasiswa yang menggunakan modul tampak lebih percaya diri, terlibat aktif dalam proses kreatif, dan mampu menghasilkan produk aksesoris yang lebih beragam serta memiliki nilai estetika yang lebih tinggi. Selain itu, mahasiswa merasa terbantu dengan adanya video tutorial yang memungkinkan mereka mengulang langkah-langkah yang belum dipahami, terutama ketika melanjutkan praktik secara mandiri di rumah.

Hasil ini selaras dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pemahaman melalui pengalaman langsung dan eksplorasi. Modul interaktif berperan sebagai fasilitator yang memberi ruang bagi mahasiswa untuk belajar sesuai ritme dan gaya belajar masing-masing, sekaligus menumbuhkan kemandirian dan kreativitas. Dengan demikian, penggunaan modul ajar interaktif terbukti tidak hanya meningkatkan pemahaman terhadap materi Studio Aksesoris, tetapi juga membuka peluang pemanfaatan limbah

kain perca secara lebih produktif dan berkelanjutan dalam konteks pendidikan desain.

5. KESIMPULAN

Penggunaan modul ajar interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi Studio Aksesoris, khususnya pada topik pemanfaatan kain perca. Modul ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif, kemandirian, serta kreativitas mahasiswa dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan visual dan tutorial sistematis, mahasiswa mampu mengembangkan keterampilan aplikatif dalam memanfaatkan limbah kain perca menjadi produk aksesoris yang bernilai estetis dan fungsional. Temuan ini menunjukkan bahwa media ajar berbasis interaktif dapat menjadi solusi strategis dalam mengatasi keterbatasan waktu praktik di kelas dan mendukung pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) yang berkelanjutan di bidang desain dan kriya.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada Unit Pelaksana Teknis (UPT) Desain atas arahan dan pendampingan dalam penyusunan modul ajar interaktif sehingga materi dapat disusun secara sistematis dan sesuai kebutuhan pembelajaran. Terima kasih juga disampaikan kepada Tim Teaching mata kuliah Studio Aksesoris yang telah memberikan masukan konstruktif dalam pengembangan konten serta strategi pembelajaran yang diterapkan dalam modul. Penghargaan yang setinggi-tingginya diberikan kepada para mahasiswa Program Studi Desain Mode yang telah berpartisipasi aktif dalam proses uji coba dan evaluasi modul, sehingga hasil penelitian ini dapat terlaksana dengan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
Mayer, R. E. (2009). Multimedia Learning (2nd ed.). Cambridge University Press.

- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Udin, A. F., Nopitasari, F. D., Amelia, T. H., Pratiwi, T. M. C., Ningrum, U. N. S. Y., & Fitri, U. L. (2024). Pengolahan limbah kain perca menjadi barang tepat guna (briket, keset, dan tatakan anti panas). *Profetik: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2).
- Zahrotulmuna, A., Rizki, F. N., Damayanti, S., & Sinulingga, J. S. (2024). Inovasi pengolahan kain perca guna menciptakan produk bernilai jual tinggi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 14609–14614.
- Hartiningrum, E., Maarif, S., & Rakhmawati, N. (2020). Pemanfaatan limbah kain perca menjadi produk bernilai ekonomis. *COMVICE: Journal of Community Service*, 4(2), 37–42.
- Dewi, N. A. K., Pratiwi, R., & Muzayyanah, L. (2020). Pelatihan keterampilan kain perca untuk mengurangi limbah anorganik. *Sasambo: Jurnal Abdimas*, 2(2), 49–56.
- Simangunsong, H., Sinaga, J. A. I., Manik, M. M., Ginting, M. A., & Harahap, A. (2024). Cerdas, kreatif dan terampil dalam pemanfaatan kain perca menjadi produk bernilai jual di Panti Asuhan Tunas Bangsa. *Aspirasi: Publikasi Hasil Pengabdian*, 3(3).
- Utami, C. W., Sumaji, Y. M. P., Bramantyo, P. D., & Syahrin, N. A. (2023). PKM pengolahan kain perca bagi ibu-ibu masyarakat Desa Munggugianti, Gresik. *Jurnal Abdimas Madani dan Lestari (JAMALI)*.
- Oktaviani, T., & Nurani, A. (2024). Inovasi daur ulang kain perca melalui aplikasi teknik jahit tindas dengan media plastik biodegradable. *Jurnal Senirupa Warna*, 12(1), 18–35.
- Yulianto, P. F., Jasmani, Vanisa P., & Bakhtiar, M. (2025). Sosialisasi pengolahan limbah kain perca sebagai pouch serbaguna. *PROFICIO: Jurnal Abdimas FKIP UTP*, 6(2).
- Anggraini, P. M. (2024). Pemanfaatan limbah perca pada pengembangan busana ready-to-wear menggunakan teknik patchwork dengan sumber ide pandemi COVID-19. *Jurnal Bosaparis: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science & Business Media.
- Riyana, C. (2007). *Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Reigeluth, C. M. (1999). *Instructional-Design Theories and Models: A New Paradigm of Instructional Theory (Vol. 2)*. Lawrence Erlbaum Associates.