

## MEDIA PEMBELAJARAN E-MODUL KEMEJA

Fariskanur Zamanmulyana<sup>1</sup>, Esty Nurbaity Arrsyi<sup>2</sup>, Yeni Sesnawati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta  
Jl. Rawamangun Muka Raya No. 11, RT. 11/RW. 14, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung,  
Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13220

*E-mail* : [fariskanurzmn@gmail.com](mailto:fariskanurzmn@gmail.com)<sup>1</sup>, [enurbaity@unj.ac.id](mailto:enurbaity@unj.ac.id)<sup>2</sup>, [ysesnawati@unj.ac.id](mailto:ysesnawati@unj.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstract

*This research aims to develop learning media in the form of e-modules of shirt material and obtain a feasibility assessment as a learning media that can be used in the learning process of Men's Wear courses. This research is also a form of implementation of technology utilization in the learning process in the era of the industrial revolution 4.0 by developing learning media that can be accessed through digital devices. The research methodology used is Research and Development (R&D) 4D model. The feasibility of learning media based on module characteristics and multimedia elements. As well as the opinions of shirt e-module users, namely students of the Fashion Education study program who are taking the Men's Wear course. The assessment instrument consists of instruments based on module characteristics, instruments based on multimedia elements, and instruments to determine the opinions of students as shirt e-modules users. The shirt e-module learning media received a very good assessment with a score of 93.75% based on module characteristics and 99.31% based on multimedia elements. From the overall feasibility assessment, it shows that the shirt e-module obtained a very feasible assessment as an alternative learning media used.*

**Keywords:** *E-module, development, feasibility, learning media, men's wear, shirts.*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk e-modul materi kemeja dan memperoleh penilaian kelayakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran mata kuliah Busana Pria. Penelitian ini sekaligus sebagai wujud implementasi pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran di era revolusi industri 4.0 dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat diakses melalui perangkat digital. Metodologi penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) model 4D. Kelayakan media pembelajaran berdasarkan karakteristik modul dan elemen multimedia. Serta pendapat pengguna e-modul kemeja yaitu mahasiswa program studi Pendidikan Tata Busana yang sedang mengikuti mata kuliah Busana Pria. Instrumen penilaian terdiri dari instrumen berdasarkan karakteristik modul, instrumen berdasarkan elemen multimedia, dan instrumen untuk mengetahui pendapat mahasiswa selaku pengguna e-modul kemeja. Media pembelajaran e-modul kemeja memperoleh penilaian yang sangat baik dengan skor 93,75% berdasarkan karakteristik modul dan 99,31% berdasarkan elemen multimedia. Dari keseluruhan penilaian kelayakan menunjukkan bahwa e-modul kemeja memperoleh penilaian yang sangat layak sebagai alternatif media pembelajaran yang digunakan.

**Kata Kunci:** Busana Pria, e-modul, kelayakan, media pembelajaran, pengembangan.

## 1. PENDAHULUAN

Peranan media pembelajaran merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada

penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018). Menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2013), media pembelajaran adalah alat yang dapat

membantu kegiatan belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dan sempurna. Penggunaan media pembelajaran yang tepat diperlukan dalam rangka meningkatkan pengetahuan dasar dan dapat menarik perhatian siswa. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan visualisasi dan pemahaman materi menjadi lebih mudah dari pengajar kepada peserta didik.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah memasuki era revolusi industri 4.0 dimana teknologi informasi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Dampak dari era revolusi industri 4.0 dalam dunia pendidikan terbukti dengan semakin banyaknya media pembelajaran berbasis teknologi yang memudahkan pengajar menyampaikan materi, bahkan tidak harus dengan tatap muka (Firmadani, 2020). Selain itu, hal ini juga memberikan dampak kemudahan dalam mengakses berbagai sumber belajar. Semakin maju perkembangan teknologi, pengajar dituntut untuk dapat berinovasi dengan mengimplementasikan media pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Salah

satu contoh pengimplementasian pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat diakses melalui perangkat digital salah satunya adalah *e-modul*.

*E-modul* merupakan penyempurnaan dari modul konvensional yang dipadukan dengan pemanfaatan teknologi informasi, sehingga modul yang sudah ada menjadi lebih menarik dan interaktif. Ricu Sidiq & Najuah (2020) mengatakan bahwa *e-modul* dikatakan interaktif karena pengguna akan mengalami interaksi dan bersikap aktif, misal aktif memperhatikan gambar, memperhatikan tulisan yang bervariasi warna atau bergerak, suara, animasi, bahkan video dan film. Hal ini tentu dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar, yang nantinya akan berpengaruh terhadap capaian hasil belajar yang meningkat pula. Penggunaan *e-modul* tidak dibatasi tempat dan waktu, karena tergantung kesanggupan peserta didik dalam menggunakan *e-modul*. Dengan demikian *e-modul* dapat digunakan kapan saja dan di mana saja menggunakan *smartphone* yang rata-rata

telah dimiliki peserta didik di era teknologi ini (Laili et al., 2019).

Busana Pria merupakan salah satu mata kuliah yang berada di Program Studi Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Jakarta. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah wajib yang harus diambil oleh mahasiswa pada semester 6. Salah satu materi yang harus dikuasai mahasiswa dalam mata kuliah Busana Pria adalah materi kemeja, yang terdiri dari teori dan praktik. Materi pembuatan kemeja menjadi salah satu materi praktik yang memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Dewi Sulistyaningsih (2017), yang menyatakan bahwa kesulitan saat praktik membuat kemeja dikategorikan “sangat tinggi”, dengan persentase rata-rata sebesar 80%. Ernawati (2008) juga mengemukakan bahwa dalam pembuatan kemeja penguasaan teknik menjahit sangat penting, karena teknik menjahit yang benar dapat mempengaruhi kualitas dari hasil (produk) busana disamping pola yang baik dan ukuran yang tepat serta desain yang bagus. Semua merupakan suatu

kesatuan dari proses pembuatan busana yang harus dilakukan dengan benar. Berdasarkan hal tersebut, pengadaan media pembelajaran yang dapat menjelaskan langkah-langkah praktik pembuatan kemeja secara sistematis sangat relevan agar peserta didik dapat mempelajarinya secara mandiri tanpa harus menunggu saat proses pembelajaran di kampus saja.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Busana Pria, didapatkan hasil bahwa ada beberapa hambatan yang terjadi saat proses pembelajaran. Jika dilihat dari nilai hasil belajar siswa yang peneliti dapatkan dari dosen pengampu, peneliti menghitung masih ada 13% mahasiswa belum menuntaskan pembelajaran dalam aspek kognitif maupun psikomotorik, dimana mereka masih belum memenuhi kriteria kelulusan mata kuliah Busana Pria (materi kemeja).

Melihat dari permasalahan yang sudah disebutkan di atas, dengan belum adanya media pembelajaran dalam bentuk panduan dapat menjadi salah satu ketimpangan/kekurangan dalam proses pembelajaran, yang nantinya akan berdampak pada hasil belajar mahasiswa

yang kurang maksimal. Tingkat urgensi pembuatan media pembelajaran dengan materi kemeja sangat dibutuhkan. Karenanya peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran materi kemeja dengan kemudahan mengakses materi pembelajaran bagi mahasiswa dalam bentuk *e-modul*.

Agar *e-modul* yang dikembangkan dapat dikatakan layak menjadi media pembelajaran yang baik, menurut Daryanto modul dapat dinilai berdasarkan indikator karakteristik modul yang terdiri dari *self instructional*, *self contained*, *stand alone*, *adaptive*, dan *user friendly*. Menurut Munir, modul juga dapat dinilai berdasarkan indikator elemen multimedia yang terdiri dari teks, gambar, video, dan audio. Selain itu, ada pula pendapat mahasiswa selaku pengguna.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) model 4D. Kelayakan media pembelajaran *e-modul* kemeja dinilai berdasarkan karakteristik modul (Daryanto, 2013) dan elemen

multimedia (Munir, 2020). Serta pendapat pengguna *e-modul* kemeja yaitu mahasiswa program studi Pendidikan Tata Busana yang sedang mengikuti mata kuliah Busana Pria.

Instrumen penelitian terdiri dari instrumen berdasarkan karakteristik modul, instrumen berdasarkan elemen multimedia, dan instrumen untuk mengetahui pendapat mahasiswa selaku pengguna *e-modul* kemeja. Skala pengukuran yang digunakan adalah *rating scale* untuk panelis dan skala *likert* untuk mahasiswa selaku pengguna. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara dan menyebarkan angket. Angket campuran diberikan untuk panelis dan angket tertutup diberikan untuk mahasiswa selaku pengguna. Data yang didapatkan dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan rumus persentase.

## 3. LANDASAN TEORI

### Media Pembelajaran

Media erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Menurut (Arsyad, 2013) media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan

proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Gagne dan Briggs (Arsyad, 2013), mendefinisikan media belajar sebagai alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Sukiman, 2012).

Menurut Aghni (2018), secara umum media dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok besar yaitu :

#### 1. Media Audio

Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan.

#### 2. Media Visual

Media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dapat mudah untuk dicerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual.

#### 3. Media Audio-Visual

Media audio-visual merupakan perpaduan antara media yang berkonsentrasi pada penggunaan audio dengan media yang berkonsentrasi pada penggunaan visual.

#### 4. Multimedia

Multimedia adalah media yang memungkinkan adanya interaksi dengan pengguna untuk mengontrol media.

#### ***E-Modul***

*E-modul* atau yang biasa disebut modul elektronik ialah bahan ajar berupa modul yang berbasis elektronik yang dikemas secara digital (Winatha et al., 2018). Dalam penggunaannya *e-modul* adalah bahan ajar secara mandiri yang didesain secara utuh dan sistematis dalam unit pembelajaran tertentu yang disajikan dalam format elektronik dimana dalam setiap proses pembelajarannya terhubung dengan tautan (*link*) yang mampu membuat pembelajaran lebih interaktif yang dilengkapi audio, video, dan animasi untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. *E-modul* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memfasilitasi siswa

dalam belajar secara mandiri (Fahmi, 2020).

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah sebuah media pembelajaran berbasis elektronik yaitu *e-modul (electronic modul)* kemeja sebagai alternatif sumber belajar bagi peserta didik yang interaktif dan mudah diakses. *E-modul* yang dihasilkan membahas konsep kemeja sampai dengan pembuatan kemeja. Pada bagian pembuatan pola kemeja dijelaskan secara *step-by-step* dan juga dilengkapi dengan video tutorial pada langkah menjahitnya.

Hasil penelitian ini mengacu pada model pengembangan 4D dari Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Model pengembangan 4D terdiri dari 4 tahap yaitu *define, design, development, dan dissemination*. Tahapan dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

##### 1. *Define* (Pendefinisian)

###### a. *Front Analysis* (Analisis Awal)

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Busana Pria, jika dilihat dari nilai hasil belajar siswa masih ada 13% mahasiswa

belum menuntaskan pembelajaran dalam aspek kognitif maupun psikomotorik. Beberapa mahasiswa masih belum memenuhi kriteria kelulusan mata kuliah Busana Pria (materi kemeja).

Selama ini, dosen pengampu mata kuliah sudah berupaya untuk mengatasi kendala tersebut dengan memberikan *hand out PDF* dan video tutorial. Namun mahasiswa belum menjadikannya sebagai referensi pegangan dalam mempelajari atau pun mengulang pembelajaran di rumah.

###### b. *Learner Analysis* (Analisa Peserta Didik)

Berdasarkan hasil wawancara, didapati bahwa mayoritas mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Busana Pria memiliki latar belakang pendidikan SMA sehingga tidak memiliki bekal dasar mengenai pola dan teknik menjahit seperti mahasiswa SMK. Selain itu, menurut mahasiswa materi pembuatan kemeja menjadi salah satu materi praktik yang memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi.

###### c. *Concept Analysis* (Analisis Konsep)

*E-modul* memuat materi mengenai kemeja, dimulai dari konsep kemeja sampai dengan cara pembuatannya.

d. *Specifying Instructional Objectives*  
(Perumusan Tujuan Pembelajaran)

Tujuan pembelajaran yang dibuat disesuaikan dengan analisis pada RPS mata kuliah Busana Pria materi kemeja.

e. *Task Analysis* (Analisis Tugas)

Tugas yang termuat dalam *e-modul* kemeja berupa tugas mandiri berbentuk tes formatif yang terdiri dari 5 soal pilihan ganda.

2. *Design* (Perencanaan)

a. *Media Selection* (Pemilihan Media)

Media pembelajaran yang dipilih dalam penelitian ini adalah *e-modul* (*electronic* modul), dikarenakan media digital mudah diakses yaitu dapat diakses kapan saja dan di mana saja untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

b. *Format Selection* (Pemilihan Format Penyajian)

Tahap ini meliputi merancang dan menyusun isi *e-modul* serta mendesain *layout*, teks, dan juga gambar/ilustrasi di dalamnya.

c. *Initial Design* (Rancangan Awal)

Tahap ini meliputi pembuatan *prototype* media pembelajaran *e-modul* kemeja sesuai dengan konsep dan format penyajian yang sudah ditentukan sebelumnya.

3. *Development* (Pengembangan)

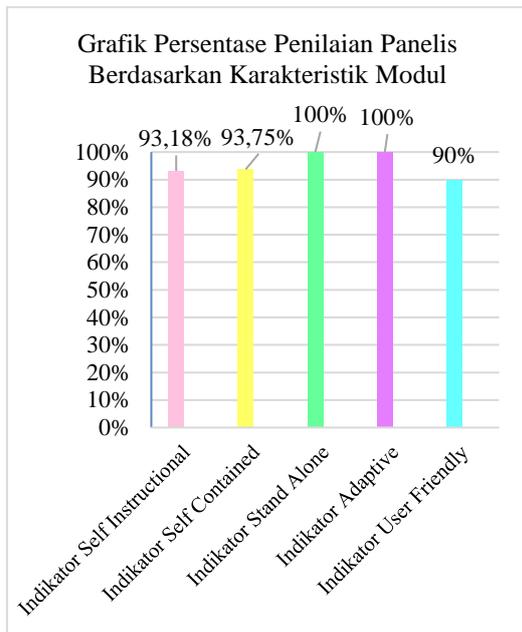
a. Pengembangan Produk

Pada proses pengembangan media pembelajaran *e-modul*, peneliti menggunakan *Canva* untuk mendesain *layout* dan komponen dalam *e-modul*. Setelah pengerjaan *e-modul* selesai, *e-modul* dilengkapi dengan fitur-fitur yang terdapat pada *Heyzine*. Setelah itu format pada *e-modul* yang sebelumnya *PDF* akan diubah menjadi *HTML* untuk nantinya digunakan dengan mengaksesnya melalui internet.

b. Uji Kelayakan

Pada tahap ini dilakukan penilaian kelayakan media pembelajaran *e-modul* yang sudah selesai dibuat kepada panelis berdasarkan karakteristik modul dan elemen multimedia. Sebelum penilaian kelayakan dilakukan, peneliti melakukan uji validitas instrumen ke dosen ahli. Berikut grafik hasil penilaian panelis:

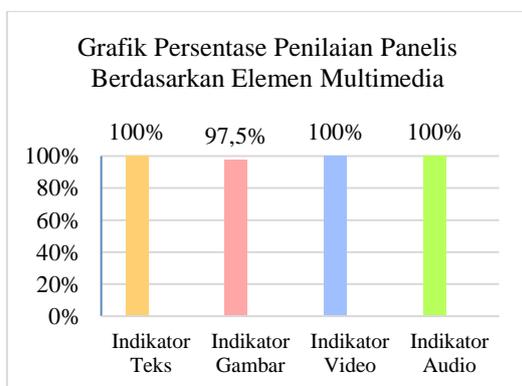
Hasil penilaian kelayakan panelis berdasarkan karakteristik modul:



**Gambar 1.** Grafik Persentase Penilaian Panelis Berdasarkan Karakteristik Modul

Hasil penilaian angket panelis berdasarkan karakteristik modul mendapatkan persentase sebesar 93,75%. Total skor yang didapatkan sebesar 165 dan berada pada kategori Sangat Baik (SB) pada skala penilaian.

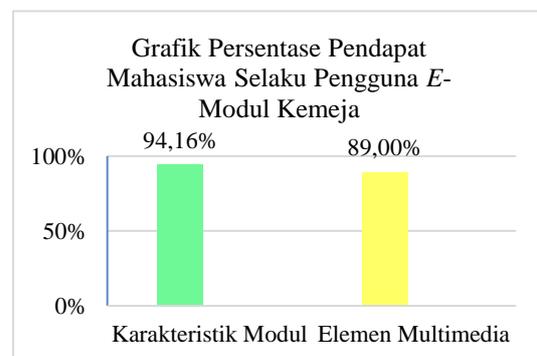
Hasil penilaian kelayakan panelis berdasarkan elemen multimedia:



**Gambar 2.** Grafik Persentase Penilaian Panelis Berdasarkan Elemen Multimedia

Hasil penilaian angket panelis berdasarkan elemen multimedia mendapatkan persentase sebesar 99,31%. Total skor yang didapatkan sebesar 143 dan berada pada kategori Sangat Baik (SB) pada skala penilaian.

Adapun hasil penilaian pendapat mahasiswa selaku pengguna e-modul kemeja sebagai berikut:



**Gambar 3.** Grafik Persentase Pendapat Mahasiswa Selaku Pengguna E-Modul Kemeja

Hasil penilaian angket pendapat mahasiswa terhadap e-modul kemeja berdasarkan karakteristik modul mendapatkan persentase sebesar 94,16% dengan total skor yang didapatkan sebesar 143. Sedangkan berdasarkan elemen multimedia mendapatkan persentase 89%. Total skor yang didapatkan sebesar 712. Keduanya berada pada kategori Sangat Baik (SB) pada skala penilaian.

Setelah penilaian dilakukan, selanjutnya dilakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh panelis pada saat penilaian.

#### 4. Dissemination (Penyebaran)

Penyebaran dilakukan setelah revisi akhir sudah selesai diperbaiki. Berikut tampilan desain *cover* depan dan belakang *e-modul* kemeja setelah dilakukan revisi:



**Gambar 4.** Tampilan Desain *Cover* Depan dan Belakang *E-Modul* Kemeja

Maka, berdasarkan hasil penilaian yang didapatkan media pembelajaran *e-modul* kemeja dapat dikatakan sangat layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran mata kuliah Busana Pria materi kemeja.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Mutiarasafira, 2022) yang berjudul “Kelayakan *E-Text* Konstruksi Pola Busana Wanita”, dapat dilihat juga bahwa walaupun

terdapat perbedaan pada bentuk media pembelajarannya, yaitu *e-text*, namun media pembelajaran dalam bentuk digital layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

#### 5. KESIMPULAN

Secara keseluruhan, hasil penilaian kelayakan *e-modul* kemeja berdasarkan karakteristik modul, elemen multimedia, dan pendapat mahasiswa selaku pengguna berada pada kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-modul* kemeja yang dikembangkan telah layak dan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dalam proses pembelajaran mata kuliah Busana Pria materi kemeja.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1).
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran* (A. Rahman (ed.); Revisi). Raja Grafindo Persada.
- Barry, H. K. & D. M. (2016). *STEM and ICT Education in Intelligent Environments*.

- Cecep Kustandi, B. S. (2013). *Media pembelajaran : Manual dan digital* (Risman Sikumbang (ed.)). Ghalia Indonesia.
- Daryanto. (2013). *Menyusun modul : bahan ajar untuk persiapan guru dalam mengajar* (Suryatri Darmiatun (ed.); Cet.1). Gava Media.
- Ernawati, Izwerni, W. N. (2008). *Tata Busana untuk SMK Jilid 2*. Direktorat Pembinaan Sekolah menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Fahmi, R. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Pembuatan Busana Industri. 3(3), 508–515.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Laili, I., Ganefri, & Usmeldi. (2019). Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 306–315.
- Munir. (2013). *Multimedia : Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan* (N. Ruswandi (ed.)). Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran* (Cetakan-1). Pedagogia.
- Sulistyaningsih, D. (2017). *Diagnosis Kesulitan Belajar Praktek Menjahit Kemeja Pria Pada Siswa Kelas XI di SMK Negeri 1 Dlingo*. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ricu Sidiq, & Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14.
- Tafonao T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2(2)
- Winatha, K. R., Suharsono, N., Agustini, K., Informatika, T., Ekonomi, F., Ganesha, U. P., & Ganesha, U. P. (2018). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Proyek. *15(2)*, 188–199.