

PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN E-MODUL MATERI KERAH KEMEJA

Putri Melinda Lasaret¹,
Suryawati²,

Afiliasi

¹²Pendidikan Tata Busana,
Universitas Negeri Jakarta

Contributor email :

putri.melinda83@gmail.com¹,
suryawatiarif@gmail.com²,
dsuliyanthini@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuat e-modul materi kerah kemeja pria dan mengetahui penilaian kelayakan dari media pembelajaran e-modul pada materi kerah kemeja. Penilaian penelitian dilakukan oleh panelis ahli materi dan media. Metodologi penelitian yang digunakan yaitu Pre-Experimental (*one shot case study*). Peneliti membuat media pembelajaran e-modul yang menggabungkan komponen seperti layout, teks, audio, gambar dan video dengan menggunakan aplikasi Flip PDF Professional berbantuan *CorelDRAW* dan *Adobe Premiere Pro*. Media pembelajaran e-modul pada materi kerah kemeja ini sudah dinyatakan sangat layak berdasarkan aspek kelayakan isi, aspek kebahasaan, aspek penyajian, aspek kegrafikan, aspek rekayasa perangkat lunak, aspek komunikasi visual, aspek *stand alone*, dan aspek adaptif. Hasil yang didapatkan untuk penilaian media pembelajaran aspek materi yaitu 88,04%, dan aspek media 82,4%, maka secara umum media pembelajaran e-modul materi kerah kemeja ini sudah dinyatakan sangat layak. Sehingga media pembelajaran e-modul yang peneliti susun dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan mahasiswa dapat belajar secara mandiri.

Kata kunci: Penilaian, Media Pembelajaran, E-Modul, Kerah Kemeja

ABSTRACT

This study aims to create e-module in men's shirt collar material and to conduct the feasibility evaluation of e-module learning media in men's shirt collar material. The research evaluation was carried out by a panel of material and media experts. The research methodology used pre-experimental (one-shot case study). Research created e-module learning media that combines component such as layout, texts, audio, images, and videos using the Flip PDF Professional application assisted by CorelDRAW and Adobe Premiere Pro. E-module learning media in this men's shirt collar material has been declared very feasible based on aspects of content feasibility, linguistic aspects, presentation aspects, graphic aspects, software engineering aspects, visual communication aspects, stand alone aspects, and adaptive aspects. The results obtained for the assessment of learning media for material aspects are 88.04%, and media aspects are 82.4%, so in general the e-module learning media for men's shirt collar material has been declared very feasible. So that e-module learning media that the researchers arranged can be used as a learning media and students can study independently.

Keywords: Evaluation, Media Learning, E-Module, Men's Shirt Collar

A. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 menyebabkan adanya perubahan-perubahan besar hampir di seluruh aspek kehidupan salah satunya pada sistem pendidikan. Perubahan sistem pendidikan menyebabkan para peserta didik menjadi sulit untuk menerima materi, dikarenakan pembelajaran yang biasanya dilakukan secara konvensional berubah menjadi pembelajaran jarak jauh atau dilakukan secara daring, yang pelaksanaannya tidak dapat terlepas dari pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran (Hanifah Salsabila et al,

2020). Penggunaan teknologi sebagai sumber informasi, sumber belajar, sistem dan kualitas layanan telah memberikan dampak positif pada masa pandemi ini yang sebagian besarnya bermanfaat bagi proses pembelajaran daring. (Abbas 2019 dalam Nugraheny, 2020)

Pembelajaran daring merupakan sistem pendidikan jarak jauh dengan sekumpulan metoda pengajaran dimana terdapat aktivitas pengajaran yang dilaksanakan secara terpisah dari aktivitas belajar. Penggunaan pembelajaran daring melibatkan unsur teknologi sebagai sarana dan jaringan internet sebagai sistem. Pembelajaran daring telah banyak dilakukan dalam konteks perguruan tinggi, terbukti dari beberapa penelitian yang menjelaskan hal tersebut (Fitriyani et al, 2020). Di era perkembangan teknologi, pembelajaran daring semakin canggih dengan berbagai aplikasi dan fitur yang semakin memudahkan pengguna. Tidak terikatnya waktu dan dilakukan tanpa bertatap muka menjadi keunggulan pembelajaran daring yang dapat dimanfaatkan pendidik. (Syarifudin, 2020)

Seiring perkembangan teknologi khususnya di bidang teknologi informasi dan komunikasi, membawa pengaruh pada penggunaan media pembelajaran yang digunakan. Perkembangan media pembelajaran menjadi semakin menarik dengan berbasis *information technology* (IT). Pembelajaran dengan berbasis IT akan terasa menyenangkan dan merangsang siswa belajar mandiri. Karena media pembelajaran berbasis IT di dalamnya terdapat teks, gambar, animasi, suara, video bahkan dilengkapi tombol interaktif sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran dengan memanfaatkan IT, pembelajaran dapat dirancang sesuai proses pembelajaran di kelas, sehingga respon siswa dan motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan. (Fatah & Sudiyanto, 2018). Dalam menyikapi pembelajaran daring pemanfaatan TIK menjadi hal yang sangat diutamakan dalam menunjang berjalannya proses pendidikan secara maksimal. Adanya TIK berupaya untuk menghilangkan sekat pembatas bagi setiap orang dalam mengakses informasi luas dari berbagai sumber dan tempat, serta bisa melakukan interaksi atau hubungan timbal balik dengan pihak lain yang memiliki jarak cukup jauh dari jangkauan. (Widianto, 2021)

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai pembelajaran daring yakni e-modul karena memiliki beberapa kelebihan dibanding dengan modul konvensional. Era teknologi seperti sekarang para pendidik dituntut untuk menyajikan materi pembelajaran yang terintegrasi dengan ICT terlebih di era industri 4.0 melahirkan generasi "Z" yaitu generasi yang melek teknologi dan kritis. Salah satu bentuk penyesuaian tersebut ialah dengan penggunaan e-modul sebagai media pembelajaran. Peserta didik maupun pendidik akan sangat terbantu karena sifat e-modul yang *compact* dan *portable* sehingga dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik. (Prasetyo, 2020)

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber Ibu Mulyawati Ihsan M.Pd selaku dosen pendamping mata kuliah Busana Pria, bahwa dalam materi busana pria ada tiga hal yang dipelajari yaitu teori, pola, dan teknik menjahit. Pada pokok bahasan materi kemeja, mahasiswa yang baru belajar kemeja belum memahami materi tersebut karena sebelumnya fokus pada busana wanita. Sebelum adanya pembelajaran daring pada saat pembelajaran luring di kelas, pembelajaran dilakukan dengan metode demonstrasi di kelas dan menggunakan *handout* berupa teori dan materi pola untuk dipelajari mahasiswa. Setiap pertemuan di cek, ditemukan kendala yaitu mahasiswa yang ketinggalan praktek menjahit, belum menyelesaikan tugas menjahit setiap pertemuan karena belum memahami materinya. Adapun selama pembelajaran daring, video tutorial dibagikan per tahap melalui Youtube, *handout* berupa teori dan materi pola dibagikan melalui Google Classroom, pemberian informasi melalui Whatsapp, serta diskusi materi dan permasalahan melalui Zoom. Jadi materi teori, pola, dan teknik menjahit dalam bentuk terpisah, sehingga mahasiswa kurang

memahami karena dalam materi kemeja pria bagian-bagiannya dipelajari per tahap. Bagian yang paling sulit dari sebuah kemeja yaitu kerah kemeja pria, karena harus memperhatikan cara mengukur lingkaran leher, pola, serta teknik menjahit dan memasang kerah, kerah akan bagus hasilnya jika ukurannya tepat dan tampilannya bagus.

Pemilihan platform media pembelajaran materi kerah kemeja pria dengan menggunakan modul elektronik adalah bahwa modul elektronik dapat memberikan beberapa kelebihan yaitu adanya kelengkapan konten, fitur, *template*, tema, *plugin* yang dapat dibuat sesuai keinginan; publikasi yang interaktif, serta format *output* yang fleksibel. Modul elektronik dapat meningkatkan pemahaman penggunaannya dalam berfikir serta menerapkan teknik menjahit dan memasang kerah kemeja pria karena informasi yang disalurkan jelas, interaktif, dan dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Bahkan peserta didik dapat mempelajari secara berulang-ulang bagaimana teknik menjahit dan memasang kerah kemeja pria sampai materi tersebut dapat dipahami.

Penelitian ini akan dilakukan penilaian oleh panelis ahli berdasarkan aspek materi menurut Depdiknas (2008) yaitu aspek kelayakan isi, aspek kebahasaan, aspek penyajian, dan aspek kegrafikan. Sedangkan berdasarkan aspek media menurut Wahono (2006), Depdiknas (2008), dan karakteristik modul Daryanto (2013) yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek komunikasi visual, aspek kegrafikan, aspek *stand alone*, dan aspek adaptif.

Berdasarkan permasalahan yang sudah diuraikan, peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran yang dapat digunakan kapan saja dan di mana saja saat mahasiswa ingin melakukan praktik. Namun, belum tersedia media pembelajaran modul elektronik (e-module) pada materi kerah kemeja pria. Maka peneliti perlu membuat media pembelajaran modul elektronik pada materi kerah kemeja pria, dengan menggunakan aplikasi *Flip Pdf Professional* berbantuan *CorelDraw*, video editor (*Adobe Premiere Pro*), yang di dalamnya terkandung penjelasan materi pengenalan konsep kerah kemeja, pola serta video tutorial sebagaimana yang dilakukan dosen di kelas.

Materi kerah kemeja pria dapat diaplikasikan dalam modul elektronik (e-module) yang dilengkapi dengan audio, video, teks, dan gambar yang tampilannya dikemas semenarik mungkin sehingga meningkatkan motivasi bagi mahasiswa, dapat dipahami, dapat belajar mandiri, dan dapat mengikuti perkembangan teknologi yang semakin modern pada proses pembelajaran. Selanjutnya penilaian dilakukan dari hasil pembuatan media pembelajaran modul elektronik oleh beberapa orang panelis dan pendapat mahasiswa, sebagai penyelesaian dalam kesulitan mahasiswa untuk memahami materi.

B. METODE

Metode penelitian adalah cara kerja yang digunakan dalam melakukan suatu penelitian (Abdurrahmat, 2006). Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif dengan desain *pre-experimental design*. Dalam penelitian ini menerapkan metode *pre-experimental design one shot case study*, yaitu peneliti memberikan *treatment* atau perlakuan yang hasil akhirnya akan diobservasi. Peneliti ini akan memberikan *treatment* dan perlakuan pada pembuatan media pembelajaran e-modul materi kerah kemeja dan hasilnya akan di nilai oleh panelis yang ahli di bidangnya, terdiri dari 2 panelis materi dan 3 panelis media, kemudian data akan dihitung berdasarkan persentase kelayakan. Berikut langkah-langkah pengumpulan data:

1. Merancang pertanyaan penelitian sesuai dengan kisi-kisi instrumen.
2. Memilih narasumber ahli untuk melakukan uji validitas instrumen yaitu validitas konstruk.

3. Memilih panelis ahli materi dan media untuk melakukan penilaian media pembelajaran yang telah dikembangkan berdasarkan instrumen.
4. Mengumpulkan instrumen kemudian ditabulasi dan dianalisis secara kuantitatif. Hasil tabulasi data dijadikan sebagai hasil analisis tentang pembuatan media pembelajaran e-modul

LANDASAN TEORI

Suchman dalam Arikunto dan Jabar (2010) menyatakan, “penilaian sebagai sebuah proses menentukan hasil yang telah dicapai beberapa kegiatan yang direncanakan untuk mendukung tercapainya tujuan”. Definisi lain dikemukakan oleh (Stufflebeam dalam Arikunto dan Jabar (2010) mengatakan bahwa, “penilaian merupakan proses penggambaran, pencarian, dan pemberian informasi yang sangat bermanfaat bagi pengambil keputusan dalam menentukan alternatif keputusan”.

“Penilaian adalah proses penentuan nilai atau harga dari data yang terkumpul. Pemberian pertimbangan mengenai nilai dan arti tidak dapat dilakukan secara sembarangan, oleh karenanya evaluasi harus dilakukan berdasarkan prinsip-prinsip tertentu.” (Ismaryanti, 2008)

Media merupakan kata jamak dari *medium* yang dalam arti umum adalah alat komunikasi. Media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi (Arsyad, 2009). Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Daryanto, 2013a). Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Rusman, 2013). Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu bentuk alat komunikasi untuk menyampaikan informasi. Sedangkan pengertian pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran (Hamalik, 2008). Pembelajaran juga mempunyai arti yaitu suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik (Warsita, 2008). Pembelajaran bukan hanya menyampaikan informasi atau pengetahuan saja, melainkan mengkondisikan pembelajar untuk belajar, karena tujuan utama pembelajaran adalah pembelajar itu sendiri (Rusman, 2013). Jadi media pembelajaran adalah suatu bentuk alat komunikasi untuk menyampaikan informasi dalam usaha untuk membelajarkan peserta didik demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Perkembangan teknologi e-book mendorong terjadinya perpaduan antara teknologi cetak dengan teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya yaitu modul. Modul dapat ditransformasikan penyajiannya ke dalam bentuk elektronik sehingga diberi istilah modul elektronik atau modul virtual (Prastowo, 2010). Menurut Sugianto (2013) modul elektronik adalah sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan ke dalam format elektronik yang di dalamnya terdapat animasi, audio, video, navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif dengan program serta dilengkapi tes/kuis formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera.

Muliawan dalam Wulandari (2014) menjabarkan pada umumnya kerah kemeja berada pas di bagian kerung leher dan bahu, melekat dan jatuh dengan posisi tegak dan garis baliknya dari belakang ke depan serta garis bahu membentuk sudut tumpul. Menurut Ernawati (2008) mendefinisikan bahwa kerah kemeja adalah kombinasi dua kerah yaitu

kerah berdiri dan kerah setengah berdiri. Kerah kemeja biasa ditemukan pada kemeja pria dan dapat pula digunakan pada jaket dan pakaian wanita. Jenis kerah ini mempunyai dua bagian yaitu bagian kerah dan bagian penegak. Kaki kerah bisa digunting terpisah atau bisa sejalan dengan kerah. Menurut Ratih Poeradisastra (2002) mendefinisikan bahwa kerah adalah bagian sekitar leher yang terlipat.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

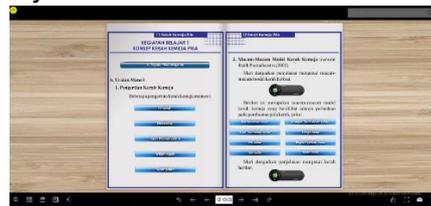
a. Hasil

Pembuatan e-modul sebagai media pembelajaran yang tersedia dan sebagai penunjang media pembelajaran pada materi kerah kemeja. Media yang dibuat menggunakan beberapa *software*, yaitu *Flip PDF Professional* untuk menggabungkan file pdf, video, dan audio, *CorelDRAW* untuk membuat desain halaman e-modul, dan *Adobe Premiere Pro* untuk proses editing video.

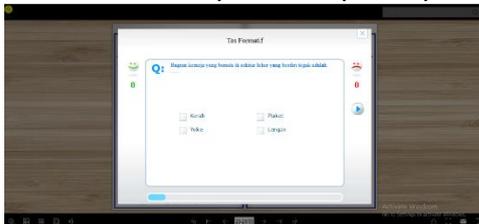
Media pembelajaran e-modul ini dibuat untuk memudahkan mahasiswa dalam belajar. terdiri dari layout, teks, audio, gambar dan video. Berikut gambar dari tampilan media pembelajaran e-modul untuk materi kerah kemeja.



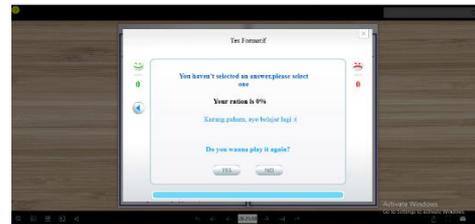
Gambar 1. Tampilan sampul depan



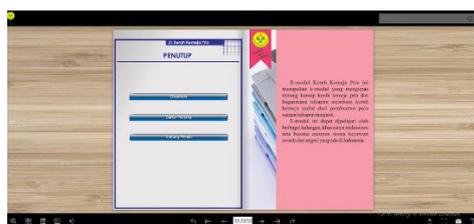
Gambar 2. Tampilan kegiatan belajar



Gambar 3. Tampilan Tes Formatif



Gambar 4. Tampilan hasil skor



Gambar 5. Tampilan sampul belakang

Media pembelajaran e-modul yang dibuat oleh peneliti dinilai berdasarkan aspek penilaian media pembelajaran dari Depdiknas (2008) yaitu aspek kelayakan isi, aspek kebahasaan, aspek penyajian, dan aspek kegrafikan untuk aspek materi.

Tabel 1. Tabel Skor Penilaian E-Modul Berdasarkan Ahli Materi

Aspek	Jumlah Pernyataan	Jumlah Skor	Persentase
Aspek Kelayakan Isi	8	58	90,6%
Aspek Kebahasaan	6	41	85,4%
Aspek Penyajian	8	56	87,5%
Aspek Kegrafikan	1	7	87,5%
Total	23	162	

Jumlah Skor Kriteria

Kategori = Bobot Nilai x Jumlah Panelis x Jumlah Pernyataan

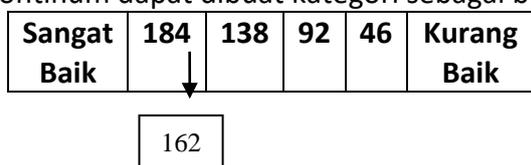
Sangat Baik (SB) = 4 x 2 x 23 = 184

Baik (B) = 3 x 2 x 23 = 138

Cukup Baik (CB) = 2 x 2 x 23 = 92

Kurang Baik (KB) = 1 x 2 x 23 = 46

Jumlah skor hasil dari pengumpulan data oleh ahli materi yaitu = 162. Secara kontinum dapat dibuat kategori sebagai berikut:



Dengan demikian penilaian materi pada media pembelajaran e-modul kerah kemeja menurut dua ahli materi berdasarkan aspek penilaian materi menurut Depdiknas (2008) yaitu : $\frac{162}{184} \times 100\% = 88.04\%$ dari kriteria yang ditetapkan.

Hasil dari skor yang didapat berdasarkan penilaian oleh panelis ahli materi mendapatkan hasil perhitungan presentase kelayakan 88.04% dapat digolongkan sebagai media pembelajaran e-modul yang "Sangat Layak" digunakan. Persentase kelayakan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 2. Persentase Kelayakan Media Pembelajaran

No	Presentase Kelayakan	Kriteria
1.	81 % - 100%	Sangat Layak
2.	61 % - 80%	Layak
3.	41 % - 60%	Cukup Layak
4.	21 % - 40%	Tidak Layak
5.	0 % < 20%	Sangat Tidak Layak

(Sumber: Suharsimi Arikunto, 2010)

Media pembelajaran e-modul yang dibuat oleh peneliti dinilai berdasarkan aspek penilaian media pembelajaran dari Wahono (2006), Depdiknas (2008), dan karakteristik modul Daryanto (2013) yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek komunikasi visual, aspek kegrafikan, aspek *stand alone*, dan aspek adaptif untuk aspek media (e-modul).

Tabel 3. Tabel Skor Penilaian E-Modul Berdasarkan Ahli Media

Aspek	Jumlah Pernyataan	Jumlah skor	Persentase
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	7	77	91,7%
Aspek Komunikasi Visual	14	133	79,1%
Aspek Kegrafikan	4	40	83,3%
Aspek <i>Stand Alone</i>	1	8	66,7%
Aspek Adaptif	1	9	75%
Total	27	267	

Jumlah Skor Kriteria

Kategori = Bobot Nilai x Jumlah Panelis x Jumlah Pernyataan

Sangat Baik (SB) = $4 \times 3 \times 27 = 324$

Baik (B) = $3 \times 3 \times 27 = 243$

Cukup Baik (CB) = $2 \times 3 \times 27 = 162$

Kurang Baik (KB) = $1 \times 3 \times 27 = 81$

Jumlah skor hasil dari pengumpulan data oleh ahli media yaitu = 267. Secara kontinum dapat dibuat kategori sebagai berikut:

Sangat Baik	324	243	162	81	Kurang Baik
--------------------	------------	------------	------------	-----------	--------------------

↓
267

Dengan demikian penilaian media pembelajaran e-modul kerah kemeja menurut tiga ahli media berdasarkan aspek penilaian media pembelajaran menurut Wahono (2006), Depdiknas (2008), dan karakteristik modul Daryanto (2013) yaitu : $\frac{267}{324} \times 100\% = 82,4\%$ dari kriteria yang ditetapkan.

Hasil dari skor yang didapat berdasarkan penilaian oleh panelis ahli media mendapatkan hasil perhitungan presentase kelayakan 82,4% dapat digolongkan sebagai media pembelajaran e-modul yang "Sangat Layak" digunakan. Persentase kelayakan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 4. Persentase Kelayakan Media Pembelajaran

No	Presentase Kelayakan	Kriteria
1.	81 % - 100%	Sangat Layak
2.	61 % - 80%	Layak
3.	41 % - 60%	Cukup Layak
4.	21 % - 40%	Tidak Layak
5.	0 % < 20%	Sangat Tidak Layak

(Sumber: Suharsimi Arikunto, 2010)

Setelah melakukan penilaian oleh panelis ahli, hasil yang didapatkan untuk materi yaitu 88,04%, dan media 82,4%. Hal ini sesuai dengan teori tentang aspek penilaian e-modul dari Depdiknas (2008), Wahono (2006), dan karakteristik modul (Daryanto, 2013). Untuk sistematisa penyusunan aspek materi hasil yang paling tinggi adalah aspek kelayakan isi

sebesar 90,6%, dan ini menunjukkan e-modul sudah layak dari segi isi materi. Untuk sistematika penyusunan aspek media hasil yang paling tinggi adalah aspek rekayasa perangkat lunak sebesar 91,7% dan ini menunjukkan e-modul sudah layak untuk menjadi pilihan aplikasi media pembelajaran yang baik.

b. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode pre-experiment *one shot case study*. Hasil dari penelitian ini merupakan media pembelajaran e-modul materi kerah kemeja. Penelitian ini dilakukan berdasarkan pernyataan Sanaky (2013) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mempermudah proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, dan membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

Penilaian menurut ahli materi berdasarkan penilaian media pembelajaran menurut Depdiknas (2008) dengan 4 aspek yaitu aspek kelayakan isi, aspek kebahasaan, aspek penyajian, dan aspek kegrafikan.

Berdasarkan hasil kuesioner ahli materi didapatkan skor 162 dari 2 panelis ahli materi sehingga berada pada kategori sangat layak dalam persentase mendapatkan hasil 88,04% dari yang diharapkan 100%. Dengan demikian media pembelajaran e-modul materi kerah kemeja sudah layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Penilaian menurut ahli media berdasarkan teori Wahono (2006), Depdiknas (2008) dan karakteristik modul menurut (Daryanto, 2013) yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek komunikasi visual, aspek kegrafikan, aspek stand alone, aspek adaptif.

Berdasarkan hasil kuesioner dari ahli media didapatkan skor 267 dari 3 panelis ahli media sehingga berada pada kategori sangat layak, dalam persentase mendapatkan hasil 82,4% dari yang diharapkan 100%. Dengan demikian media pembelajaran e-modul materi kerah kemeja menurut ahli media sudah layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Hal ini sesuai dan relevan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Nindya Aulia Rinanda mengenai "*Penilaian Media Pembelajaran Modul Proporsi Tubuh Manusia (Mata Kuliah Desain Busana)*", perbedaannya yaitu pada penelitiannya menghasilkan 94,2% penilaian ahli materi, dan 86% penilaian ahli media, media pembelajaran yang digunakan berbentuk modul fisik, dan materi yang dipelajari tentang desain busana. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Ninda Tiara Pradana mengenai "*Penilaian Media Pembelajaran Materi Bentuk Tubuh Wanita Pada Mata Kuliah Desain Busana 1*", perbedaannya yaitu pada penelitiannya menghasilkan 93,75% penilaian ahli materi, dan 81,8% penilaian ahli media, media pembelajaran yang digunakan berbentuk modul fisik, dan materi yang dipelajari tentang desain busana. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh R. Mega Widjayanti mengenai "*Evaluasi Media Pembelajaran CD Interaktif Materi Kartu Nama dan Label Pada Mata Kuliah Komputer Desain*", perbedaannya yaitu pada penelitiannya menghasilkan 79,6% penilaian ahli materi, 87,5% penilaian ahli media, dan 83% penilaian peserta didik, media pembelajaran yang digunakan berbentuk CD, dan materi yang dipelajari tentang komputer desain.

D. KESIMPULAN

1. Kesimpulan

Media pembelajaran e-modul materi kerah kemeja ini sudah dinyatakan sangat layak berdasarkan aspek materi dan media. Sehingga media pembelajaran e-modul yang peneliti susun dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan mahasiswa dapat belajar secara mandiri.

2. Implikasi

Penelitian ini juga dapat dijadikan data awal untuk melakukan penelitian selanjutnya yaitu penelitian media pembelajaran e-modul pada materi yang tidak hanya membahas tentang pembuatan kerah kemeja, tetapi dapat membahas materi lainnya dalam mata kuliah busana pria seperti materi manset kemeja yang termasuk materi sulit setelah kerah kemeja, materi tentang celana pantaloon (bagian-bagian celana), agar referensi media pembelajaran busana pria menjadi lebih lengkap dan jelas, sehingga peserta didik dapat mempelajari berbagai materi dalam busana pria.

3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang media pembelajaran e-modul materi kerah kemeja, maka peneliti memberikan saran pemanfaatan media sebagai berikut:

1) Bagi Peserta Didik

- a. Peserta didik sebaiknya lebih mandiri dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar mandiri pada mata kuliah busana pria. Karena pembuatan media pembelajaran e-modul memudahkan peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran.
- b. Peserta didik selayaknya lebih aktif dalam memanfaatkan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan kreativitas pada mata kuliah busana pria sehingga tujuan dan hasil pembelajaran dapat dicapai secara maksimal.

2) Bagi Pengajar

Hasil kelayakan media pembelajaran e-modul materi kerah kemeja ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran guna ketercapaian tujuan pembelajaran, efektif dan efisien proses belajar mengajar.

3) Bagi Peneliti

Perlu adanya pengembangan media sebagai media interaktif yang lebih menarik lagi pada bidang pembelajaran khususnya pembelajaran busana pria.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahmat, F. (2006). *Metodologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, J. (2010). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S., & Jafar, C. S. A. (2010). *Evaluasi Program Pendidikan (II)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2013a). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrama Widya.
- Daryanto. (2013b). *Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. , (2008).
- Ernawati. (2008). *Tata Busana Jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.

- Fatah, A., & Sudiyanto, S. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis It Terhadap Aktivitas Dan Prestasi Belajar Siswa Smk Bidang Otomotif Di Sleman Dan Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*, 1(1), 54–65. <https://doi.org/10.21831/jpvo.v1i1.21783>
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(1), 121–132. <https://doi.org/10.23917/ppd.v7i1.10973>
- Hamalik, O. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Hanifah Salsabila, U., Irna Sari, L., Haibati Lathif, K., Puji Lestari, A., & Ayuning, A. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), 188–198. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v17i2.138>
- Ismaryanti. (2008). *Tes dan Pengukuran Olahraga*. Surakarta: UNS Press.
- Listia Wulandari. (2014). Penilaian Hasil Belajar Pembuatan Kerah Kemeja Pada Siswa Kelas Xii Jurusan Tata Busana Di Smk Muhammadiyah 1 Tempel Tugan. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*.
- Nugraheny, A. R. (2020). Peran teknologi, guru dan orang tua dalam pembelajaran daring di masa pandemi. *Peran Teknologi, Guru Dan Orang Tua Dalam Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi*, 7.
- Poeradisastra, R. (2002). *Busana Pria Eksekutif*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Prasetyo, M. T. (2020). Modul Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Daring di Masa Pandemi. *Modul Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Daring di Masa Pandemi*, (September).
- Prastowo. (2010). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: UNY-Press.
- Rusman, D. K. dan C. R. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Grafindo Persada.
- Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sugianto, D. dkk. (2013). Modul Virtual: Multimedia FlipBook Dasar Teknologi Digital. *Jurnal INVOTEC, Vol. IX No*, p.110-116.
- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31–34. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>
- Wahono, R. S. (2006). Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran. Diambil dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian%02media-pembelajaran/>
- Warsita. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>