

Penilaian Modul Aplikasi *Adobe Illustrator* Komputer Desain Materi Rok dan Celana

Rania Fitri Rabbani¹,
Muchammad
Noerharyono²,
Wesnina³

¹²³Pendidikan Tata
Busana, Universitas
Negeri Jakarta

Email:
rania.fitri.rr@gmail.com¹
m.noerharyono@gmail.com²
wesnina@unj.ac.id³

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil penilaian dari Modul Aplikasi *Adobe Illustrator* Komputer Desain Materi Rok dan Celana berdasarkan karakteristik modul dan elemen mutu modul. Metode yang digunakan adalah metode *Pre-Experiment* dengan desain *One Shot Case Study* yang diukur dengan *rating scale*. Teknik analisis data yang digunakan adalah Kuantitatif Deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan angket tertutup-terbuka (campuran) berdasarkan karakteristik modul yaitu meliputi *Self Intruccion*, *Self Contained*, *Stand Alone*, *Adaptive*, *User Friendly*, serta berdasarkan elemen mutu modul yaitu meliputi format, organisasi, daya tarik, bentuk dan ukuran huruf, ruang (spasi kosong), serta konsistensi. Hasil dari penelitian berdasarkan karakteristik modul oleh 2 panelis ahli mendapat persentase sebesar 95,71% dengan nilai tertinggi diperoleh aspek *User Friendly* yaitu sebesar 100% sedangkan nilai terendah diperoleh aspek *Self Contained* dengan nilai sebesar 93,75%. Penilaian berdasarkan elemen mutu modul oleh 2 panelis ahli mendapat persentase sebesar 93,97% dengan nilai tertinggi diperoleh aspek Bentuk dan Ukuran Huruf yaitu sebesar 100% sedangkan nilai terendah diperoleh aspek Organisasi dengan nilai sebesar 91%. Kemudian secara keseluruhan mendapat nilai persentase sebesar 94,92% sehingga modul berada dalam kategori Sangat Baik.

Kata kunci: Penilaian, Modul, Komputer Desain, *Adobe Illustrator*

Abstract. *This study aims to determine the results of the Assessment Module of the Application Adobe Illustrator Computer Design Material Design Skirts and Pants based on characteristics of module and quality elements of module. The method used is Pre-Experiment with One Shot Case Study design as measured by rating scale. The data analysis technique used is Descriptive Quantitative. The data collection technique used closed-open (mixed) questionnaire using characteristics of module which includes Self Instruction, Self Contained, Stand Alone, Adaptive, User Friendly, and also using quality elements of module which includes format, organization, attractiveness, shape and size of letters, space (blank space), as well as consistency. The results of research based on characteristics of module by 2 expert panelists got a percentage of 95.71% with the highest score obtained for User Friendly aspect which was 100% while the lowest score was obtained for Self Contained aspect with a value of 93.75%. Assessment based on module quality elements by 2 expert panelists got a percentage of 93.97% with the highest score obtained for Shape and Size aspect of Letters which was 100% while the lowest score was obtained for Organizational aspect with a value of 91%. Then overall it gets a percentage of 94.92% so that module is in the Very Good category.*

Keywords: *Assessment, Module, Computer Design, Adobe Illustrator*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan inti dari pendidikan secara keseluruhan dengan Dosen sebagai peranan utama (Hamdayama, 2016: 8). Pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serangkaian pelaksanaan oleh Dosen dan mahasiswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi efektif untuk mencapai tujuan tertentu (Fakhrurrazi, 2018). Salah satu sumber belajar yang dapat

dipelajari mahasiswa yaitu modul. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dituntut dapat memanfaatkan hasil dari teknologi untuk proses kegiatan pembelajaran yaitu menguasai program aplikasi perangkat lunak yang ada pada komputer (Lestari, 2018). Fitrihana, Noor (2016) menyatakan aplikasi perangkat lunak yang sesuai dengan Kurikulum Tata Busana dalam mendesain digital yaitu aplikasi *Adobe Illustrator*.

Pada Program Studi Pendidikan Tata Busana di Universitas Negeri Jakarta terdapat beberapa mata kuliah, salah satunya yaitu Komputer Desain. Komputer Desain merupakan mata kuliah praktik yang mencakup tentang desain busana berbasis digital meliputi teori dan praktik. Salah satu materi pokok bahasan yang diajarkan dalam mata kuliah komputer desain yaitu *technical drawing*. *Technical drawing* merupakan inti dari mata kuliah komputer desain. Pada materi ini mahasiswa diharuskan dapat membuat *technical drawing* jenis busana seperti *t-shirt*, blus, celana, rok dan gaun. *Technical drawing* yang akan digunakan yaitu materi rok dan celana. Tujuan mempelajari *technical drawing* dari rok dan celana yaitu berdasarkan (Halim & Rachmawati, 2017) menyebutkan bahwa di industri *fashion* saat ini trend dari rok dan celana ini sedang berkembang memiliki daya beli yang sangat besar, yang dimana *technical drawing* dari rok dan celana ini salah satu *basic* yang harus dikuasai pada saat akan bekerja di industri *fashion*.

Berdasarkan wawancara kepada Dosen pengampu menyatakan bahwa Prodi Pendidikan Tata Busana di UNJ belum menerapkan aplikasi *Adobe Illustrator* pada pembuatan *technical drawing* rok dan celana sehingga belum memiliki sumber belajar yang membahas aplikasi *Adobe Illustrator* untuk membantu mahasiswa mempersiapkan keterampilan saat bekerja di industri *fashion*. Tetapi, sebaiknya adanya pembaharuan dari pengayaan bahan ajar berupa modul yang aplikasi *Adobe Illustrator* agar membantu mahasiswa belajar secara mandiri untuk menambah keterampilan dalam mempersiapkan apabila nantinya akan bekerja di industri *fashion*.

Cahyadi (2019) mengemukakan bahan ajar yaitu segala hal yang digunakan oleh para guru dan siswa untuk kebutuhan proses pembelajaran baik yang berasal dari produk teknologi cetak, audio-visual, berbasis komputer maupun teknologi terpadu. Prastowo (2015: 17) mengemukakan bahwa bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar. Selain itu, pengertian bahan ajar adalah segala sesuatu yang menjadi bahan untuk berlangsungnya proses pembelajaran berupa informasi, wawasan keilmuan, materi pembelajaran, dan berbagai macam pembelajaran yang dapat dipelajari peserta didik (Astuti & Ismail, 2021: 24).

Rahayu, et al. (2019) menggambarkan modul sebagai unit program pembelajaran yang dirancang secara sistematis bagi peserta didik dapat belajar sendiri untuk tujuan pembelajaran. Dalam buku Depdiknas (2002: 5) yang berjudul "Teknik Belajar dengan Modul" mendefinisikan modul sebagai satu kesatuan materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk "*Self Instruction*" yang berarti bahan ajar disusun dalam modul dapat dipelajari oleh peserta didik secara mandiri dengan bantuan yang terbatas dari pendidik ataupun orang lain. Selain itu, pengertian lain dari modul adalah suatu bahan ajar yang isi materinya disusun secara menarik dan sistematis untuk membantu siswa dalam belajar secara mandiri Prastowo (2015: 106).

Menurut (Daryanto, 2013) untuk membuat modul yang baik dan benar harus memperhatikan karakteristik modul dan elemen mutu modul. Berdasarkan karakteristik modul yaitu meliputi *Self Instruction*, *Self Contained*, *Stand Alone*, *Adaptive*, dan *User Friendly* serta berdasarkan elemen mutu modul yaitu meliputi format, organisasi, daya tarik, bentuk dan ukuran huruf, ruang (spasi kosong), serta konsistensi. Maka dari itu, dalam pembuatan modul pada penelitian ini akan dibuat dengan memperhatikan dan memenuhi karakteristik modul serta elemen mutu modul.

Pedoman penyusunan modul menurut (Daryanto, 2013: 9) perlu memperhatikan karakteristik modul yaitu sebagai berikut:

1. *Self Instruction*, merupakan fitur penting dari modul karena karakter ini dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta didik dan tidak bergantung kepada pihak lain.
2. *Self Contained*, modul dikatakan *Self Contained* jika semua bahan ajar yang dibutuhkan sudah tercakup dalam modul.
3. *Stand alone*, merupakan karakteristik modul yang tidak bergantung pada bahan ajar atau media lain. Dengan menggunakan modul, peserta didik tidak harus menggunakan bahan ajar lain.
4. *Adaptive*, modul hendaknya berisi daya *Adaptive* terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
5. *User Friendly*, setiap instruksi dan pemaparan yang ditampilkan bersifat membantu, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, mudah dipahami, dan menggunakan istilah-istilah yang umum digunakan.

Daryanto, (2013: 13) memaparkan bahwa modul perlu dirancang dan dikembangkan dengan memperhatikan beberapa elemen mutu modul yaitu:

1. Format, menggunakan kolom (tunggal dan multi) yang proporsional, format kertas (vertikal atau horizontal) yang tepat, dan format tanda-tanda (*icon*) yang mudah ditangkap.
2. Organisasi, menampilkan peta atau bagan yang menggambarkan isi modul, isi materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis, pengorganisasian antar bab, antar unit dan antar paragraf serta pengorganisasian antar judul, sub judul, dan uraian yang mudah diikuti peserta didik.
3. Daya Tarik, dapat ditempatkan di beberapa bagian, seperti bagian sampul (cover) depan, bagian isi modul, dan bagian tugas atau Latihan.
4. Bentuk dan Ukuran Huruf, menggunakan ukuran dan bentuk huruf yang mudah dibaca. Perbandingan huruf yang proporsional serta menghindari penggunaan huruf kapital untuk seluruh teks.
5. Ruang (Spasi Kosong), menggunakan ruang kosong atau spasi tanpa naskah atau gambar untuk menambah kontras penampilan modul. Spasi kosong dapat berfungsi untuk menambahkan catatan penting dan memberikan kesempatan jeda.
6. Konsistensi, menggunakan jarak spasi, bentuk dan ukuran huruf, serta tata letak pengetikan yang konsisten. Usahakan agar tidak menggabungkan beberapa cetakan dengan bentuk dan ukuran huruf yang terlalu banyak variasi. Jarak baris atau spasi yang tidak sama sering dianggap kurang rapi.

Adobe Illustrator

Adobe Illustrator adalah *software* yang bisa digunakan untuk membuat logo, ilustrasi, kemasan produk, tipografi, desain iklan, ikon, dan seterusnya (Hidayati, 2022) dalam jurnal (Widyana & Waluyanto, 2022). Novitasari, et al. (2015) menguraikan *Adobe Illustrator* merupakan sebuah *software* desain berbasis vektor yang sering disebut dengan desain ilustrasi program yang sangat terkenal memiliki fitur dan fasilitas yang bisa diandalkan untuk membuat suatu pekerjaan yang kreatif.

Khaliesh (2015) mengatakan bahwa komputer desain atau komputer grafis merupakan bidang ilmu yang mempelajari bagaimana “membuat” gambar baik secara 2D ataupun 3D agar terlihat nyata melalui komputer. Dalam penelitian Widyana, et.al. (2022), Arntson (1988) mengatakan bahwa komputer grafis adalah komputer yang bisa menggambar atau menampilkan gambar atau ilustrasi. Komputer desain dapat diartikan sebagai suatu ilmu yang mempelajari tentang mengalihkan pikiran dalam wujud gambar yang diciptakan melalui bantuan teknologi komputer (Apriliani, Faradillah, 2022).

Menurut Ernawati, et al. (2008: 319) dalam bukunya mengatakan rok merupakan bagian pakaian yang dipakai mulai dari pinggang melewati panggul sampai ke bawah sesuai dengan keinginan. Pengertian

lain mengatakan rok merupakan sejenis busana wanita dari garis pinggang sampai ke bawah yang menutup kedua kaki (Sriyati, 2014: 5). Selanjutnya, Ernawati, et al. (2008: 330) mengatakan celana adalah pakaian bagian bawah yang dipakai mulai dari pinggang melewati panggul sampai ke bawah sesuai yang diinginkan dan berbentuk pipa yang berguna untuk memasukkan kaki. Sedangkan Poespo, (2000: 9) menyatakan celana yaitu pakaian luar yang menutupi badan dari pinggang ke mata kaki dalam dua bagian kaki yang terpisah. Pengertian lain mengatakan celana ialah bagian busana yang berfungsi untuk menutupi tubuh bagian bawah, mulai dari pinggang, pinggul dan kedua kaki (Wesnina et al., 2022).

METODE PENELITIAN

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil penilaian tentang bahan ajar berupa modul aplikasi *Adobe Illustrator* komputer desain materi rok dan celana. Penelitian ini dilaksanakan di Laboratorium Program Studi Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Jakarta dari semester 117 bulan Agustus – Januari 2023. Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan *pre-experiment* dengan desain *one-shot case study*.

Tabel 1. *Design One-shot Case Study*

X	O
Bahan ajar modul cetak dari komputer desain materi rok dan celana pada aplikasi <i>Adobe Illustrator</i>	Penilaian modul berdasarkan karakteristik modul dan berdasarkan elemen mutu modul

Keterangan:

X = Perlakuan yang diberikan/*treatment*

O = Observasi hasil evaluasi sesudah *treatment*

Objek penelitian ini merupakan modul aplikasi *Adobe Illustrator* komputer desain materi rok dan celana. Subjek pada penelitian ini terdiri 4 panelis ahli yang akan memberikan penilaian. Teknik pengumpulan data menggunakan angket campuran (tertutup-terbuka) dengan menggunakan pengukuran *rating scale*. Data yang diperoleh kemudian ditabulasi dan dihitung persentase nilainya yang menggunakan teknik analisis kuantitatif dengan menggunakan pendekatan statistik deskriptif. Hasil yang diperoleh kemudian dianalisis dengan mendeskripsikan setiap aspek dan menyimpulkan hasil nilai masuk dalam kategori sangat tidak baik (1), tidak baik (2), baik (3), dan sangat baik (4).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah pengayaan bahan ajar berupa modul aplikasi *Adobe Illustrator* komputer desain materi rok dan celana. Variabel yang diteliti yaitu penilaian modul aplikasi *Adobe Illustrator* komputer desain materi rok dan celana yang dilakukan penilaian oleh 2 orang panelis ahli berdasarkan karakteristik modul dan 2 orang panelis ahli berdasarkan elemen mutu modul. Data kuantitatif dilakukan dengan cara memberikan skor pada masing-masing penilaian. Hasil perhitungan masing-masing penilaian menggunakan pendekatan statistik deskriptif dalam bentuk informasi nilai hasil skor dan persentase. Penyusunan modul ini menggunakan berbagai program seperti *Microsoft Office (Microsoft Word)* untuk penyusunan teks materi, *platform* desain grafis *online Canva* untuk *background* dan *layout* modul, serta penggunaan *software* desain seperti *Adobe Illustrator* untuk membuat ilustrasi *technical drawing* rok dan celana.



Gambar 1. Modul aplikasi *Adobe Illustrator* komputer desain materi rok dan celana

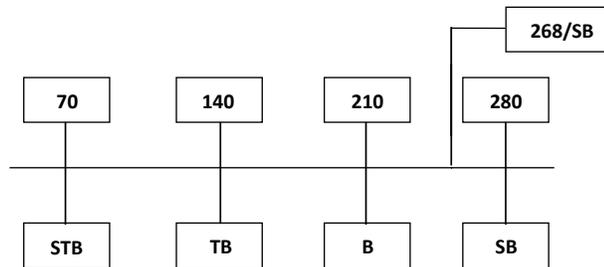
Modul aplikasi *Adobe Illustrator* komputer desain materi rok dan celana kemudian dilakukan penilaian berdasarkan karakteristik modul yang meliputi *Self Instruction*, *Self Contained*, *Stand Alone*, *Adaptive*, dan *User Friendly* (Daryanto, 2013: 9). Adapun penilaian berdasarkan karakteristik modul adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Skor Penilaian Berdasarkan Karakteristik Modul

Aspek	Jumlah Pernyataan	Jumlah Skor
<i>Self Instruction</i>	18	136
<i>Self Contained</i>	4	30
<i>Stand Alone</i>	3	23
<i>Adaptive</i>	4	31
<i>User Friendly</i>	6	48
Jumlah	35	268

Jumlah Skor Kriteria

- Kategori = Bobot Nilai x Jumlah Panelis x Jumlah
- Pernyataan Sangat Baik (SB) = $4 \times 2 \times 35 = 280$
- Baik (B) = $3 \times 2 \times 35 = 210$
- Tidak Baik (TB) = $2 \times 2 \times 35 = 140$
- Sangat Tidak Baik (STB) = $1 \times 2 \times 35 = 70$



Persentase = $268/280 \times 100\% = 95,71\%$

Berdasarkan hasil angket pada penilaian oleh panelis ahli berdasarkan karakteristik modul didapatkan skor sebesar 268 dengan persentase total keseluruhan adalah 95,71% dari yang diharapkan (100%) sehingga berada pada kategori sangat baik. Artinya modul sudah layak memenuhi karakteristik modul seperti dapat memungkinkan mahasiswa belajar secara mandiri, materi pembelajaran yang dibutuhkan sudah termuat dalam modul, memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk dapat mempelajari materi pembelajaran secara tuntas, modul dapat berdiri sendiri dimana modul dapat digunakan tanpa bergantung pada bahan ajar/media lain, modul cukup memenuhi kaidah bersahabat

dengan pemakainya.

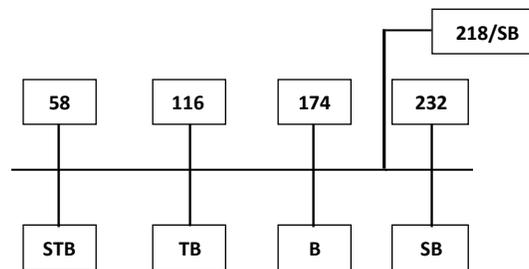
Kemudian penilaian panelis ahli berdasarkan elemen mutu modul adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Skor Penilaian Berdasarkan Elemen Mutu Modul

Aspek	Jumlah Pernyataan	Jumlah Skor
Format	4	30
Organisasi	7	51
Daya Tarik	6	45
Bentuk dan Ukuran Huruf	4	32
Ruang (Spasi Kosong)	4	30
Konsistensi	4	30
Jumlah	29	218

Jumlah Skor Kriteria

Kategori = Bobot Nilai x Jumlah Panelis x Jumlah Pernyataan
 Sangat Baik (SB) = $4 \times 2 \times 29 = 232$
 Baik (B) = $3 \times 2 \times 29 = 174$
 Tidak Baik (TB) = $2 \times 2 \times 29 = 116$
 Sangat Tidak Baik (STB) = $1 \times 2 \times 29 = 58$



Persentase = $218/232 \times 100\% = 93,97\%$

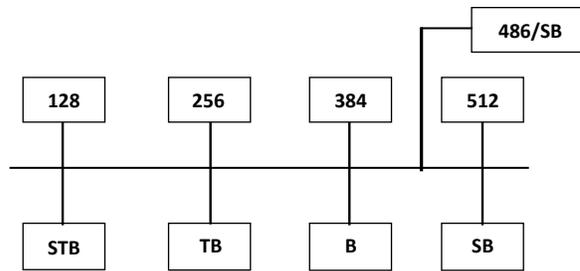
Setelah melalui proses penilaian oleh panelis melalui angket campuran (tertutup-terbuka), maka didapatkan hasil penilaian secara keseluruhan sebagai berikut:

Tabel 3. Tabel Skor Penilaian Hasil Akhir Keseluruhan

Aspek	Jumlah Pernyataan	Jumlah Skor
Karakteristik Modul	35	30
Elemen Mutu Modul	29	51
Jumlah	64	486

Jumlah Skor Kriteria

Kategori = Bobot Nilai x Jumlah Panelis x Jumlah Pernyataan
 Sangat Baik (SB) = $4 \times 2 \times 64 = 512$
 Baik (B) = $3 \times 2 \times 64 = 384$
 Tidak Baik (TB) = $2 \times 2 \times 64 = 256$
 Sangat Tidak Baik (STB) = $1 \times 2 \times 64 = 128$



Persentase = $486/512 \times 100\% = 94,92\%$

Penilaian pada karakteristik modul dengan nilai tertinggi diperoleh pada aspek *User Friendly* yang memiliki nilai persentase terbesar yaitu 100% dari hasil yang diharapkan (100%). Hal tersebut menunjukkan bahwa modul sudah sesuai dengan kriteria pada *User Friendly* dimana materi pada modul yang dibuat memiliki setiap instruksi dan paparan informasi yang tersedia pada modul bersifat membantu pemakainya, serta penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti. Sedangkan nilai terendah dari karakteristik modul diperoleh pada aspek *Self Contained* dengan nilai persentase sebesar 93,75% dari hasil yang diharapkan (100%). Hal tersebut menunjukkan bahwa kriteria pada *Self Contained*, skor dari salah satu panelis dari 2 butir pernyataan memberikan nilai skor 3 karena pada penyelesaian menggambar rok dan celana kurang menjelaskan tanda bagian kerja atau perintahnya. Penilaian pada elemen mutu modul dengan nilai tertinggi diperoleh pada aspek Bentuk dan Ukuran Huruf yang memiliki nilai persentase terbesar yaitu 100% dari hasil yang diharapkan (100%). Hal tersebut menunjukkan bahwa modul sudah sesuai dengan bentuk dan ukuran huruf, perbandingan huruf yang proporsional dan tidak menggunakan huruf kapital untuk seluruh teks. Sedangkan nilai terendah dari elemen mutu modul diperoleh pada aspek Organisasi dengan nilai persentase sebesar 91% dari hasil yang diharapkan (100%). Hal tersebut menunjukkan bahwa kriteria pada Organisasi, skor dari salah satu panelis dari 4 butir pernyataan memberikan nilai skor 3 karena ukuran jaraknya harus disesuaikan agar lebih rapi dan sistematis. Maka, secara umum modul aplikasi *Adobe Illustrator* komputer desain materi rok dan celana mendapatkan hasil akhir dengan persentase 94,92% dari yang diharapkan (100%) sehingga berada pada kategori Sangat Baik (SB) karena pada penilaian berdasarkan karakteristik modul dan elemen mutu modul sudah sesuai. Dengan demikian, modul aplikasi *Adobe Illustrator* komputer desain materi rok dan celana ini sudah layak dapat digunakan sebagai modul.

Hasil penelitian ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Yosila Syela (2022) yang berjudul "Penilaian Bahan Ajar Modul Materi Penerapan Desain Busana Untuk Berbagai Bentuk Tubuh Wanita" menggunakan teori karakteristik modul menurut Daryanto (2013). Dalam penelitian tersebut, indikator yang memberikan kontribusi tertinggi adalah aspek *Self Instruction* karena modul tersusun dengan materi yang sistematis sesuai petunjuk pembuatan modul dan dapat dipelajari secara mandiri. Hal ini bertolak belakang dengan penelitian yang dilakukan oleh Nindya Aulia Rinanda (2017) yang berjudul "Penilaian Media Pembelajaran Modul Menggambar Proporsi Tubuh Manusia (Mata Pelajaran Desain Busana)" menggunakan teori karakteristik modul menurut Daryanto (2013), dimana indikator yang memberikan kontribusi tertinggi adalah aspek *User Friendly* karena modul hendaknya bersahabat dengan pemakainya yang dimana setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakaian dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan. Sedangkan, dari hasil penelitian modul aplikasi *Adobe Illustrator* komputer desain materi rok dan celana yang peneliti buat menggunakan teori karakteristik modul menurut Daryanto (2013), terdapat indikator yang memberikan kontribusi tertinggi yaitu aspek *User Friendly*. Hal tersebut karena modul sudah memiliki setiap instruksi dan paparan informasi yang tersedia pada modul bersifat membantu pemakainya, serta penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti. Untuk itu, hasil penelitian modul aplikasi *Adobe Illustrator* komputer desain materi rok dan celana yang peneliti buat

memiliki kesesuaian dengan penelitian yang di lakukan oleh Nindya Aulia Rinanda (2017), dimana indikator yang memberikan kontribusi tertinggi yaitu aspek *User Friendly*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penilaian panelis ahli pada aspek karakteristik modul dengan indikator berupa aspek *Self Instruction, Self Contained, Stand Alone, Adaptif, dan User Friendly*, mendapat predikat kategori Sangat Baik (SB). Penilaian tertinggi terdapat pada indikator aspek *User Friendly*, sedangkan penilaian terendah terdapat pada indikator aspek *Self Contained*. Kemudian hasil penilaian panelis ahli pada aspek elemen mutu modul dengan indikator berupa aspek format, organisasi, daya tarik, bentuk dan ukuran huruf, ruang (spasi kosong), serta konsistensi, mendapat predikat kategori Sangat Baik (SB). Penilaian tertinggi terdapat pada indikator aspek organisasi, sedangkan penilaian terendah terdapat pada indikator aspek bentuk dan ukuran huruf.

Sehingga untuk penilaian modul aplikasi *Adobe Illustrator* komputer desain materi rok dan celana pada keseluruhan aspek karakteristik modul dan elemen mutu modul yang meliputi *Self Instruction, Self Contained, Stand Alone, Adaptive, User Friendly*, format, organisasi, daya tarik, bentuk dan ukuran huruf, ruang (spasi kosong), serta konsistensi secara keseluruhan mendapatkan predikat kategori Sangat Baik (SB) yang artinya modul layak digunakan sebagai bahan ajar berupa modul. Sehingga modul tersebut dapat dijadikan sebagai tambahan sumber belajar yang dapat dipelajari secara mandiri oleh mahasiswa dalam mempelajari dan memahami modul aplikasi *Adobe Illustrator* komputer desain materi rok dan celana pada program studi Pendidikan Tata Busana (S1) di Universitas Negeri Jakarta.

Hasil dari pembuatan modul aplikasi *Adobe Illustrator* komputer desain materi rok dan celana juga dapat dikembangkan lagi menjadi *e-module, e-learning*, video pembelajaran atau media pembelajaran lain oleh peneliti selanjutnya. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan modul aplikasi *Adobe Illustrator* komputer desain materi rok dan celana ini menjadi sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliani, F. (2022). *Penilaian Media Pembelajaran E-Modul Aplikasi Adobe Illustrator Mata Kuliah Komputer Desain pada Mahasiswa Tata Busana*. Universitas Negeri Jakarta.
- Astuti, M., & Ismail, F. (2021). *Studi Inovasi dan Globalisasi Pendidikan Suatu Pendekatan Teoritis dan Riset Dilengkapi Contoh Hasil R&D Bahan Ajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- Daryanto. (2013). *Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru dalam Mengajar* (S. Darmiatun (ed.)). Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2002). *Teknik Belajar dengan Modul*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Enterprise, J. (2020). *Panduan Adobe Illustrator*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Ernawati, Izwerni, & Nelmira, W. (2008a). *Tata Busana Jilid 2* (Winarti (ed.); 2nd ed.). Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Ernawati, Izwerni, & Nelmira, W. (2008b). *Tata Busana Jilid 3* (Winarti (ed.); 3rd ed.). Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Fakhrurrazi. (2018). Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. *At-Tafkir*, 11(1), 85–99.
- Fitrihana, N. (2016). Urgensi Literasi Komputer Pada Pembelajaran Di Smk Tata Busana Untuk Menyiapkan Generasi Emas Indonesia. *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana FT UNY*, 11(1), 318–333.
- Khaliesh, H. (2015). Pengenalan Komputer Grafis. In *Departemen Pendidikan Nasional Universitas Tanjung Pura Fakultas Teknik Prodi Arsitektur*.

- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100.
- Novitasari, F., Djahir, Y., & Fatimah, S. (2015). Pengaruh Media Adobe Illustrator Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Srijaya Negara. *Profit*, 2(1), 59–67.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (D. Wijaya (ed.); 8th ed.). Yogyakarta: Diva Press.
- Poespo, G. (2000). *Aneka Celana (Pants)*. Yogyakarta: Kanisius.
- Rahayu, J., Solihatin, E., & Rusmono, R. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Online Pada Mata Pelajaran Kimia Jumi Rahayu 1 , Etin Solihatin 2 , Rusmono 3. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 5(1), 13–28.
- Sriyati. (2014). *Aneka Pola Rok* (N. Lystiani (ed.)). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. Wahab. (2010). *Ensiklopedia Kebutuhan Manusia* (U. Munaji (ed.)). Semarang: Alprin.
- Wesnina, Purnama, R., & Indriani, T. (2022). Pengetahuan Celana Santai Pada Masyarakat Desa Pantai Sederhana Kecamatan Muara Gembong Kabupaten Bekasi. *Ikra-Ith Abdimas*, 5(3), 198–206.
- Widyana, A. I., & Waluyanto, H. D. (2022). Pengembangan Kreativitas Desainer Melalui Aplikasi Grafis dalam Perancangan Desain Komunikasi Visual. *Jurnal DKV Adiwarna*.