

# PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK E-MODUL APRESIASI MENGHIAS KAIN MATERI MERUBAH DAN MENGHIAS CORAK

Syafira Rachmadhania<sup>1</sup>, Wesnina<sup>2</sup>, Harsuyanti Rawiyah Lubis<sup>3</sup>

Universitas Negeri Jakarta

E-mail : [rachmadhania@gmail.com](mailto:rachmadhania@gmail.com)

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuat dan mengetahui hasil penilaian media pembelajaran berbentuk E-modul Apresiasi Menghias Kain Materi Merubah dan Menghias Corak. Penilaian dilakukan oleh dua panelis Ahli Materi dan dua panelis Ahli Media berdasarkan bidang terkait, dilaksanakan pada semester genap tahun 2021/2022. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah *Pre-Experimental* dengan desain *One Shoot Case Study*. Teknik analisis data yang digunakan ialah Kuantitatif Deskriptif. Menggunakan variabel tunggal yakni E-modul Apresiasi Menghias Kain Materi Merubah dan Menghias Corak. Penilaian menggunakan teori karakteristik modul, yang meliputi; aspek *Self Instruction* (dapat dipelajari secara mandiri), *Self Contained* (materi utuh dan runtut), *Stand Alone* (berdiri sendiri), *Adaptif* (menyesuaikan diri) dan *User Friendly* (bersahabat), serta teori elemen mutu modul yang meliputi; aspek Format, Organisasi, Daya Tarik, Bentuk dan Huruf, Ruang (spasi kosong), dan Konsistensi. Menggunakan instrumen angket (kuesioner) tertutup-terbuka (campuran) dengan penilaian panelis ahli sebagai data pendukung dalam teknik pengumpulan data. Hasil penelitian berdasarkan angket penilaian oleh Ahli Materi didapatkan persentase sebesar 97,32%, sedangkan oleh Ahli Media didapatkan persentase sebesar 90,62%. Secara keseluruhan dari 11 aspek penilaian, E-modul Apresiasi Menghias Kain Materi Merubah dan Menghias Corak memperoleh nilai persentase rata-rata sebesar 93,38%.

**Kata Kunci** : Penilaian, E-modul, Menghias Kain, Merubah dan Menghias Corak

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu tolak ukur kemajuan bangsa. Adapun tujuan pendidikan yang terdapat dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengatakan, bahwa pendidikan dengan proses pembelajaran yang aktif dan efektif dapat mengembangkan potensi belajar siswa, sehingga mempunyai sikap dan keterampilan yang baik serta berguna untuk bangsa dan diri sendiri. Saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan terus berkembang. Untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM), pendidikan mempunyai peran sangat penting (Muhaemin, 2018). Dengan pendidikan, manusia dapat mengembangkan potensi diri mereka

sehingga dapat masuk dalam perubahan kemajuan teknologi informasi yang berkembang pesat ini (Mahadiraja & Syamsuarnis, 2020). Perkembangan teknologi yang sangat pesat, menuntut dunia pendidikan dapat menyesuaikan diri dan menuntut peserta didik menjadi lebih terampil, begitu pula pada perguruan tinggi. Perguruan tinggi yang merupakan sebuah penyedia layanan jasa pendidikan, dalam menghadapi tantangan abad ke-21 ini harus dapat menggabungkan antara teknologi digital dan internet menjadi bagian yang penting. Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam dunia pendidikan yang merupakan alat dalam pembelajaran menjadi sebuah aktifitas baru

yang harus di adaptasi (A. Akbar & Noviani, 2019). Perkembangan ini juga menjadi tantangan bagi para akademisi perguruan tinggi untuk menciptakan tenaga ahli yang berkualitas dibidangnya.

Keterampilan belajar abad ke-21 membutuhkan budaya literasi sebagai komponen yang harus dikembangkan bersama melalui pendidikan terintegrasi yang dimulai dari keluarga, lembaga pendidikan dan masyarakat (Saputra Hendra Nelva, 2020). Adapun komponen abad ke-21 yang dapat dikembangkan bersama melalui pembelajaran yakni budaya literasi. Literasi merupakan kemampuan dan keterampilan individu dalam memahami suatu informasi ketika membaca, menulis, berhitung serta memberi solusi alternatif untuk memecahkan suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari. Bentuk budaya literasi yang dapat digunakan salah satunya yaitu literasi digital. Literasi digital menurut Febliza dan Oktariani (2020) merupakan kecakapan hidup (*life skills*) yang melibatkan tidak hanya kemampuan menggunakan perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi, tetapi juga keterampilan sosial, keterampilan dan sikap belajar, berfikir kritis, kreativitas dan inspirasi seperti keterampilan digital (Saputra Hendra Nelva, 2020). Literasi digital menjadi bagian yang sangat penting dalam pengembangan proses pembelajaran di perguruan tinggi. Karena pada era digital seperti saat ini, sebuah pekerjaan ataupun tugas-tugas sangat dipermudah dengan adanya perkembangan internet dan teknologi digital (M. F. Akbar & Anggaraeni, 2017). Dari perkembangan teknologi ini, sangat memungkinkan mahasiswa dapat mengakses informasi-informasi dari dalam negeri maupun luar negeri (M. F. Akbar & Anggaraeni, 2017).

Oleh sebab itu untuk menghadapi tantangan abad ke-21, sangat diharapkan adanya banyak referensi pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar agar terciptanya prose pembelajaran yang berkualitas agar tumbuh suatu pembelajaran yang baik dengan hasil belajar yang optimal (Wulansari et al., 2018). Salah satu cara

yang dapat dilakukan untuk mewujudkan suatu proses belajar yang berkualitas dan menciptakan pengetahuan baru yaitu dengan menciptakan sarana dan prasarana pembelajaran dengan membuat media pembelajaran yang inovatif dan menarik agar mahasiswa mudah untuk memahami materi pembelajaran dan dapat lebih terampil menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi proses belajar mengajar sehingga dapat menarik minat peserta didik (Arsyad, 2017). Media pembelajaran yang dimaksud salah satunya yaitu dapat berupa modul maupun e-modul yang dibuat agar peserta didik menjadi kreatif dan dapat berfikir secara kritis. Modul termasuk ke dalam media pembelajaran berbentuk visual. Modul adalah bahan belajar atau media pembelajara yang dibuat secara terstruktur dan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh peserta didik dengan tujuan untuk membuat mereka dapat belajar secara mandiri (Puspitasari, 2019). Pembelajaran menggunakan modul sangat efektif karena dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi pelajaran. Selain itu modul merupakan salah satu media yang dapat dipelajari secara mandiri, karena didalamnya sudah terdapat petunjuk untuk mahasiswa dapat belajar sendiri. Dalam membuat sebuah modul ataupun e-modul, maka perlu dirancang dengan memperhatikan elemen yang menjadi suatu syarat untuk menghasilkan modul pembelajaran yang berkualitas dan mampu memerankan fungsinya dalam proses pembelajaran yaitu elemen mutu e-modul. Selain itu suatu e-modul dapat dikatakan dengan baik yakni dengan berdasarkan karakteristik e-modul.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat, kini modul dapat dibuat menjadi bentuk modul elektronik (e-modul). E-modul merupakan media belajar mandiri yang dibuat secara sistematis dan disajikan dalam bentuk format digital melalui link dan dapat dilengkapi dengan gambar, video, animasi ataupun audio di dalamnya (Kemendikbud et al., 2018). Penggunaan e-modul (modul

elektronik) lebih efektif sehingga dapat meningkatkan pembelajaran siswa secara mandiri dan juga e-modul dapat di akses dimana pun dan kapan pun. Akan tetapi e-modul tetap memiliki kekurangan yakni membutuhkan perangkat elektronik dan internet agar dapat diakses. E-modul (modul elektronik) membuat kegiatan suatu pembelajaran lebih menarik dan diminati, karena di dalamnya dapat disisipkan seperti gambar, animasi, audio bahkan sebuah video yang dapat membantu kegiatan belajar sehingga materi yang disampaikan dapat mudah dimengerti (Imansari & Sunaryantiningsih, 2017). Menggunakan e-modul juga dapat mengurangi penggunaan kertas. Perkembangan teknologi yang pesat ini juga membuat hampir seluruh mahasiswa sudah tidak asing lagi dengan penggunaan media elektronik, sehingga e-modul ini sangat membantu dan mudah digunakan oleh mahasiswa untuk mencari sumber informasi belajar. Berbeda dengan e-modul, modul memiliki suatu kekurangan yakni biaya produksinya lebih mahal karena modul harus dibuat dalam bentuk hard file (cetak) dan tidak dapat dilengkapi dengan video ataupun audio sedangkan untuk kelebihanannya, sebuah modul tidak memerlukan sumber daya khusus dan tidak menggunakan internet maka dapat digunakan secara offline (Saputra & Usmeldi, 2003).

Pada program studi S1 Pendidikan Tata Busana di Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta terdapat mata kuliah praktik wajib lanjutan yaitu mata kuliah Apresiasi Menghias Kain. Mata kuliah ini membahas proses penciptaan teknik sulaman yang dimulai dari menentukan sumber ide, membuat ragam hias, penempatan dan teknik-teknik hiasan pada lenan rumah tangga (RPS Apresiasi Menghias Kain). Mata kuliah Apresiasi Menghias Kain memiliki beberapa sub Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) salah satunya yaitu dapat menguasai teknik menghias pada kain bagi dengan menyulam pada kain berkotak, yakni materi merubah dan menghias corak. Merubah dan menghias corak merupakan salah satu teknik menghias kain atau merubah desain

struktur pada kain yang memiliki motif atau corak dengan menggunakan benang hias dan beberapa macam tusuk hias (Prihatini, 2020).

Peneliti melakukan wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Apresiasi Menghias Kain mengenai pernyataan dan pertanyaan terkait mata kuliah Apresiasi Menghias Kain di Pendidikan Tata Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta, dari pernyataan dan pertanyaan tersebut mendapatkan beberapa hasil yaitu; (1) dalam proses pembelajaran mata kuliah Apresiasi Menghias Kain khususnya pada materi teknik merubah dan menghias corak tidak sedikit mahasiswa masih mengalami kesulitan karena belum memahami betul-betul proses pembuatannya walaupun sudah dijelaskan oleh dosen. Dalam menerapkan teknik merubah dan menghias corak walaupun kelihatannya mudah dan tusuk hias yang digunakan tidak banyak, akan tetapi harus membutuhkan ketelitian, kesabaran dan kreativitas yang tinggi. (2) mata kuliah Apresiasi Menghias Kain belum memiliki media pembelajaran yang menjelaskan tahap-tahap mengerjakannya secara prosedural. Selama ini, metode penyampaian yang digunakan yaitu demonstrasi dengan media *handout* dan video tutorial. Namun sering kali mahasiswa masih kesulitan memahami langkah-langkah yang dijelaskan, hal ini terlihat dari beberapa mahasiswa yang tidak mengerjakan atau tidak menyelesaikan tugas teknik merubah dan menghias corak. Mahasiswa merasa penggunaan *handout* masih kurang menyenangkan karena penggunaan teks yang terlalu panjang, sedangkan langkah-langkah pembuatannya kurang dan terkesan membosankan. Hal ini membuat mahasiswa menjadi jenuh dan kurang bersemangat untuk menyelesaikan tugas dan mengakibatkan tidak sedikit mahasiswa yang kurang optimal dalam mencapai nilai standar dalam mata kuliah Apresiasi Menghias Kain. Meskipun tahapan pembuatannya sudah tercakup dalam video tutorial, namun tetap saja mahasiswa masih merasa kurang menarik. Hal ini dikarenakan tampilan pada media yang kurang memotivasi dan menarik perhatian mahasiswa dalam proses belajar,

seperti terdapat suara-suara dari luar yang dapat mengganggu fokus belajar mahasiswa, serta tampilan gambar yang terkadang goyang dan tidak fokus pada objek yang disajikan dan penangkapan gambar yang sedikit jauh terlihat. Mahasiswa yang mengambil mata kuliah Apresiasi Menghias Kain memiliki tingkatan pemahaman yang berbeda-beda dalam memahami, mempelajari serta mempraktikkan pembuatan teknik merubah dan menghias corak. Oleh karena itu, pelaksanaan proses pembelajaran membutuhkan media pembelajaran sebagai alat komunikasi agar proses pembelajaran lebih efektif dan efisien, seperti e-modul. Media digital dinilai lebih menarik karena dalam kesehariannya mahasiswa telah terbiasa menggunakan laptop, handphone serta internet (Anindita, 2021). Mata kuliah Apresiasi Menghias Kain khususnya materi teknik merubah dan menghias corak membutuhkan elemen gerak untuk mendukung tampilan langkah-langkah pembuatannya secara detail dan rinci serta dapat dipelajari dan dipahami secara mandiri.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran berbentuk e-modul mata kuliah Apresiasi Menghias Kain materi Merubah dan Menghias Corak yang menarik disertai dengan pemaparan materi yang jelas, rinci dan juga dapat menjadikan sarana prasarana belajar secara mandiri, sehingga mahasiswa dapat memberikan hasil yang baik dan maksimal pada proses pembelajaran mata kuliah Apresiasi Menghias Kain khususnya pada materi Merubah dan Menghias Corak. Peneliti

memilih untuk membuat e-modul karena e-modul lebih praktis, efisien dan dapat dilengkapi dengan gambar, video ataupun audio. Dan peneliti memilih membahas materi tersebut pada media pembelajaran berbentuk e-modul yang akan dibuat karena pada mata kuliah Apresiasi Menghias Kain karena pada materi merubah dan menghias corak belum adanya media pembelajaran berbentuk modul ataupun e-modul. Oleh karena itu untuk memudahkan mahasiswa dalam mencari referensi materi, menambah

wawasan pengetahuan dalam pembelajaran maupun teknologi, dan memotivasi belajar mahasiswa maka peneliti ingin membuat sebuah e-modul. Berdasarkan latar belakang diatas yang telah peneliti jabarkan, maka E-modul ini akan dibuat secara sistematis, lebih rinci dan praktis untuk menyajikan materi, gambar serta video yang menarik agar mahasiswa dapat lebih aktif dalam belajar. Dan e-modul akan dibuat dengan berdasarkan karakteristik modul dan elemen mutu modul. Maka dari itu penulis mengharapkan dalam pembuatan e-modul ini dapat membantu proses pembelajaran mahasiswa sebagai fasilitas dalam belajar yang dapat diakses dimana dan kapan saja serta dapat dipelajari pula secara mandiri agar saat belajar dikelas, pembelajaran tidak terkesan pasif.

## METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah Pre-experimental. Desain Pre-experimental merupakan desain eksperimen yang belum sungguh-sungguh, karena masih adanya variabel luar yang ikut berpengaruh dalam terbentuknya variabel dependen (Sugiyono, 2019). Bentuk *Pre-Experimental* yang peneliti gunakan dalam penelitian ini ialah *One Shot Case Study*.

Tabel 1 Desain *One Shot Case Study*

X	O
Pembuatan Media Pembelajaran Berbentuk E-Modul Apresiasi Menghias Kain Merubah dan Menghias Corak	Penilaian produk berdasarkan karakteristik modul dan elemen mutu modul

Tabel 2 Alur Penelitian

Pra Penelitian	Dengan menemukan permasalahan dari hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Apresiasi Menghias Kain mengenai proses pembelajaran materi Teknik Merubah dan Menghias Corak
Proses Perancangan	1. Mengumpulkan informasi sebagai bahan perencanaan untuk pembuatan media pembelajaran berbentuk e-

	modul, hal ini di dapat dari RPS mata kuliah Apresiasi Menghias Kain serta CPMK. 2. Membuat e-modul
Proses Penelitian	1. Membuat instrumen penelitian 2. Melakukan uji validitas instrumen 3. Melakukan penilaian e-modul berdasarkan instrumen oleh panelis ahli
Tahap Akhir Penelitian	1. Melakukan pengolahan data dan menganalisis data yang sudah diperoleh 2. Menginterpretasi data 3. Hasil akhir penelitian

Variabel dalam penelitian ini ialah variabel tunggal yaitu Penilaian Media Pembelajaran Berbentuk E-modul Apresiasi Menghias Kain Materi Merubah dan Menghias Corak. Subjek penelitian yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari 2 ahli materi; Ibu Dra. Melly Prabawati M.Pd. dan Ibu Yeni Sesnawati, S.Pd., M.T., serta 2 ahli media; Bapak M. Noerharyono, S.Pd., M.Pd., dan Ibu Farahiyah Inarah Putri, S.Sn., M.A. Objek pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk e-modul apresiasi menghias kain materi merubah dan menghias corak. Teknik pengumpulan data pada penilaian ini menggunakan kuesioner tertutup-terbuka (campuran) yang akan diolah menggunakan *Rating Scale*.

Tabel 3 Interval *Rating Scale*

Interval Jawaban/ Skor	
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Tidak Baik
1	Sangat Tidak Baik

Pada penelitian ini uji validitas yang digunakan ialah validitas isi (*content validity*). Menurut (Sugiyono, 2019) validitas isi (*content validity*) dapat digunakan untuk instrumen yang berbentuk test, pengujian dalam validitas isi (*content validity*) dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pembelajaran, kesesuaian isi

materi e-modul sesuai dengan RPS (Rencana Pembelajaran Semester). Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan ialah statistik deskriptif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dilakukannya penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan data hasil penelitian terhadap media pembelajaran berbentuk e-modul dengan materi Teknik Merubah dan Menghias Corak. Dalam penyusunan e-modul menggunakan berbagai program *Microsoft Office (Microsoft Word dan Microsoft Power Point)* untuk penyusunan teks materi, gambar serta *layout* e-modul, platform desain grafis online *Canva* untuk *background*, dan aplikasi *Flip PDF Professional* untuk mengubah file media pembelajaran dari berbentuk PDF menjadi media pembelajaran berbentuk digital, menambahkan video dan quiz pada e-modul. E-modul ini dikemas dalam bentuk elektronik atau digital dengan spesifikasi ukuran A4 (panjang 29 cm dan lebar 21 cm), ukuran margin 2,5 cm bagian atas, 3 cm bagian kiri, 2 cm bagian kanan dan 2,5 cm bagian bawah, ukuran huruf pada isi e-modul 12 pt dengan jenis huruf *Times New Roman*. Sampul pada bagian depan yang menggambarkan garis besar isi e-modul.

Berikut adalah tampilan cover depan dan belakang dari e-modul apresiasi menghias kain merubah dan menghias corak:

Gambar 1 dan 2 Cover Depan dan Belakang E-modul



Penilaian oleh panelis ahli materi dilakukan dengan memberikan pernyataan dalam bentuk kuesioner tertutup-terbuka (campuran) dengan pernyataan sebanyak 28 butir soal. Setelah melakukan penilaian pada lembar penilaian berdasarkan karakteristik modul, maka didapatkan hasil

penilaian keseluruhan dari aspek karakteristik modul yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4 Aspek Karakteristik Modul

Aspek	Jumlah Pernyataan	Jumlah Skor	(%)
<i>Self Instruction</i>	16	124	96,87%
<i>Self Contained</i>	2	16	100%
<i>Stand Alone</i>	2	16	100%
<i>Adaptif</i>	4	31	96,87%
<i>User Friendly</i>	4	31	96,87%
<b>TOTAL</b>	<b>28</b>	<b>218</b>	

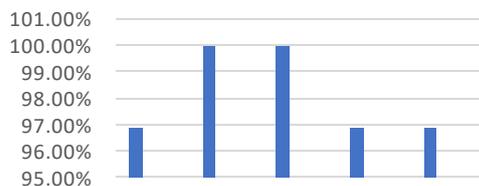
Jumlah Skor Kriteria:

Kategori = Bobot nilai x jumlah panelis x jumlah

$$\begin{aligned} \text{SB} &= 4 \times 2 \times 28 = 224 \\ \text{B} &= 3 \times 2 \times 28 = 168 \\ \text{TB} &= 2 \times 2 \times 28 = 112 \\ \text{STB} &= 1 \times 2 \times 28 = 56 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= 218/224 \times 100\% \\ &= \mathbf{97,32\%} \end{aligned}$$

Hasil keseluruhan penilaian aspek karakteristik modul dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Penilaian pada panelis ahli media dilakukan dengan dengan memberikan pernyataan dalam bentuk kuesioner tertutup-terbuka (campuran) dengan pernyataan sebanyak 40 butir soal. Setelah melakukan penilaian pada lembar penilaian berdasarkan elemen mutu modul, maka didapatkan hasil penilaian keseluruhan dari

aspek karakteristik modul yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5 Aspek Elemen Mutu Modul

Aspek	Jumlah Pernyataan	Jumlah Skor	(%)
Format	5	38	95%
Organisasi	7	53	94,64%
Daya Tarik	8	56	87,5%
Bentuk dan Huruf	6	44	91,66%
Ruang (spasi kosong)	10	71	88,75%
Konsistensi	4	28	87,5%
<b>TOTAL</b>	<b>40</b>	<b>290</b>	

Jumlah Skor Kriteria:

Kategori = Bobot nilai x jumlah panelis x jumlah

$$\begin{aligned} \text{SB} &= 4 \times 2 \times 40 = 320 \\ \text{B} &= 3 \times 2 \times 40 = 240 \\ \text{TB} &= 2 \times 2 \times 40 = 160 \\ \text{STB} &= 1 \times 2 \times 40 = 80 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= 290/320 \times 100\% \\ &= \mathbf{90,62\%} \end{aligned}$$

Hasil keseluruhan penilaian aspek elemen mutu modul dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

Setelah para panelis ahli melakukan penilaian berdasarkan karakteristik modul dan elemen mutu modul, maka berikut ialah hasil secara keseluruhan yang didapatkan dari penilaian tersebut dalam bentuk presentase:

Tabel 6 Penilaian Secara Keseluruhan

Panelis	Jumlah	Jumlah	(%)

	Pernyataan	Skor	
Aspek Karakteristik Modul	28	218	97,32%
Aspek Elemen Mutu Modul	40	290	90,62%
<b>Total</b>	<b>68</b>	<b>508</b>	

Jumlah Skor Kriteria:

Kategori = Bobot nilai x jumlah panelis x jumlah pernyataan

$$SB = 4 \times 2 \times 68 = 544$$

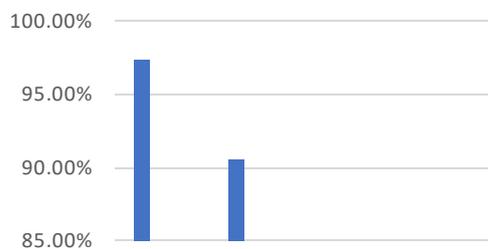
$$B = 3 \times 2 \times 68 = 408$$

$$TB = 2 \times 2 \times 68 = 272$$

$$STB = 1 \times 2 \times 68 = 136$$

$$\text{Presentase} = \frac{508}{544} \times 100\% = 93,38\%$$

Hasil keseluruhan penilaian media pembelajaran berbentuk e-modul dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Setelah melakukan penilaian berdasarkan dua aspek, yaitu aspek katartersitik modul yang mencakup aspek *Self Instruction*, *Self Contained*, *Stand Alone*, *Adaptif* dan *User Friendly* dan aspek elemen mutu modul yang mencakup Format, Organisasi, Daya Tarik, Bentuk dan Huruf, Ruang (Spasi Kosong) dan Konsistensi, maka secara keseluruhan mendapatkan nilai sebesar 508 dengan presentase rata-rata sebesar 93,38% dari yang diharapkan (100%).

Pada aspek karakteristik modul, nilai tertinggi berada pada aspek *Self Contained* dan *Stand Alone* dengan presentase sebesar

100% dari yang diharapkan (100%). Dilihat berdasarkan keseluruhan materi pembelajaran e-modul dari satu unit kompetensi atau sub kompetensi pembelajaran yang dipelajari terdapat di dalam satu e-modul secara satu kesatuan yang utuh, materi e-modul yang dikemas dalam satu kesatuan yang utuh memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran, e-modul apresiasi menghias kain materi merubah dan

menghias corak tidak bergantung kepada sumber belajar lain, dan peserta didik dapat mempelajari dan mengerjakan tugas yang ada dalam e-modul tanpa menggunakan bantuan sumber belajar atau media lain. Nilai terendah terdapat pada aspek *Self Instruction*, *Adaptif* dan *User Friendly* dengan persentase nilai sebesar 96,87% dari yang diharapkan (100%).

Sedangkan pada aspek elemen mutu modul, nilai tertinggi berada pada aspek Format yang memiliki nilai persentase yakni 95% dari hasil yang diharapkan (100%) dilihat berdasarkan e-modul menggunakan format kolom tunggal (satu), e-modul menggunakan format kertas vertikal, e-modul menggunakan ukuran kertas A4 dengan standar ISO (210 x 297mm), terdapat icon berupa gambar yang spesifik dan terdapat tanda cetak tebal, cetak miring dalam hal-hal yang penting atau khusus. Sedangkan penilaian terendah terdapat pada aspek Daya Tarik dan Konsistensi dengan persentase nilai sebesar 87,5% dari hasil yang diharapkan (100%).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penilaian oleh panelis ahli yang berdasarkan aspek karakteristik modul yang meliputi beberapa aspek, yaitu aspek *Self Instruction*, *Self Contained*, *Stand Alone*, *Adaptif* dan *User Friendly* termasuk dalam kategori penilaian Sangat Baik (SB).

Selanjutnya hasil penilaian oleh panelis ahli yang berdasarkan aspek elemen mutu modul yang meliputi beberapa aspek, yaitu Format, Organisasi, Daya Tarik,

Bentuk dan Ukuran Huruf, Ruang (spasi kosong) dan Konsistensi termasuk dalam kategori penilaian Sangat Baik (SB).

Sehingga untuk penilaian E-modul Apresiasi Menghias Kain Materi Merubah dan Menghias Corak secara keseluruhan berdasarkan aspek karakteristik modul yang meliputi aspek *Self Intruccion, Self Contained, Stand Alone, Adaptif, User Friendly* dan aspek elemen mutu modul yang meliputi Format, Organisasi, Daya Tarik, Bentuk dan Ukuran Huruf, Ruang (spasi kosong) dan Konsistensi termasuk dalam kategori penilaian Sangat Baik (SB). Maka secara keseluruhan e-modul dikatakan sangat baik karena e-modul Apresiasi Menghias Kain Materi Merubah dan Menghias Corak sudah memenuhi kriteria sebagai e-modul yang baik dengan berdasarkan aspek karakteristik modul dan aspek elemen mutu modul sehingga berada dalam kategori Sangat Baik (SB). Oleh sebab itu e-modul layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Dan e-modul tersebut dapat dijadikan sebagai sumber referensi tambahan dalam mata kuliah Apresiasi Menghias Kain khususnya pada materi Merubah dan Menghias Corak yang dapat dipelajari dimanapun dan kapanpun oleh peserta didik karena e-modul ini dapat diakses dimanapun dan kapanpun.

#### DAFTAR PUSTAKA

1. Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2(1), 18–25.
2. Akbar, M. F., & Anggaraeni, F. D. (2017). Teknologi Dalam Pendidikan: Literasi Digital dan Self-Directed Learning pada Mahasiswa Skripsi. *Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 2(1), 28–38. <https://doi.org/10.23917/indigenous.v1i1.4458>
3. Anindita, A. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Sulaman Merubah Corak Kompetensi Membuat Tusuk Dasar Hiasan Pada Siswa SMK Negeri 1 Depok. *E-Journal Student*.
4. Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. PT. Rajagrafindo Persada, Depok.
5. Imansari, N., & Sunaryantiningsih, I. (2017). Pengaruh Penggunaan E-Modul Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Materi Kesehatan dan Keselamatan Kerja. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 11. <https://doi.org/10.30870/volt.v2i1.1478>
6. Kemendikbud, Menengah, D. P. D. dan, & Atas, D. P. S. M. (2018). *Tips dan Trik Penyusunan e-Modul*.
7. Mahadiraja, D., & Syamsuarnis. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Daring pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik T . P 2019 / 2020 di SMK Negeri 1 Pariaman. *JTEV (JURNAL TEKNIK ELEKTRO DAN VOKASIONAL)*, 06(01), 77–82.
8. Muhaemin, M. (2018). Pengembangan Modul Teknik Pewarnaan Cat Air Pada Kegiatan Ekstrakurikuler di Sekolah Menengah Pertama. In *universitas Negeri Makassar*. <http://eprints.unm.ac.id/13662/>
9. Prihatini, T. (2020). Pelatihan Pembuatan Sulaman Megubah Dan Menghias Corak Pada Kain Kotak-Kotak Di Madrasah Mu'allimat Muhammadiyah Yogyakarta. *Abdimas Akademika*, 1(2), 33–41.
10. Puspitasari, A. D. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul Cetak dan Modul Elektronik pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 17–25. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/indeks.php/PendidikanFisika%0Ap-ISSN>
11. Saputra Hendra Nelva, S. (2020). Potret Sikap Mahasiswa dalam Penggunaan Literasi Digital. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 94–101.
12. Saputra, R., & Usmeldi. (2003). Efektivitas E-modul Instalasi Penerangan Listrik di SMK NEGERI 1 Sutera. *Journal of Multidisciplinary*

- Research and Development*, 29–38.
13. Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D dan Penelitian Pendidikan)* (3rd ed.). Alfabeta.
  14. Wulansari, E. W., Kantun, S., & Suharso, P. (2018). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Ekonomi Materi Pasar Modal Untuk Siswa Kelas Xi Ips Man 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.646>