

PENGEMBANGAN E-MODUL MENGGAMBAR FIGURE DENGAN GAYA DAN GESTURE DI SMKN 1 SINGGAHAN TUBAN

Mey Linda Santika Putri¹, Imami Arum Tri Rahayu²

^{a,b}Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: mey.22089@mhs.unesa.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran menggambar *figure* dengan gaya dan *gesture* merupakan kompetensi fundamental dalam desain busana yang memerlukan media pembelajaran efektif dan mudah diakses. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mendeskripsikan tingkat kelayakan media e-modul pada materi menggambar *figure* dengan gaya dan *gesture*, dan 2) Mendeskripsikan hasil belajar peserta didik fase F keahlian Desain dan Produksi Busana setelah menggunakan e-modul. Metode penelitian menggunakan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian adalah peserta didik Fase F kelas XII Keahlian Desain dan Produksi Busana SMKN 1 Singgahan yang berjumlah 9 orang. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta tes ranah kognitif dan psikomotor untuk mengukur hasil belajar. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menyatakan: 1) Media e-modul menggambar *figure* dengan gaya dan *gesture* yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak sebagai media pembelajaran yang inovatif bagi peserta didik kelas XII Keahlian Desain dan Produksi Busana SMK Negeri 1 Singgahan dengan hasil presentase sebesar 91.84%. 2) Hasil belajar peserta didik setelah diterapkan media e-modul menggambar *figure* dengan gaya dan *gesture* menunjukkan bahwa 8 peserta didik (89%) telah mencapai kriteria ketuntasan, sedangkan 1 peserta didik (11%) belum mencapai nilai ketuntasan.

Kata Kunci: E-modul, gambar *figure*, hasil belajar

ABSTRACT

Learning to draw figures with style and gesture is a fundamental competency in fashion design requiring effective learning media. This Research and Development (R&D) study uses the ADDIE model. The research aims to: 1) Describe the feasibility level of the e-module media on drawing figures with style and gesture, and 2) Describe the learning outcomes of Phase F (Class XII) Fashion Design and Production students after using the e-module. The subjects were 9 students at SMKN 1 Singgahan. Data collection instruments included validation sheets from material experts, media experts, and linguists, as well as cognitive and psychomotor tests to measure learning outcomes. The data analysis technique used quantitative descriptive analysis. The research results indicate that: 1) The developed e-module media for drawing figures with style and gesture meets the "highly feasible" criteria as an innovative learning media for class XII students of the Fashion Design and Production expertise program at SMK Negeri 1 Singgahan, with a percentage result of 91.84%. 2) The students' learning outcomes after the implementation of the e-module media for drawing figures with style and gesture showed that 8 students (89%) achieved the mastery criteria, while 1 student (11%) had not yet achieved the mastery score.

Keywords: e-module, figure drawing, learning outcomes

PENDAHULUAN

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi telah mencanangkan program "Merdeka Belajar" yang mendorong inovasi serta fleksibilitas dalam proses pembelajaran (Kemendikbudristek, 2022). Kebijakan ini

memberikan ruang bagi pendidik untuk mengembangkan metode yang lebih kreatif guna meningkatkan keterlibatan dan potensi unik setiap peserta didik (Khasanah dkk., 2023). Melalui semangat Merdeka Belajar, integrasi teknologi menjadi kunci utama dalam mewujudkan

ekosistem pendidikan yang lebih inovatif, adaptif dan siap menghadapi tantangan global (Munandar dkk., 2025).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan (Maritsa dkk., 2021). Seiring dengan perkembangan tersebut, proses pembelajaran di sekolah juga mengalami transformasi dari model konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi (Jusman & Parisu, 2025). Hal ini sejalan dengan pemikiran Budiman (2017) yang menyatakan bahwa integrasi TIK dalam pendidikan merupakan instrumen penting untuk menciptakan inovasi pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Transformasi ini sejalan dengan pandangan Wirduna dkk. (2026) bahwa perlu adanya media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan materi abstrak menjadi lebih konkret agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era modern.

Dalam proses pembelajaran pada elemen gambar mode di SMKN 1 Singgahan, tantangan utama yang dihadapi adalah adanya variasi daya fokus peserta didik terhadap penyampaian materi secara klasikal. Mengingat materi mengenai menggambar *figure* dengan berbagai gaya dan *gesture* sangat menitikberatkan pada aspek visual (Astuti, D. N. W., 2019), diperlukan dukungan media yang mampu menyajikan demonstrasi teknik secara mendetail dan konkret. Ketersediaan media visual yang memadai menjadi krusial agar setiap peserta didik dapat berlatih secara mandiri dan memiliki kesempatan untuk menyesuaikan ritme belajar mereka masing-masing, mengingat setiap individu memiliki kecepatan pemahaman dan keterampilan motorik yang berbeda-beda (Iwani dkk., 2025).

Kebutuhan akan media belajar mandiri ini semakin dirasakan seiring

dengan masih terbatasnya ketersediaan buku pegangan atau sumber belajar cetak yang secara khusus mengulas teknik menggambar *figure* bagi peserta didik. Di sisi lain, kebijakan sekolah yang telah memberikan dukungan positif melalui izin penggunaan ponsel pintar (*smartphone*) sebagai alat penunjang pembelajaran merupakan sebuah peluang besar yang dapat dikembangkan lebih lanjut. Saat ini, potensi perangkat digital tersebut dapat dioptimalkan melalui penyediaan media belajar yang lebih terstruktur dan komprehensif agar tidak hanya menjadi alat pendukung informasi umum, melainkan menjadi sarana belajar yang praktis.

Penelitian terdahulu oleh (Waidah & Sawitri, 2020) dengan judul "*Pengembangan Modul Elektronik Dasar Desain sebagai Bantuan Belajar Mandiri untuk Kelas X SMK Widya Praja Unggaran*" telah membuktikan bahwa e-modul dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran dasar desain. Sementara itu, penelitian (Zeyna dan Suhartiningsih, 2022) berjudul "*Pengembangan Media E-Modul sebagai Media Pembelajaran Dasar Desain dengan Konsep Kolase di SMK Negeri 2 Ponorogo*" menunjukkan keefektifan e-modul dalam pembelajaran desain dengan pendekatan visual kreatif. Namun, kedua penelitian tersebut belum mengkhususkan pada pengembangan materi *gesture drawing* untuk desain busana, sehingga menjadi celah yang dapat diisi melalui penelitian ini.

Berdasarkan permasalahan dan uraian penelitian terdahulu, pengembangan e-modul menggambar *figure* dengan gaya dan *gesture* menjadi langkah strategis untuk menjembatani kebutuhan akan sumber belajar yang fleksibel. E-modul diharapkan mampu mengintegrasikan potensi teknologi yang sudah diizinkan oleh pihak sekolah dengan kebutuhan visualisasi materi yang mendalam. Dengan

format digital yang interaktif, e-modul tidak hanya akan menjadi referensi pengganti buku pegangan, tetapi juga menjadi instrumen efektif untuk meningkatkan fokus dan kemandirian peserta didik (Putri & Hakim, 2025). Dengan ini diharapkan e-modul dapat membantu peserta didik dalam menguasai teknik menggambar mode secara optimal. Selain itu, Kurikulum Merdeka yang diterapkan di SMKN 1 Singgahan menekankan pembelajaran berbasis proyek dan mandiri, sehingga e-modul dapat menjadi pendukung utama dalam mencapai tujuan tersebut (Kemendikbudristek, 2022).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode R&D dipilih karena selaras dengan tujuan utama penelitian, yaitu mengembangkan e-modul materi menggambar *figure* dengan gaya dan *gesture*, sekaligus menguji tingkat kelayakan dan efektivitasnya dalam pembelajaran. Model pengembangan yang diterapkan adalah model ADDIE (Sugiyono, 2019), sebuah model pengembangan sistematis yang sangat sesuai untuk merancang media pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Singgahan dengan melibatkan 9 peserta didik kelas XII konsentrasi keahlian Desain dan Produksi Busana sebagai subjek penelitian, sedangkan e-modul menggambar *figure* bertindak sebagai objek penelitian.

Prosedur pengembangan e-modul ini berjalan secara runtut melalui lima tahapan utama model ADDIE. Tahap pertama dimulai dengan Analisis (*Analysis*), di mana peneliti melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi permasalahan konkret yang dihadapi oleh guru dan peserta didik di lapangan, sekaligus menganalisis kebutuhan konsep media

yang akan dikembangkan. Langkah ini mendasari tahap kedua, yaitu Desain (*Design*), yang berfokus pada penyusunan kerangka e-modul serta perancangan materi dan visual secara terstruktur berdasarkan panduan praktis penyusunan e-modul oleh (Direktorat Pembinaan SMA. Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah, 2017).

Memasuki tahap ketiga, yaitu Pengembangan (*Development*), rancangan tersebut direalisasikan menjadi produk e-modul utuh. Pada tahap ini, pengumpulan data kelayakan produk dilakukan melalui teknik angket validasi yang ditujukan kepada para pakar. Instrumen validasi terdiri dari: (1) Angket ahli materi berisi 13 pertanyaan yang mencakup 6 aspek (keluasan, kedalaman, dan kelengkapan; kebenaran keilmuan; kesesuaian standar dan kurikulum; kesesuaian IPTEK; kesesuaian konteks; serta kesatupaduan isi), penilaian ini disesuaikan dengan pedoman mengenai kelayakan buku teks yang telah diatur secara resmi oleh pemerintah (Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan [BSKAP], 2022). (2) Angket ahli media berisi 12 pertanyaan yang memuat 5 aspek (*self instruction*, *self contained*, *stand alone*, *adaptive*, dan *user friendly*), penilaian ini didasarkan menurut Gunadharma dalam buku berjudul “*Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya*” (Najua dkk., 2020), serta (3) Angket ahli bahasa berisi 12 pertanyaan yang memuat 4 aspek (tingkat perkembangan usia, ketepatan bahasa, komunikatif, serta menarik dan interaktif), merujuk pada pedoman mengenai kelayakan buku teks (BSKAP, 2022).

Proses pengembangan ini turut melibatkan siklus revisi produk berdasarkan kritik dan saran validator untuk memastikan kelayakannya sebelum diujicobakan. Adapun untuk menentukan kelayakan e-modul dapat dikatakan baik

selama proses pembelajaran dilihat dari kriteria skala likert seperti dalam tabel 1

dibawah ini:

Tabel 1. Kriteria Skala Likert

Kriteria Kelayakan	Skor
Sangat Layak	5
Layak	4
Kurang Layak	3
Tidak Layak	2
Sangat Tidak Layak	1

(Sugiyono, 2019)

Untuk menghitung persentase rata-rata aspek yang diamati, dihitung menggunakan rumus berikut::

$$\bar{P} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

(Sudijono, 2010)

Keterangan:

P = Persentase

F = Jumlah seluruh skor dari setiap validasi

N= Jumlah nilai maksimal

Kemudian berdasarkan hasil penilaian validator, kriteria tingkat validitas dapat ditentukan menggunakan pedoman seperti tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Kelayakan Media Pembelajaran

Persentase (%)	Kategori
81% - 100%	Sangat Layak
61%- 80%	Layak
41% - 60%	Sedang
21% - 40%	Tidak Layak
0 – 20%	Sangat Tidak Layak

(Riduwan, 2011)

Setelah dinyatakan layak, prosedur dilanjutkan ke tahap keempat, yaitu Implementasi (*Implementation*), berupa uji coba penerapan e-modul secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar materi menggambar *figure* pada subjek penelitian di kelas XII Busana SMKN 1 Singgahan. Rangkaian prosedur ini diakhiri dengan tahap kelima, yaitu Evaluasi (*Evaluation*), untuk mengukur efektivitas produk terhadap hasil belajar peserta didik. Data evaluasi dijamin menggunakan tes kognitif yang terdiri dari 25 butir pertanyaan objektif berdasarkan tujuan pembelajaran,

serta tes psikomotor melalui praktik langsung menggambar *figure*. Hasil evaluasi ini dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif untuk mengukur nilai hasil belajar dan menentukan persentase tingkat ketuntasan belajar peserta didik berdasarkan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Untuk mengetahui ketuntasan individu peserta didik menggunakan tes kognitif dan tes psikomotor yang akan diukur menggunakan bobot penilaian sebagai berikut pada tabel 3 dibawah ini:

Tabel 3. Bobot Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik

Penilaian	Bobot
Keterampilan	70%
Pengetahuan	30%

(SMKN 1 Singgahan)

Data hasil penilaian yang diperoleh dapat dihitung dengan rumus berikut:

$$\text{Penilaian Keterampilan:} \\ \frac{\text{jumlah skor peserta didik}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 70\%$$

$$\text{Penilaian Pengetahuan:} \\ \frac{\text{jumlah skor peserta didik}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 30\%$$

Hasil belajar peserta didik melalui KKTP yang berlaku di SMK Negeri 1

Singgahan yaitu ≥ 83 untuk kelas XII. Nilai presentase peserta didik yang tuntas dapat dihitung dengan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Setelah hasil diperoleh, langkah selanjutnya adalah pengkategorian nilai sesuai dengan tabel 4 dibawah ini:

Tabel 4. Pendeskripsian Hasil Tes Peserta Didik

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
0 – 59%	Kurang Efektif
60% - 69%	Cukup Efektif
70% - 80%	Efektif
81% - 100%	Sangat Efektif

(Riduwan, 2011)

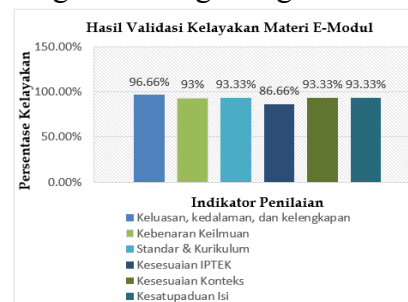
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelayakan E-Modul

Penilaian kelayakan media e-modul pada materi menggambar *figure* dengan gaya dan *gesture* untuk peserta didik fase F di SMK Negeri 1 Singgahan dilakukan melalui serangkaian proses validasi. Proses validasi ini melibatkan tiga bidang keahlian guna memastikan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi standar kualitas dari substansi materi, aspek media, dan keterbacaan bahasa.

Hasil Validasi Ahli Materi pada Aspek materi merupakan substansi utama yang divalidasi untuk memastikan kesesuaian konten dengan Capaian Pembelajaran (CP) pada Fase F. Tahap validasi materi melibatkan tiga validator, yaitu satu dosen

S1 Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Surabaya dan dua guru Desain dan Produksi Busana SMK Negeri 1 Singgahan dimana ketiganya memiliki pemahaman yang baik mengenai kriteria materi dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi diperoleh hasil kualitas materi pada media e-modul dapat dilihat pada gambar 1 diagram batang sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Kelayakan Materi E-Modul

Hasil validasi ahli materi secara keseluruhan untuk presentase kelayakan e-modul ditinjau dari rata-rata pada aspek keluasaan, kedalaman, dan kelengkapan sebesar 96.66%, aspek kebenaran keilmuan sebesar 93%, aspek standar dan kurikulum sebesar 93.33%, aspek kesesuaian IPTEK sebesar 86.66%, aspek kesesuaian konteks sebesar 93.33% dan aspek kesatupaduan isi sebesar 93.33%. Tingkat validasi secara keseluruhan mendapatkan persentase rata-rata sebesar 93%. Jika diinterpretasikan berdasarkan skor kelayakan, e-modul ini termasuk dalam kategori “sangat layak” sesuai dengan tabel persentase ukuran bobot penilaian validasi menurut (Riduwan, 2011).

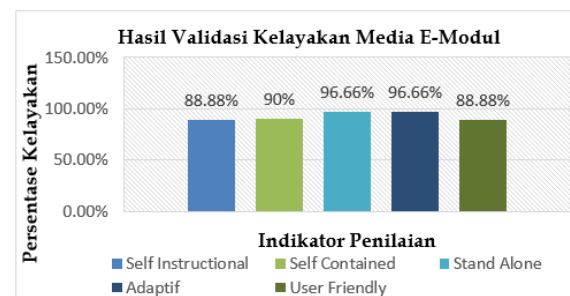
Aspek kesesuaian IPTEK (86.66%) menjadi bagian yang memperoleh skor paling rendah. Hal ini diidentifikasi karena materi gambar *figure* konvensional pada e-modul belum sepenuhnya diintegrasikan secara mendalam dengan aplikasi menggambar digital terkini yang mulai banyak diadopsi di industri. Guna mengatasi kelemahan tersebut, ahli materi memberikan rekomendasi untuk menambahkan tambahan informasi mengenai aplikasi menggambar digital. Penulis telah melakukan revisi dengan menyisipkan informasi mengenai salah satu aplikasi menggambar yang mudah diakses peserta didik pada bagian akhir materi sebagai pengayaan materi berbasis teknologi.

Tingginya nilai pada aspek keluasaan dan kedalaman materi (96.66%) menunjukkan isi e-modul telah sesuai dengan kebutuhan kompetensi Fase F. Sesuai dengan pedoman mengenai kelayakan buku teks (BSKAP, 2022), materi dalam media pembelajaran harus bersifat memperluas, memperdalam, memperkaya, dan melengkapi pembahasan beberapa kompetensi atau capaian

pembelajaran yang terdapat dalam buku teks utama agar mampu menjembatani peningkatan pengetahuan dan keterampilan motorik peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kualitas materi e-modul menggambar *figure* dengan gaya dan *gesture* ini sangat layak untuk diuji cobakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik kelas XII Desain dan Produksi Busana SMK Negeri 1 Singgahan.

Hasil Validasi Ahli Media

Proses validasi ditinjau dari aspek karakteristik media E-Modul yang melibatkan tiga ahli media, yaitu satu diantaranya merupakan dosen S1 Pendidikan Tata Busana dari Universitas Negeri Surabaya dan dua guru Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Singgahan. Penilaian menggunakan angket dengan skor 1-5 kemudian dihitung menggunakan rumus persentase. Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, diperoleh hasil yang dapat dilihat pada gambar 2 dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Kelayakan Media E-Modul

Hasil validasi ahli media secara keseluruhan untuk presentase kelayakan e-modul ditinjau dari rata-rata pada aspek *self instructional* sebesar 88.88%, aspek *self contained* sebesar 90%, aspek *stand alone* sebesar 96.66%, aspek adaptif sebesar 96.66%, dan aspek *user friendly* sebesar 88.88%. Tingkat validasi secara keseluruhan mendapatkan persentase rata-rata sebesar 92.21%. Jika diinterpretasikan berdasarkan skor kelayakan, e-modul ini

termasuk dalam kategori “sangat layak” sesuai dengan tabel persentase ukuran bobot penilaian validasi menurut (Riduwan, 2011). Berdasarkan data di atas, aspek *self instructional* (88.88%) dan *user friendly* (88.88%) menjadi aspek dengan perolehan skor paling rendah dibandingkan aspek lainnya, meskipun keduanya tetap berada pada kategori sangat layak.

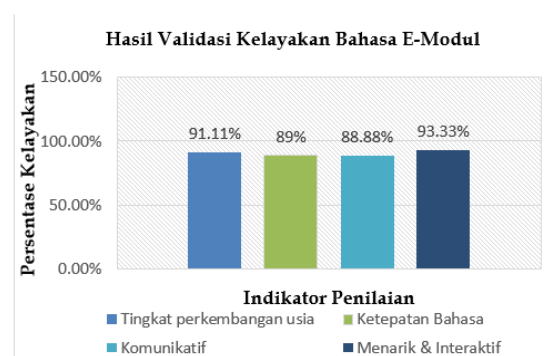
Rendahnya aspek *self instructional* dipengaruhi oleh perlunya penajaman pada kejelasan instruksi penugasan mandiri agar peserta didik benar-benar mampu belajar tanpa ketergantungan penuh pada guru. Menindaklanjuti hal ini, ahli media memberikan masukan berupa perbaikan tata letak tombol navigasi dan penambahan petunjuk penggunaan yang lebih operasional. Sementara pada aspek *user friendly*, keterbatasan terletak pada ukuran teks pada beberapa halaman yang terlalu kecil saat diakses melalui *smartphone*. Setelah dilakukan revisi berupa memperbesar ukuran font dan menyederhanakan menu navigasi, tingkat keterbacaan dan kemudahan operasional media ini menjadi lebih optimal.

Tingginya skor pada aspek *stand alone* dan *adaptif* (96.66%) membuktikan bahwa *e-modul* ini telah memenuhi karakteristik media elektronik yang baik. Hal ini sejalan dengan teori Najuah dkk. (2020) yang menyatakan bahwa sebuah modul yang efektif harus memiliki sifat *stand alone* (tidak tergantung pada media lain) dan *adaptif* terhadap perkembangan teknologi agar dapat meningkatkan kemandirian belajar peserta didik. Hasil ini juga relevan dengan penelitian Assagaf dan Subekti (2025) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran berbasis digital dengan visualisasi terstruktur terbukti efektif memfasilitasi gaya belajar mandiri pada peserta didik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kualitas keseluruhan media *e-modul* menggambar figure dengan gaya dan gesture ini sangat layak untuk diuji cobakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik kelas XII Desain dan Produksi Busana SMK Negeri 1 Singgahan.

Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi terakhir dilakukan oleh ahli bahasa untuk menjamin bahwa pesan dan instruksi di dalam *e-modul* dapat tersampaikan dengan efektif kepada peserta didik. Tahap validasi bahasa melibatkan tiga validator, satu diantaranya merupakan dosen S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Surabaya dan dua guru bahasa Indonesia di SMK Negeri 1 Singgahan. Berdasarkan validasi diperoleh hasil kualitas Bahasa pada media *e-modul* pada gambar diagram 3 dibawah ini:



Gambar 3. Diagram Kelayakan Bahasa E-Modul

Hasil validasi ahli bahasa secara keseluruhan untuk presentase kelayakan *e-modul* ditinjau dari rata-rata pada aspek tingkat perkembangan usia sebesar 91.11%, aspek ketepatan bahasa sebesar 89%, aspek komunikatif sebesar 88.88%, aspek menarik dan interaktif sebesar 93.33%. Tingkat validasi secara keseluruhan mendapatkan persentase rata-rata sebesar 90.55%. Jika diinterpretasikan berdasarkan skor kelayakan, *e-modul* ini termasuk dalam kategori “sangat layak” sesuai dengan tabel persentase ukuran bobot

penilaian validasi menurut (Riduwan, 2011).

Aspek komunikatif (88.88%) menempati posisi terendah pada validasi bahasa. Analisis terhadap perolehan ini menunjukkan bahwa beberapa kalimat dalam penjelasan teknik menggambar *gesture* masih terlalu kaku dan menggunakan struktur kalimat berbelit-belit yang berpotensi membingungkan peserta didik SMK. Masukan dari ahli bahasa menuntut adanya penyederhanaan istilah teknis atau asing, perbaikan kalimat pasif menjadi aktif, serta menambahkan keterangan di setiap gambar pose agar lebih mudah dipahami. Proses revisi dilakukan dengan merekonstruksi kalimat-kalimat perintah penugasan menjadi lebih lugas, interaktif, dan komunikatif agar lebih persuasif bagi peserta didik kelas XII.

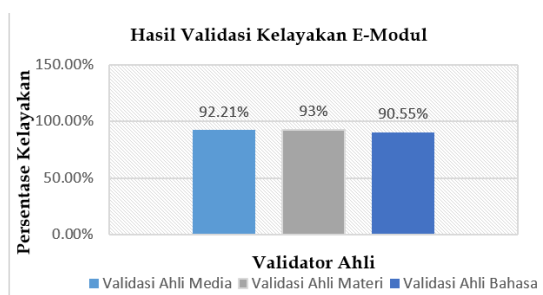
Aspek kemenarikan bahasa yang tinggi (93.33%) mendukung efektivitas penyampaian pesan visual media. Hal ini sejalan dengan pedoman mengenai kelayakan buku teks (BSKAP, 2022), bahwa e-modul harus bersifat menarik dan interaktif (dialogis), yang bertujuan untuk memicu keterlibatan aktif serta memotivasi peserta didik dalam proses belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kualitas bahasa e-modul menggambar *figure* dengan gaya dan *gesture* ini sangat layak untuk diuji cobakan sebagai media Pembelajaran bagi peserta didik kelas XII Desain dan Produksi Busana SMK Negeri 1 Singgahan.

Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi dari ketiga ahli dapat dirangkum dalam tabel 5 berikut ini untuk memberikan gambaran kelayakan produk secara komprehensif:

Tabel 5. Hasil Rata-rata Uji Validasi Kelayakan E-Modul

Aspek Validasi	Rata-rata Persentase (%)	Kriteria Kelayakan
Ahli Materi	93%	Sangat Layak
Ahli Media	92,21%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	90,55%	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan	91,84%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 5 diatas hasil uji validasi ahli dapat digambarkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Hasil Persentase Kelayakan E-Modul

Secara akumulatif, hasil rata-rata keseluruhan untuk tingkat kelayakan e-modul dari validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa adalah sebesar 91.84%.

Hal ini menempatkan e-modul dalam kategori “sangat layak” sesuai dengan pengklasifikasian persentase ukuran bobot penilaian validasi menurut (Riduwan, 2011). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa e-modul menggambar *figure* dengan gaya dan *gesture* ini memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik kelas XII Desain dan Produksi Busana SMK Negeri 1 Singgahan Tuban.

Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar peserta didik diperoleh setelah diterapkannya media e-modul melalui tes pengetahuan dan tes kinerja berupa menggambar *figure* sesuai dengan prosedur pembelajaran yang diberikan. Berikut disajikan tabel hasil ketuntasan belajar peserta didik kelas XII Desain dan

Produksi Busana SMK Negeri 1 Singgahan pada kompetensi menggambar

figure dengan gaya dan *gesture* ditampilkan pada tabel 6 dibawah ini:

Tabel 6. Ketuntasan Hasil Belajar

Keterangan	KKTP	Jumlah	Persentase (%)
Tidak Tuntas	<83	1	11%
Tuntas	≥83	8	89%
Jumlah		9	100%

Hasil belajar peserta didik dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan oleh satuan pendidikan, dengan standar minimal di SMK Negeri 1 Singgahan adalah 83 untuk kelas XII. Peserta didik dinyatakan tuntas apabila nilai yang diperoleh mencapai ≥83. Kriteria ketuntasan dalam pembelajaran menggambar *figure* dengan gaya dan *gesture* ditentukan berdasarkan beberapa aspek penilaian, yaitu pemahaman mengenai pengertian *fashion figure drawing*, ketepatan pembagian proporsi tubuh, memahami gerakan tubuh pada desain, serta menerapkan pembuatan *figure* dengan gaya dan ekspresi tubuh.

Setelah diterapkan media pembelajaran e-modul menggambar *figure* dengan gaya dan *gesture*, dari 9 peserta didik, terdapat 8 peserta didik (89%) telah mencapai kriteria ketuntasan, sedangkan 1 peserta didik (11%) yang tidak mencapai nilai ketuntasan. Hasil belajar ini diperoleh melalui tes pengetahuan dan tes kinerja yang dilakukan sesuai dengan prosedur pembelajaran yang telah ditetapkan.

Di sisi lain, mengenai 1 peserta didik (11%) yang belum mencapai batas ambang ketuntasan minimal, hasil evaluasi menunjukkan bahwa capaian tersebut lebih disebabkan oleh proses adaptasi terhadap ritme pembelajaran mandiri yang masih berjalan. Peserta didik yang bersangkutan teridentifikasi memiliki karakteristik belajar yang memerlukan waktu

penyesuaian lebih intensif dalam menerjemahkan panduan visual *e-modul* ke dalam praktik motorik penarikan garis (*stroke*) serta kerapian dan penyelesaian waktu yang ditentukan. Oleh sebab itu, meskipun *e-modul* telah teruji sangat efektif sebagai media belajar, bagi peserta didik yang belum tuntas, kehadiran guru dalam memberikan pendampingan dan penguatan personal tetap sangat diperlukan.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian pengembangan e-modul menggambar *figure* dengan gaya dan *gesture* keahlian Desain dan Produksi Busana SMK Negeri 1 Singgahan Tuban diperoleh hasil kesimpulan sebagai berikut:

Kelayakan Media Pembelajaran

Pengembangan e-modul menggambar *figure* dengan gaya dan *gesture* di kelas XII Fase F keahlian Desain dan Produksi Busana SMK Negeri 1 Singgahan Tuban sebagai berikut. Tingkat kelayakan dari 3 ahli yaitu ahli materi 93%, media 92,21%, Bahasa 90,55% yang kemudian dirata rata dengan hasil presentase sebesar 91,84% berada pada kriteria sangat layak.

Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik melalui penggunaan e-modul menggambar *figure* dengan gaya dan *gesture* pada peserta didik Fase F kelas XII Keahlian Desain dan Produksi Busana SMK Negeri 1 Singgahan dengan subjek 9 peserta didik mencapai ketuntasan sebesar 88,88%.

SARAN

Bagi penelitian selanjutnya, kiranya hasil penelitian ini dapat dijadikan pijakan awal untuk mengembangkan media yang lebih adaptif, misalnya dengan menambahkan penugasan menggambar figure secara digital agar kualitas pembelajaran menggambar figure di masa depan semakin meningkat dan relevan dengan perkembangan zaman.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada para validator yang bersedia menyempatkan waktunya untuk memberikan penilaian serta sarannya terhadap e-modul yang sudah dikembangkan. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada guru dan peserta didik kelas XII keahlian Desain dan Produksi Busana SMK Negeri 1 Singgahan Tuban atas dukungan dan kesediaannya dalam menjadi tempat kegiatan uji coba penggunaan e-modul sebagai media pembelajaran melalui materi menggambar figure dengan gaya dan gesture.

DAFTAR PUSTAKA

- Assagaf, S. H., & Subekti, F. E. (2025). Efektivitas Media Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Matematis Siswa. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(3), 933–943. <https://doi.org/10.30605/proximal.v8i3.6070>
- Astuti, D. N. W. (2019). *Fashion figure drawing: Menggambar model busana untuk pemula*. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Peraturan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 039/H/P/2022 tentang Pedoman Penilaian Buku Pendidikan*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://litbang.kemdikbud.go.id>
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Zeyna, D. T., & Suhartiningsih, S. (2022). Pengembangan Media E-Modul Sebagai Media Pembelajaran Dasar Desain Dengan Konsep Kolase di SMK Negeri 2 Ponorogo. *Jurnal Online Tata Busana*, 11(2), 137–144.
- Direktorat Pembinaan SMA. Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah. (2017). *Panduan Penyusunan E-Modul*.
- Fatimah Nurlala Iwani, Mardianah, M., & Besse Marjani Alwi. (2025). Perbedaan Individu Dalam Belajar: Telaah Atas Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. *PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 4(5), 7047–7055. <https://doi.org/10.56799/peshum.v4i5.9982>
- Jusman Jusman, & Chairan Zibar L. Parisu. (2025). Dari Kelas Konvensional ke Pembelajaran Berbasis Digital. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 1(2), 103–111. <https://doi.org/10.64690/jhuse.v1i2.39>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024*. <https://jdih.kemdikbud.go.id>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2),

- 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Munandar, A. A., Herlambang, Y. T., & Muhtar, T. (2025). Pedagogik Futuristik: Paradigma Baru Pendidikan dalam Membangun Generasi Emas Indonesia 2045. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2), 1408–1416. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.1519>
- Lukitoyo, P. S., & Wirianti, W. (2020). Modul elektronik: Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya.
- Nur Khasanah, F., Inayah, H., Hajar, S., & Bahrodin, A. (2023). Peran Guru Kelas Dalam Meningkatkan Potensi Diri Peserta Didik. *Al-Adawat : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(01), 47–57. <https://doi.org/10.33752/aldawat.v2i01.3726>
- Putri, A. K., & Hakim, A. R. (2025). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Heyzine Flipbook yang Terintegrasi dengan Accurate Education Guna Meningkatkan Hasil Belajar Praktikum Komputer Akuntansi Siswa Smk. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 23(01), 57–76. <https://doi.org/10.21831/jpai.v23i01.83875>
- Riduwan. (2011). Skala pengukuran variabel-variabel penelitian. Alfabeta.
- Sudijono, A. (2010). Pengantar statistik pendidikan. Rajawali Press.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian tindakan) (Edisi ke-3). Bandung: Alfabeta.
- Waidah, Z. B., & Sawitri, S. (2020). Pengembangan Modul Elektronik Dasar Desain Sebagai Bantuan Belajar Secara Mandiri Untuk Kelas X Smk Widya Praja Ungaran. *Fashion and Fashion Education Journal*, 9(2), 105–110. <https://doi.org/10.15294/ffej.v9i2.35269>
- Wirduna, A., Nurjannah, S., Delvia, M., Jayati, S. M., & Mahfuza, N. Transformasi Pembelajaran Modern melalui Media Pembelajaran Berbasis Grafis dalam Pengembangan Kurikulum Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 11(1), 187–200. <https://doi.org/10.14421/jpm.2026.187-200>