

Validitas Media E-Modul Pembuatan Gaun Pesta untuk Siswa Kelas XI di SMKN 3 Kota Solok

Susana Anggraini¹, Weni Nelmira²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Negeri Padang

e-mail: susanaanggraini3@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang validitas media e-modul pembuatan gaun pesta pada mata pelajaran costum made di kelas XI di SMKN 3 Kota Solok. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media e-modul pembuatan gaun pesta yang valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yaitu: tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Namun untuk tahap penyebaran (*disseminate*) tidak dapat dilakukan karena keterbatasan waktu dan biaya. Teknik pengumpulan data yang dipakai pada penelitian ini adalah observasi, wawancara dan angket. *Instrumen penelitian berupa lembar penilaian menggunakan angket dan dianalisis dengan skla likert. Data penelitian diperoleh dari uji validitas melalui lembar penilaian yang telah diisi oleh para ahli atau validator. Berdasarkan hasil uji validitas ahli media diperoleh skor 89% dan uji validitas ahli materi memperoleh skor 87.5% sehingga dapat diperoleh hasil validasi medi e-modul dengan skor 88% dengan kategori sangat valid.*

Kata kunci: Validitas, Gaun Pesta, E-modul

Abstract

This study discusses the validity of the e-module media for making party dresses in the costume made subject in class XI at SMKN 3 Kota Solok. This study aims to produce e-module media for making party dresses that are valid and can be used as learning media. This type of research is research and development Research and Development (R&D) with a 4D development model, namely: the define stage, the design stage, the develop stage, and the disseminate stage. However, the dissemination stage could not be carried out due to time and cost constraints. Data collection techniques used in this study were observation, interviews and questionnaires. The research instrument was a score sheet using a questionnaire and analyzed using a Likert scale. The research data was obtained from the validity test through an assessment sheet that had been filled in by experts or validators. Based on the results of the media expert validity test, a score of 89% was obtained and the material expert validity test obtained a score of 87.5% so that the e-module media validation results with a score of 88% were obtained with a very valid category.

Keywords : Validity, Ball Gown, E-module

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi bangsa dalam memajukan negeri. Tanpa adanya pendidikan akan membuat suatu negeri diambang kehancuran. Pendidikan bukan hanya sekedar sekolah dan belajar akan tetapi juga bagaimana proses dalam pembelajaran tersebut. Pembelajaran ialah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Proses pembelajaran akan berjalan

dengan maksimal jika didukung dengan bahan ajar yang dapat meningkatkan kegiatan belajar mandiri peserta didik. Salah satu bahan ajar yang dapat digunakan adalah modul. Modul merupakan bahan ajar cetak yang dirancang secara sistematis agar peserta didik dapat belajar mandiri (Prastowo, 2011). E-modul atau elektronik modul merupakan bahan ajar berupa modul yang berbentuk digital, terbagi atas teks, gambar, atau keduanya yang berisi topik elektronik digital yang dilengkapi dengan video yang bisa digunakan dalam proses belajar (Herawati & Muhtadi, 2018).

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru Pembina mata pelajaran *costum made* dan siswa kelas XI di SMK N 3 Kota Solok, terdapat permasalahan pada penelitian ini diantaranya 1) siswa kesulitan dalam pembuatan pola gaun pesta, 2) siswa tidak dapat mengumpulkan tugas tepat waktu, 3) siswa masih kesulitan dalam memahami langkah-langkah menjahit, dan 4) belum adanya media pembelajaran e-modul pada mata pelajaran *costum made* pada materi pembuatan gaun pesta. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media e-modul pembuatan busana pesta yang dapat membantu proses pembelajaran.

Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui validitas pembuatan gaun pesta di SMKN 3 Kota Solok.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan tujuan menghasilkan produk media e-modul pembuatan gaun pesta yang layak digunakan sebagai media pada proses belajar mengajar. Penelitian ini menggunakan model 4D yaitu : tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Pada penelitian ini dilakukan tahap penyebaran (*disseminate*) karena keterbatasan peneliti. Penelitian ini dilakukan di SMKN 3 Kota Solok dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas XI TBU yang sedang mengikuti mata pelajaran *costum made*. Teknik pengumpulan data yaitu dengan observasi, wawancara dan angket. Instrumen penelitian dengan menggunakan lembar penilaian yang dianalisis menggunakan skala Likert. Tahapan yang dilakukan pada tulisan ini yaitu tahap analisis masalah, tahap pembuatan produk, tahap validasi oleh tim ahli dan tahap praktikalitas. Tujuan peneliti memilih untuk melakukan penelitian sampai tahap *implementation*(pelaksanaan) karena peneliti hanya mengembangkan media e-modul pembuatan gaun pesta yang valid serta praktis agar dapat digunakan sebagai media pada proses belajar mengajar. Pada tahap validasi terdiri dari dua orang ahli media dan dua orang ahli materi. Subjek dari penelitian ini yaitu siswa kelas XI TBU di SMK Negeri 3 Kota Solok yang sedang mengikuti mata pelajaran *Costum Made*. Uji validitas bertujuan untuk mencari kevalidan media e-modul tersebut. Teknis analisis data yang digunakan adalah data deskriptif, yaitu mendeskripsikan tingkat validitas media pembelajaran *e-modul*. Teknik penentuan validitas diukur menggunakan skala Likert dengan mengurutkan 5 angka di mana angka terendah dengan kriteria negatif dan angka tertinggi dengan kriteria positif. Nilai validitas dihitung dengan menggunakan rumus (Riduwan, 2009).

$$\text{Nilai Validator} = \frac{\text{jumlahskoryangdiperoleh}}{\text{jumlaskormaksimum}} \times 100\%$$

Kriteria dibagi atas 5 tingkatan. Istilah yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik aspek-aspek yang dinilai. Karakteristik dapat dilihat sebagai berikut:

- 5 = Sangat Valid
- 4 = Valid
- 3 = Cukup Valid
- 2 = Tidak Valid
- 1 = Sangat Tidak Valid

Tabel 1. Persentase dan Kriteria Penilaian Validitas

Persentase (%)	Kriteria
0 – 20	TidakValid
21 – 40	Kurang Valid
41 – 60	Cukup Valid
61 – 80	Valid
81 – 100	Sangat Valid

Sumber : Dimodifikasi oleh Ridwan (2012: 22)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan e-modul pembelajaran pembuatan gaun pesta pada mata pelajaran costum made. Pengembangan e-modul ini menggunakan model pengembangan 4D (*define, design, develop dan disseminate*). Tahap validasi produk dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk (Sugiyono, 2013:302). Validasi ini dilakukan dengan memberikan lembar validasi kepada 2 orang dosen yang memiliki latar belakang pendidikan dalam bidang pengembangan media, terdiri dari 4 validator 2 dosen ahli media, 1 dosen ahli materi dan 1 guru ahli materi di SMK N 3 Kota Solok.

Adapun kisi-kisi instrument validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Kisi – Kisi Validasi Ahli Materi

No	Kriteria	Indikator
1.	Aspek Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan KD
		Keakuratan materi
		Kemuktahiran Materi
		Mendorong Keingintahuan
		Menemukan dan menjelaskan strategi dalam menyelesaikan masalah
		Mengungkapkan ide melalui lisan atau tulisan
		Mengevaluasi argument
		Menyelesaikan suatu masalah dengan berbagai macam cara
2.	Aspek Kelayakan Penyajian	Teknik penyajian
		Pendukung penyajian
		Koherensi dan keruntutan alur berpikir
3.	Aspek Kelayakan Bahasa	Lugas
		Komunikatif, Dialogis dan Interaktif
		Kesesuaian dengan kaidah bahasa
		Penggunaan notasi, simbol/lambing

Sumber : BSNP (Urip Purwono, 2008)

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen ahli Materi

No	Kriteria	Indikator
1.	Aspek Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan KD
		Keakuratan materi
		Kemuktahiran Materi
		Mendorong Keingintahuan
		Menemukan dan menjelaskan strategi dalam menyelesaikan masalah
		Mengungkapkan ide melalui lisan atau tulisan
		Mengevaluasi argument
		Menyelesaikan suatu masalah dengan berbagai macam cara
2.	Aspek Kelayakan Penyajian	Teknik penyajian
		Pendukung penyajian
		Koherensi dan keruntutan alur berpikir
3.	Aspek Kelayakan Bahasa	Lugas
		Komunikatif, Dialogis dan Interaktif
		Kesesuaian dengan kaidah bahasa
		Penggunaan notasi, simbol/lambang

Tabel 4. Validasi ahli Media

No	Aspek Penilaian	Hasil Validitas (%)	Kategori
1	Kegrafikan	90%	Sangat Valid
2	Isi	88%	Sangat Valid
3	Kebahasaan	90%	Sangat Valid
Jumlah Rata-rata		89%	Sangat Valid

Gambaran tabel diatas, disimpulkan tiga aspek penilaian pada validitas media dapat diuraikan sebagai berikut : 1) Kegrafikan dengan skor 90% kategori sangat valid, 2) Isi dengan skor 88%, dan 3) Kebahasaan dengan skor 90% kategori sangat valid. Sehingga rata-rata keseluruhannya 89% pada kategori sangat valid.

Tabel 4. Validasi ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Hasil Validitas (%)	Kategori
1	Kelayakan Isi	87,6%	Sangat Valid
2	Penyajian Bahan	88%	Sangat Valid
3	Kebahasaan	87%	Sangat Valid
Jumlah Rata-rata		87.5%	Sangat Valid

Gambaran tabel diatas, disimpulkan tiga aspek penilaian pada validitas media dapat diuraikan sebagai berikut : 1) Kelayakan Isi dengan skor 87,6% kategori sangat valid, 2) Penyajian bahan dengan skor 88%, dan 3) Kebahasaan dengan skor 87% kategori sangat valid. Sehingga rata-rata keseluruhannya 87,5% pada kategori sangat valid.

Sehingga hasil gabungan antara tabel validasi media dan validasi materi dapat dilihat validitas e-modul pembelajaran gaun pesta yaitu 88% dengan kategori SangatValid.

SIMPULAN

Model penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dihasilkan bahan ajar berupa e-modul. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa e-modul pembuatan gaun pesta siswa kelas XI di SMK N 3 Kota Solok yang di ujikan kepada validator ahli media diperoleh skor 89% dengan kategori sangat valid, uji ahli materi 87.5% dengan kategori sangat valid, sehingga skor akhir dari validasi e-modul pembuatan gaun pesta dengan skor 88% kategori sangat valid. Berdasarkan hal tersebut e-modul pembuatan gaun pesta telah layak digunakan dalam mata pelajaran costum made.

DAFTAR PUSTAKA

- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan modul elektronik (e-modul) interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180–191. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15424>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press
- Purwono, U. 2008. *Badan Standar Nasional Pendidikan*.
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Penerbit Alfabeta Bandung.