
**PENGARUH MEDIA E-MODUL DESAIN KEBAYA SESUAI DENGAN
KONSEP KOLASE TERHADAP HASIL BELAJAR DESAIN KEBAYA
PADA SISWA KELAS XI SMK NEGERI 10 MEDAN**

Mughny Ain Dini¹, Nining Tristantie²
mughny92@gmail.com¹, n1n4tristan@gmail.com²
Universitas Negeri Medan

ABSTRAK

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam pembelajaran desain kebaya sesuai dengan konsep kolase pada siswa kelas XI Desain Produksi Busana SMK Negeri 10 Medan. Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi desain kebaya berbasis kolase, khususnya dalam mengidentifikasi unsur-unsur visual serta menyusun komposisi desain yang tepat. Hal ini berdampak pada rendahnya capaian hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui pengaruh penggunaan media e-modul desain kebaya sesuai dengan konsep kolase terhadap hasil belajar siswa kelas XI Desain Produksi Busana SMK Negeri 10 Medan, dan (2) membandingkan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media e-modul dengan siswa yang menggunakan media PowerPoint. Jenis penelitian ini adalah Quasi Eksperiment dengan desain Posttest-Only Control Design. Populasi penelitian berjumlah 71 siswa, dengan sampel terdiri atas kelas eksperimen sebanyak 35 siswa dan kelas kontrol sebanyak 36 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar dan lembar pengamatan praktik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar teori (kognitif) siswa pada kelas eksperimen sebesar 87,54, sedangkan kelas kontrol sebesar 80,22. Pada aspek praktik (psikomotorik), nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 87,11, sedangkan kelas kontrol sebesar 83,25. Hasil uji statistik menunjukkan nilai t sebesar 4,00 untuk hasil belajar teori dan 3,45 untuk hasil belajar praktik dengan tingkat signifikansi $p < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Disimpulkan bahwa penggunaan media e-modul desain kebaya sesuai dengan konsep kolase berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, baik pada aspek teori maupun praktik.

Kata kunci: E-Modul, Desain Kebaya, Konsep Kolase, Hasil Belajar.

ABSTRACT

Based on the results of interviews and observations, several problems were identified in the learning of kebaya design based on the collage concept among Grade XI Fashion Design and Production students at SMK Negeri 10 Medan. Students still experience difficulties in understanding collage-based kebaya design materials, particularly in identifying visual elements and arranging appropriate design compositions. These difficulties have an impact on students' low learning achievement. This study aims to: (1) determine the effect of using an e-module for kebaya design based on the collage concept on the learning outcomes of Grade XI Fashion Design and Production students at SMK Negeri 10 Medan, and (2) compare the learning outcomes between students who use the e-module and those who use PowerPoint as a learning medium. This study employed a quasi-experimental method with a posttest-only control group design. The research population consisted of 71 students, with a sample comprising 35 students in the experimental class and 36 students in the control class. Data were collected through learning outcome tests and practical observation sheets. The results showed that the average score of theoretical (cognitive) learning outcomes in the experimental class was 87.54, while the control class obtained an average score of 80.22. In the practical (psychomotor) aspect, the experimental class achieved an average score of 87.11, whereas the control class scored 83.25. Statistical test results showed t-values of 4.00 for theoretical learning outcomes and 3.45 for practical learning outcomes with a significance level of $p < 0.05$, indicating a significant difference between the two groups. It can be concluded that the use of an e-module for kebaya design based on the collage concept has a significant effect on students' learning outcomes, both in theoretical and practical aspects.

Keywords: E-Module, Kebaya Design, Collage Concept, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menuntut keseimbangan antara penguasaan teori dan keterampilan praktik untuk membekali siswa menghadapi dunia kerja. Pada Program Keahlian Desain Produksi Busana, salah satu kompetensi penting yang harus dikuasai siswa kelas XI adalah kemampuan merancang busana, khususnya desain kebaya pada elemen Gaya dan Pengembangan Desain. Proses desain kebaya menuntut kreativitas, ketelitian, serta kemampuan mengolah referensi visual melalui tahapan yang sistematis dan komunikatif, sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan proses desain secara jelas dan bertahap.

Namun, pembelajaran desain kebaya di SMK Negeri 10 Medan belum berjalan optimal. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide desain secara orisinal, cenderung meniru referensi, serta belum memahami tahapan proses kreatif secara utuh. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar, dengan tingkat ketuntasan hanya 44,8% pada tahun ajaran 2024/2025. Permasalahan tersebut diperkuat oleh keterbatasan media pembelajaran yang masih didominasi buku paket dan PowerPoint, yang belum mampu memberikan visualisasi detail sesuai karakteristik materi desain kebaya.

Analisis kebutuhan siswa dan guru menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan sarana dan pemanfaatannya dalam pembelajaran. Sebagian besar siswa belum memiliki bahan ajar mandiri dan merasa pembelajaran kurang menarik, sementara guru menilai pembelajaran desain busana membutuhkan media yang kontekstual, visual, dan mendorong keaktifan siswa. Di sisi lain, meningkatnya kebutuhan industri busana, khususnya kebaya, menuntut lulusan SMK memiliki kemampuan desain yang kreatif dan inovatif. Oleh karena itu, penggunaan e-modul desain kebaya berbasis konsep kolase menjadi alternatif yang relevan, karena mampu menyajikan materi secara visual, sistematis, dan mendukung pembelajaran mandiri. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa e-modul tersebut dinilai sangat layak dan berpotensi meningkatkan efektivitas pembelajaran desain kebaya di SMK.

Masalah

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam pembelajaran desain kebaya sesuai dengan konsep kolase pada siswa kelas XI Desain Produksi Busana SMK Negeri 10 Medan. Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi desain kebaya berbasis kolase, khususnya dalam mengidentifikasi unsur-unsur visual serta menyusun komposisi desain yang tepat. Hal ini berdampak pada rendahnya capaian hasil belajar siswa, sebagaimana terlihat dari hasil ujian harian pada materi desain kebaya yang belum mencapai ketuntasan optimal.

Selain itu, media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih terbatas pada penjelasan lisan dan penggunaan PowerPoint, sehingga belum mampu memberikan visualisasi yang komprehensif terkait contoh desain, tahapan kerja, maupun sumber inspirasi desain kolase. Kondisi ini diperparah dengan belum tersedianya media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai acuan belajar mandiri bagi siswa dalam mengembangkan desain kebaya sesuai konsep kolase.

Proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru juga menyebabkan aktivitas belajar menjadi kurang menarik dan mengurangi keterlibatan aktif siswa. Padahal, tuntutan dunia industri mengharuskan siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif, inovatif, serta mampu mengembangkan desain secara mandiri, yang belum sepenuhnya difasilitasi oleh proses pembelajaran yang berlangsung saat ini.

Dengan mempertimbangkan berbagai uraian masalah di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis e-modul merupakan solusi yang relevan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam materi desain kebaya sesuai

konsep kolase.

PUSTAKA

Defenisi Belajar

Belajar ialah suatu proses dan aktivitas yang setelah dilakukan dan dialami manusia sejak di dalam kandungan, buaian, tumbuh dan berkembang dari anak-anak, remaja, hingga dewasa, sampai ke liang lahat, selaras dengan prinsip pembelajaran sepanjang hayat (Suyono & Haryanto, 2019). Lebih lanjut, Sanjaya (2021) menyatakan belajar merupakan proses perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Sedangkan pendapat Hamalik (2020) belajar adalah usaha sadar peningkatan potensi diri yang dilakukan individu untuk mengubah perilaku melalui pengalaman dan latihan. Sejalan dengan itu Faizah & Kamal (2024) memaknai belajar sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Sesuai penjelasan sebelumnya, belajar memiliki arti yang luas lebih dari sekedar ilmu pengetahuan. Belajar memiliki arti proses dari ketidaktahuan seseorang menjadi tahu dan mengerti lewat pengalaman serta usaha-usaha merubah perilaku dengan menyusun konsep berpikir.

Hakikat Hasil Belajar

Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan cerminan dari perkembangan yang dicapai siswa setelah melalui proses pembelajaran, mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang menunjukkan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran telah tercapai (Susanto, 2016). Pendapat lain mengenai hasil belajar disampaikan Sudjana (2020) ialah hasil belajar diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah memperoleh pengalaman belajar tertentu. Senada dengan itu, Uno & Koni (2021) menjelaskan bahwa hasil belajar menggambarkan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi yang diajarkan, baik secara pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Dengan demikian, hasil belajar dapat diartikan sebagai ukuran keberhasilan yang diperoleh siswa dari pengalaman belajar meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk melihat sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai.

Indikator Hasil Belajar

Mengacu pada Taksonomi Bloom yang telah dikembangkan, hasil belajar mencakup tiga ranah utama, yaitu (1) kognitif merupakan kemampuan berpikir dan memahami informasi, mulai dari mengingat, menganalisis, dan evaluasi; (2) afektif merupakan perubahan dalam bentuk sikap, minat, nilai dan perasaan terhadap suatu objek atau situasi; dan (3) psikomotorik merupakan kemampuan dalam keterampilan fisik dan koordinasi motorik, seperti praktik atau kerja tangan.

Dari penjelasan tiga ranah tersebut dapat dihubungkan dengan hasil belajar yang ingin dicapai pada kompetensi menerapkan desain kebaya sesuai dengan konsep kolase antara lain sebagai berikut:

1. Ranah kognitif (pengetahuan dan pemahaman)

Siswa mampu menjelaskan pengertian kebaya dan menjelaskan pengertian desain kolase dengan benar. Hal ini mencerminkan kemampuan siswa memahami teori dari kompetensi dasar yang telah diajarkan.

2. Ranah afektif (sikap dan apresiasi)

Siswa menunjukkan apresiasi terhadap keragaman desain kebaya dan menghargai proses kreatif teman dalam mengembangkan desain kebaya. Hal ini mencerminkan nilai, minat, dan penghargaan siswa terhadap budaya dan proses kreatif dalam minat desain.

3. Ranah psikomotorik (ketampilan)

Siswa mampu menggunakan alat dan bahan dalam pembuatan desain kebaya sesuai dengan konsep kolase. Hal ini menunjukkan kemampuan siswa dalam mengikuti proses

pembuatan desain dengan konsep kolase sesuai dengan urutan yang benar.

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dalam Kurikulum Merdeka di SMK

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) merupakan acuan penilaian dalam Kurikulum Merdeka yang digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian tujuan pembelajaran berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Di SMK, KKTP berperan penting dalam menilai pencapaian kompetensi secara holistik, mencakup pengetahuan, keterampilan praktis, dan sikap kerja siswa. Penilaian berbasis KKTP menekankan asesmen autentik melalui proses diagnostik, formatif, dan sumatif dengan berbagai instrumen, seperti tes, proyek, praktik, dan portofolio. Dengan demikian, KKTP tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana refleksi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar lebih bermakna, berpusat pada siswa, serta selaras dengan tuntutan dunia kerja. Optimalisasi pencapaian KKTP dapat didukung melalui pemilihan media pembelajaran yang tepat dan efektif.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala alat atau sarana yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga mampu menarik perhatian dan meningkatkan minat siswa (Arsyad, 2019). Lebih lanjut penjelasan Haptanti et al. (2024) media pembelajaran berfungsi sebagai komponen penting dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi serta mengembangkan keterampilan siswa. Sejalan dengan pendapat tersebut, Fadilah et al. (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang mempermudah proses penyampaian agar lebih jelas, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Apabila dikaitkan media pembelajaran dengan hasil belajar, maka media pembelajaran berperan sebagai unsur penting dalam proses belajar mengajar, karena berfungsi menyampaikan informasi dan membantu siswa membangun pemahaman terhadap materi ajar. Pendapat Pratiwi et al. (2022), media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan pendidik untuk menyalurkan pesan pembelajaran kepada siswa dengan tujuan menciptakan proses belajar menjadi lebih menarik, efisien, dan bermakna. Lebih sekedar alat perantara, media juga berperan sebagai pemicu aktivitas kognitif siswa yang mendorong mereka untuk berpikir kritis, menganalisis, dan memecahkan masalah.

E-Modul

E-modul merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi untuk menyajikan materi secara interaktif dan menarik (Arsyad, 2019). Selajan dengan hal tersebut, Idayanti & Suleman (2024) menjelaskan bahwa e-modul adalah bahan ajar digital yang disusun secara mandiri dan sistematis berdasarkan kurikulum, serta dilengkapi unsur interaktivitas sehingga valid, praktis, dan efektif untuk digunakan siswa belajar mandiri maupun berkelompok. Pendapat serupa dikemukakan oleh Lastri (2023) yang menegaskan bahwa pemanfaatan e-modul dalam kegiatan pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa. Bahan ajar yang berkualitas dinilai mampu membantu siswa memahami materis secara mendalam dan berdampak positif terhadap hasil belajar.

Penggunaan e-modul sebagai media pembelajaran adalah pilihan yang tepat, karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja. sebuah e-modul dapat dikatakan baik apabila memenuhi kriteria tertentu. Penggunaan e-modul yang berbasis perangkat digital dalam proses pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dan kekurangan e-modul menurut Susanto (dalam Nila & Mustika, 2022) yaitu sebagai berikut:

Kelebihan

1. Penggunaan e-modul dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena setiap tugas yang disajikan telah dirancang dengan batasan yang jelas dan disesuaikan dengan

kemampuan masing-masing siswa.

2. Setelah evaluasi dilakukan, siswa dan guru dapat mengetahui berhasil atau tidak pembelajaran dalam modul.
3. Bahan pelajaran dibagi menjadi lebih merata dalam kurun waktu satu semester.
4. Pendidikan lebih berguna dengan disusunnya bahan ajar menurut jenjang akademik.
5. Tampilan yang sebelumnya berifat statis pada modul cetak dapat diubah menjadi lebih interaktif dan dinamis melalui penggunaan e-modul.
6. Tingkat verbalisme yang tinggi pada modul cetak dapat diminimalkan dengan menambahkan elemen visual, seperti penggunaan video tutorial sebagai penunjang pembelajaran.

Kekurangan

1. Memerlukan perangkat untuk membukanya seperti gawai atau komputer.
2. Membutuhkan aplikasi atau perangkat lunak khusus untuk dapat mengakses dan membuka e-modul dalam format tertentu.
3. Banyak perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan e-modul memerlukan dukungan koneksi internet agar proses pengembangannya dapat berjalan dengan optimal.
4. Akibat mudah didistribusikan format digital lewat internet maka terdapat peluang yang besar dalam pelanggaran hak cipta karya tulis.
5. Dalam penggunaannya menggunakan gawai seringkali siswa mendapati distraksi lain dari notifikasi aplikasi lain pada gawai masing-masing yang membuat siswa tidak fokus dalam pembelajaran.

Materi Kebaya dalam Pembelajaran Elemen Gaya dan Pengembangan Desain di SMK

Pembelajaran gaya dan pengembangan desain merupakan satu pembelajaran yang diperoleh setiap siswa SMK jurusan Tata Busana di kelas XI. Kebaya menjadi fokus utama karena memiliki kompleksitas desain yang mengasah kemampuan siswa dalam memahami konsep dasar mendesain kebaya. Pembelajaran desain kebaya juga memberikan peluang bagi siswa untuk memahami kearifan lokal Indonesia dan tetap mengikuti perkembangan mode internasional.

Kebaya dalam elemen Gaya dan Pengembangan Desain di SMK didefinisikan sebagai busana nasional Indonesia yang memiliki karakteristik khusus berupa blus dengan potongan pas badan, lengan panjang atau tiga perempat, dan biasanya dipadukan dengan kain bawahan seperti sarung atau jarik. Sejalan dengan hal tersebut pendapat Paramita et al., (2022) kebaya adalah salah satu busana tradisional Indonesia yang tergolong dalam jenis pakaian panjang. Selain itu, kebaya juga dapat diartikan sebagai pakaian yang dikenakan oleh wanita Indonesia pada bagian tubuh atas dan biasanya dipadukan dengan sarung atau batik sebagai bawahannya.

Elemen Gaya dan Pengembangan Desain di SMK memperkenalkan siswa pada berbagai jenis kebaya dari berbagai daerah di Indonesia beserta ciri khas dan konteks penggunaannya. Pembelajaran ini membekali siswa dengan pemahaman tentang perbedaan desain kebaya formal dan kasual, termasuk pemilihan bahan, warna, dan aksesoris, sebagai bekal memasuki industri fashion yang menuntut pemahaman terhadap pasar dan target konsumen.

Mendesain Busana

Mendesain busana merupakan proses kreatif untuk menghasilkan rancangan pakaian melalui tahapan riset, eksplorasi ide, penyusunan konsep, pembuatan sketsa, hingga penyempurnaan desain agar layak diproduksi. Sorger dan Udale (2020) menjelaskan bahwa desain busana adalah proses sistematis yang menggabungkan kreativitas, fungsi, dan analisis kebutuhan pemakai. Desain tidak hanya berfokus pada estetika, tetapi juga harus dapat diwujudkan menjadi produk yang fungsional dan dapat dipasarkan. McKelvey dan Munslow

(2017) menambahkan bahwa desain busana melibatkan serangkaian aktivitas mulai dari studi tren, pemilihan material, eksplorasi bentuk, hingga proses evaluasi desain. Desainer dituntut mampu membuat keputusan visual dan teknis yang tepat agar desain dapat diproduksi dan digunakan.

Selain itu, Faerm (2017) menegaskan bahwa proses desain merupakan upaya menerjemahkan inspirasi menjadi karya melalui pemahaman proporsi tubuh, pemilihan elemen visual, serta pengetahuan konstruksi busana.

Mendesain Kebaya dengan Konsep Kolase dalam Pembelajaran di SMK

Kolase merupakan analisis tren visual yang disusun dari berbagai gambar, potongan, atau sketsa dengan kemasan warna dan tema tertentu, yang kemudian dijadikan dasar dalam menghasilkan sebuah karya desain (Listiani, 2023). Dalam proses perancangan busana, termasuk kebaya, penyusunan tema dan gagasan dalam bentuk kolase akan mempermudah proses kreatif. Tujuan utama dari pembuatan kolase adalah sebagai panduan agar proses desain tetap terarah dan tidak keluar dari konsep yang telah ditetapkan. Seiring dengan perkembangan model dan tren kebaya masa kini, penggunaan kolase membantu menjadikan proses perancangan lebih sistematis, mudah dipahami, serta mampu menumbuhkan ide-ide desain yang lebih kreatif, menarik, dan memiliki ciri karakter tertentu.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experimental design), karena tidak seluruh variabel penelitian dapat dikontrol secara penuh. Desain penelitian yang digunakan adalah Posttest-Only Control Design, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran e-modul desain kebaya sesuai konsep kolase, sedangkan kelas kontrol menggunakan media PowerPoint. Pada akhir pembelajaran, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengukur hasil belajar desain kebaya siswa.

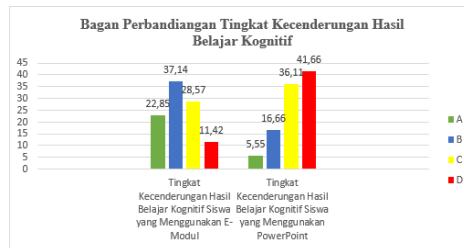
Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 10 Medan yang beralamat di Jalan Teuku Cik Ditiro No. 57, Madras Hulu, Kecamatan Medan Polonia, Kota Medan, Sumatera Utara, pada tanggal 15–30 September 2025. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI SMK Negeri 10 Medan yang berjumlah 71 siswa. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik random sampling, sehingga ditetapkan kelas XI DPB 1 sebagai kelas kontrol dan kelas XI DPB 2 sebagai kelas eksperimen.

Instrumen penelitian terdiri atas tes objektif untuk mengukur hasil belajar kognitif dan lembar pengamatan untuk menilai hasil praktik desain kebaya. Tes kognitif berjumlah 30 butir soal pilihan ganda yang mencakup materi definisi kebaya, konsep kolase, dan penerapan kolase dalam desain kebaya. Hasil uji coba instrumen menunjukkan bahwa 26 butir soal valid, dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,912 yang termasuk kategori sangat tinggi. Analisis butir soal menunjukkan sebagian besar soal berada pada tingkat kesukaran sedang dan memiliki daya pembeda yang baik.

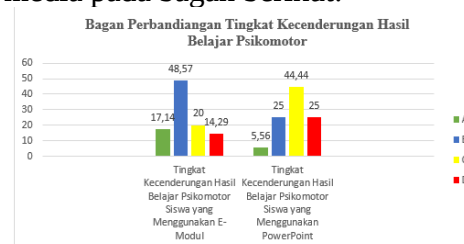
Sebelum dilakukan uji hipotesis, data penelitian dianalisis melalui uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah memenuhi syarat analisis, data dianalisis menggunakan uji-t (independent samples t-test) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media e-modul dan siswa yang menggunakan media PowerPoint.

Analisi

Berdasarkan hasil uji kecenderungan terhadap hasil belajar kognitif siswa dapat dilihat perbandingan kedua media pada bagan berikut.



Berdasarkan hasil uji kecenderungan terhadap hasil belajar psikomotor siswa dapat dilihat perbandingan kedua media pada bagan berikut.



Berdasarkan hasil uji normalitas hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

No	Kelompok	X_{hitung}	X_{tabel}	Kesimpulan
1	Hasil Belajar Kognitif Siswa yang Menggunakan E-Modul.	8,2543	11,07	Normal
2	Hasil Belajar Kognitif Siswa yang Menggunakan PowerPoint.	7,9849	11,07	Normal

No	Kelompok	X_{hitung}	X_{tabel}	Kesimpulan
1	Hasil Belajar Psikomotor Siswa yang Menggunakan E-Modul.	2,5879	11,07	Normal
2	Hasil Belajar Psikomotor Siswa yang Menggunakan PowerPoint.	3,6617	11,07	Normal

Berdasarkan hasil uji homogenitas hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

No	Kelompok	Nilai Varians	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
1	Hasil Belajar kognitif Siswa yang Menggunakan E-Modul.	53,43	1,22	1,77	Homogen
2	Hasil Belajar Kognitif Siswa yang Menggunakan PowerPoint.	64,99			

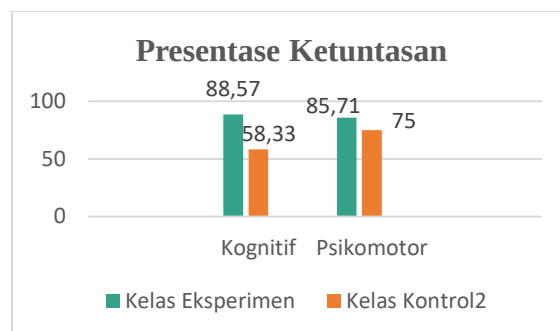
No	Kelompok	Nilai Varians	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
1	Hasil Belajar Psikomotor Siswa yang Menggunakan E-Modul.	27,10	1,52	1,77	Homogen
2	Hasil Belajar Psikomotor Siswa yang Menggunakan PowerPoint.	17,78			

Berdasarkan hasil uji hipotesis hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

No	Kelompok	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
1	Hasil Belajar Kognitif	4,00	1,99	Positif
2	Hasil Belajar Psikomotorik	3,45		

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan e-modul desain kebaya sesuai dengan konsep kolase memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan penggunaan media PowerPoint. Pada kelas eksperimen, persentase ketuntasan hasil belajar mencapai 88,57% pada aspek kognitif dan 85,71% pada aspek psikomotor, dengan proporsi siswa berkategori kompeten masing-masing sebesar 37,14% dan 48,57%. Sebaliknya, kelas kontrol menunjukkan tingkat ketuntasan yang lebih rendah, yaitu 58,33% pada aspek kognitif dan 75% pada aspek psikomotor, dengan hasil belajar kognitif didominasi kategori kurang kompeten (41,66%). Perbedaan ini mengindikasikan efektivitas e-modul dalam meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan praktik siswa pada materi desain kebaya.



Hasil uji independent samples t-test memperkuat temuan tersebut, dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% baik pada aspek kognitif ($4,00 > 1,995$) maupun psikomotor ($3,45 > 1,997$). Secara pedagogis, keunggulan e-modul terletak pada kemampuannya menyajikan materi secara sistematis, visual, dan self-paced, sehingga mendukung pembelajaran mandiri serta memfasilitasi pengembangan ide dan kreativitas siswa dalam mendesain kebaya berbasis kolase. Temuan ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa e-modul dan media berbasis kolase efektif dalam meningkatkan hasil belajar, kreativitas, dan motivasi siswa pada bidang desain busana.

Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa e-modul desain kebaya sesuai konsep kolase merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMK Tata Busana. Meskipun demikian, integrasi e-modul dengan media pendukung seperti PowerPoint tetap disarankan guna memperkaya variasi pembelajaran dan mengoptimalkan ketercapaian hasil belajar sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan media e-modul desain kebaya sesuai dengan konsep kolase dengan siswa yang menggunakan pembelajaran PowerPoint. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan e-modul berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Media e-modul membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mandiri, dan sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing.

Namun demikian, hasil penelitian ini juga mengindikasikan bahwa penggunaan e-modul sebaiknya tidak diterapkan secara tunggal. Media pembelajaran lain seperti PowerPoint tetap diperlukan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran. Kombinasi antara e-modul dan media PowerPoint dapat saling melengkapi dalam penyajian materi serta membantu meningkatkan efektivitas dan ketercapaian hasil belajar secara optimal.

REFERENCES

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Jakarta: Rajawali Press.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi. (2023). *Panduan implementasi Kurikulum Merdeka pada SMK/MAK*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Fadilah, A., et al. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat, dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Faerm, S. (2017). *Fashion design course: Principles, practice, and techniques* (Rev. ed.). New York: Barron's Educational Series.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Hamalik, O. (2017). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Haptanti, F. S., Hikma, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran media pembelajaran dalam pendidikan bahasa Indonesia. *Journal of Language, Literature, and Art*, 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- Hernawan, A. H., & Mulyasa, E. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka: Konsep, strategi, dan*

- tantangan di sekolah vokasi. Bandung: Alfabeta.
- Idayanti, Z., & Suleman, M. A. (2024). E-modul sebagai bahan ajar mandiri untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 127–133. <https://doi.org/10.23887/jpppp.v8i1.61283>
- Kemendikbudristek. (2022). Panduan pembelajaran dan asesmen di satuan pendidikan. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kristanto, A. (2016). Media pembelajaran. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Lastri, Y. (2023). Pengembangan dan pemanfaatan bahan ajar e-modul dalam proses pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1139–1146.
- Listiani, S., & Wulandari, E. T. (2023). Dasar-dasar busana. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- McKelvey, K., & Munslow, J. (2017). *Fashion design: Process, innovation, and practice* (3rd ed.). Hoboken, NJ: Wiley.
- Pratiwi, R. A., Kurniawan, A., & Sari, D. A. (2022). Pengembangan media berbasis e-modul untuk SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasional*, 8(3), 102–110.
- Ramadhani, N. (2024). Pemanfaatan PowerPoint dalam media pembelajaran siswa di sekolah dasar. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 8(2), 633–646.
- Sanjaya, W. (2021). Perencanaan dan strategi pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Sorger, R., & Udale, J. (2021). *The fundamentals of fashion design* (2nd ed.). London: Bloomsbury Publishing.
- Sudjana, N. (2020). Dasar-dasar proses belajar mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2022). Metode penelitian kuantitatif. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2016). Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. Jakarta: Kencana.
- Suyono, & Hariyanto. (2019). Belajar dan pembelajaran: Teori dan konsep dasar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tiffani, I. E., et al. (2024). Efektivitas penggunaan media PowerPoint terhadap hasil belajar kognitif siswa. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 7(1), 46–51.