

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS *FLIPBOOK* MATA
PELAJARAN COSTUM MADE SISWA KELAS XI DI SMK NEGERI 3
KOTA SOLOK**

SKRIPSI

*Di ajukan Sebagai Syarat Untuk Menyelesaikan Program Strata (SI)
Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan
Universitas Negeri Padang*



Oleh :

**SUSANA ANGGRAINI
NIM.18075199/2018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
DEPARTEMEN ILMU KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS PARIWISATA DAN PERHOTELAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

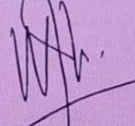
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judul : Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Flipbook* Mata
Pelajaran *Costum Made* Siswa Kelas XI Di SMK N 3
Kota Solok

Nama : Susana Anggraini
NIM : 18075199
Program Studi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Departemen : Ilmu Kesejahteraan Keluarga
Fakultas : Pariwisata dan Perhotelan

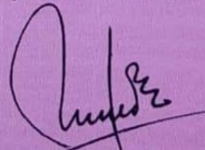
Padang, April 2023

Disetujui Oleh:
Pembimbing,



Dr. Weni Nelmira, S.Pd, M.Pd, T
NIP. 19790727 200312 2002

Mengetahui,
Kepala Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga



Sri Zulfa Novrita, S.Pd, M.Si
NIP. 19761117 200312 2002

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Susana Anggraini
NIM : 18075199

Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi di Depan Tim Penguji
Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga
Fakultas Pariwisata dan Perhotelan
Universitas Negeri Padang
Dengan Judul :

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS FLIPBOOK MATA
PELAJARAN COSTUM MADE SISWA KELAS XI DI SMK NEGERI 3
KOTA SOLOK**

Padang, April 2023

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. Weni Nelmira, S.Pd.,M.Pd.T

1.

2. Anggota : Dra. Ernawati, M.Pd.,Ph.D

2.

3. Anggota : Puspaneli, S.Pd.,M.Pd.T

3.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS PARIWISATA DAN PERHOTELAN
DEPARTEMEN ILMU KESEJAHTERAAN KELUARGA
Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang 25131
Telp. (0751)7051186 e-mail : ikkfppunp@gmail.com

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Susana Anggraini
Nim : 18075199
Program Studi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Departemen : Ilmu Kesejahteraan Keluarga
Fakultas : Pariwisata Dan Perhotelan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul : *Pengembangan E-modul Berbasis Flipbook Mata Pelajaran Costum Made Siswa Kelas XI Di SMK N 3 Kota Solok*

Adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila sesuatu yang terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukuman sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian persyaratan ini saya buat dengan kesadaran penulis dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Februari 2023

Diketahui,
Kepala Departemen IKK FPP UNP

Sri Zulfia Novrita, S.Pd, M.Si
NIP. 19761117 200312 2002

Saya yang menyatakan



Susana Anggraini
NIM. 18075199

ABSTRAK

Susana Anggraini, 2023. :“Pengembangan *E-modul* Berbasis *Flipbook* Mata Pelajaran *Costum Made* Siswa Kelas XI di SMK Negeri 3 Kota Solok” Skripsi. Padang : Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran *Costum Made* pada materi pembuatan Gaun pesta, dimana siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran terutama pada saat praktik. Hal ini dikarenakan sumber belajar atau bahan ajar terkait dengan mata pelajaran pembuatan gaun pesta masih sangat minim. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran berupa *e-modul* yang valid serta dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi siswa dalam pembelajaran *Costum Made*.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model 4D. Model ini memiliki 4 tahap yaitu : tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*) tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Namun untuk tahap penyebaran (*disseminate*) tidak dapat dilakukan karena keterbatasan peneliti. Teknik pengumpulan data yang dipakai pada penelitian ini adalah observasi, wawancara dan angket. *E-modul* ini di uji validitasnya oleh 4 orang validator yang 2 ahli media dan 2 ahli materi. Instrumen penelitian menggunakan lembar validasi dan lembar praktikalitas. Jenis dan sumber data menggunakan data primer.

Berdasarkan hasil uji validitas terhadap *e-modul* Pembuatan Gaun Pesta diperoleh skor 88% dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil praktikalitas dengan guru Pembina mata pelajaran *costum made* didapat skor 93% kategori sangat praktis, praktikalitas siswa kelompok kecil didapat skor 88% kategori sangat praktis, praktikalitas siswa kelompok besar didapat skor 90% kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa *e-modul* ini dikatakan sudah layak dan dapat di uji cobakan sebagai sumber belajar pada mata pelajaran *Costum Made* untuk siswa SMK N 3 Kota Solok.

Kata Kunci: E-modul, Gaun Pesta, Validitas, Praktikalitas

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan *E-modul* Berbasis *Flipbook* Mata Pelajaran *Costum Made* Siswa Kelas XI di SMK Negeri 3 Kota Solok”. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata Perhotelan Universitas Negeri Padang.

Dalam proses penyusunan hingga skripsi ini selesai, penulis telah mendapatkan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak- pihak yang terkait, yaitu:

1. Ibu Dra. Ernawati, M.Pd., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang dan selaku dosen penguji 1 yang telah banyak memberikan kritik dan saran yang membangun kepada penulis.
2. Ibu Sri Zulfia Novrita, S.Pd., M.Si. Selaku Ketua Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Dr. Weni Nelmira, S.Pd., M. Pd.T selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
4. Ibu Puspaneli, S.Pd., M.Pd.T. selaku dosen penguji 2 yang telah banyak memberikan kritik dan saran yang membangun kepada penulis.

5. Serta seluruh rekan- rekan seperjuangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga angkatan 2018, Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, Universitas Negeri Padang.
6. Oriza Sativa sahabat saya yang telah membantu saya dalam hal apapun, saya ucapkan terimakasih telah menemani selama ini mulai dari SD, SMP, SMK dan kuliah.
7. Nahdatul Rahma Wisi, Mila Adrianis, Mailani Pratiwi, Nantri Ayunda Putri, Puji dan Pirdo Adi Putra yang telah membantu dan memberi semangat serta menjadi teman dan sahabat bagi peneliti selama perkuliahan.

Teristimewa penulis ucapkan terimakasih kepada bapak Amiruddin (ayahanda), ibu Rusni Burta (Ibunda), kakak tersayang Mega Lestari dan Adik tersayang Marwadah. Skripsi ini penulis persembahkan kepada orang tua dan keluarga. Terimakasih atas kasih dan sayangnya kepada penulis baik itu moril, materi dan semuanya.

Semoga semua bantuan, bimbingan, dukungan, dan petunjuk yang telah diberikan kepada Penulis menjadi amal ibadah dan mendapat imbalan yang setimpal dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat memberikan ilmu yang bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Februari 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Hal.
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
G. Spesifikasi Produk yang dikembangkan	7
H. Pentingnya Pengembangan	8
I. Asumsi Pengembangan	8
J. Definisi Istilah.....	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Kajian Teori	11
1. Media Pembelajaran.....	11
2. E-Modul.....	15
3. Mata Pelajaran Costum Made.....	24
4. Gaun Pesta.....	24
5. Software Flip Pdf Corporate Edition.....	27
6. Validitas.....	28
7. Praktikalitas.....	31
B. Kajian Penelitian yang Relevan	32
C. Kerangka Konseptual.....	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34
A. Model Pengembangan.....	34
B. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	35
C. Prosedur Pengembangan.....	35
D. Jenis Data dan Sumber Data	46
E. Teknik Pengumpulan Data.....	47
F. Instrumen Penelitian	49
G. Teknik Analisis Data.....	53

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	56
A. HASIL PENELITIAN	56
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	56
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	59
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	76
B. PEMBAHASAN	79
BAB V PENUTUP	84
A. KESIMPULAN.....	84
B. SARAN	84
DAFTAR PUSTAKA.....	86

DAFTAR TABEL

Tabel Hal.

1. Perbedaan modul cetak dengan E-Modul	16
2. Kisi – kisi Instrumen Validasi Ahli Media	50
3. Kisi – kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	51
4. Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas Guru.....	52
5. Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas Siswa	52
6. Kriteria Nilai Validitas.....	54
7. Kriteria Nilai Validitas.....	55
8. Hasil Validitas Media.....	77
9. Hasil Validitas Materi	77
10. Nama dan Saran Validator	78
11. Praktikalitas Guru.....	79
12. Praktikalitas uji kelompok kecil.....	79
13. Praktikalitas uji kelompok kecil.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Hal.
1. Kerangka Konseptual	33
2. Model Penelitian 4D	36
3. Cover dan belakang e-modul	63
4. Kata Pengantar	64
5. Daftar Isi.....	65
6. Daftar Gambar.....	66
7. Peta Konsep.....	66
8. Deskripsi Umum	67
9. Petunjuk Penggunaan E-Modul	68
10. Bab I Pendahuluan	69
11. Uraian Materi	71
12. Rangkuman, Tugas dan Kuis	73
13. Evaluasi Akhir.....	73
14. Kunci Jawaban	74
15. Glosarium.....	75
16. Daftar Pustaka	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Hal.
1. Silabus.....	89
2. Format Angket Validitas Ahli Media.....	98
3. Format Angket Validitas Ahli Materi	104
4. Format Angket Praktikalitas Guru	108
5. Format Angket Praktikalitas Siswa.....	111
6. Angket Validasi Ahli Media 1	114
7. Angket Validasi Ahli Media 2	120
8. Angket Validasi Ahli Materi 1	126
9. Angket Validasi Ahli Materi 2	129
10. Angket Praktikalitas Guru	134
11. Angket Praktikalitas Siswa	137
12. Hasil Validasi Media.....	140
13. Hasil Validasi Materi	142
14. Praktikalitas Kelompok Kecil	144
15. Praktikalitas Kelompok Besar.....	145
16. Praktikalitas Guru.....	146
17. Dokumentasi	147
18. Surat Permohonan Validator.....	149
19. Surat Izin Penelitian dari Departeman	150
20. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	151
21. Surat Balasan Dari Sekolah	152
22. Panduan Wawancara.....	153

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan baik spritual keagamaan, pengendalian diri, akhlak mulia, kepribadian, kecerdasan serta keterampilan yang dipelukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 menegaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

SMK Negeri 3 Kota Solok merupakan salah satu SMK Negeri yang terdiri dari beberapa jurusan, salah satu jurusan yang ada di SMK Negeri 3 Kota Solok adalah Tata Busana. Salah satu mata pelajaran praktik yang diajarkan di jurusan tersebut adalah mata pelajaran *Costum Made*. Pada mata pelajaran *Costum Made* kelas XI tata busana materi pokok yang dipelajari siswa antara lain Balero/rompi, Jas/jaket dan Gaun Pesta. Adapun materi tentang pembuatan gaun pesta terdiri dari pengertian gaun pesta, jenis-jenis gaun pesta, mengetahui kriteria dan fungsi gaun pesta, mempraktikkan pembuatan pola gaun pesta, menyiapkan bahan utama, menyediakan alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan busana pesta dan langkah-langkah menjahit busana pesta

serta penyelesaian akhir busana tersebut. Pada materi pembuatan gaun pesta dilakukan 1 minggu sekali dengan durasi waktu 9 jam/1 kali pertemuan (Silabus *Costum Made*, Th 2022/2023).

Dari hasil wawancara yang penulis lakukan kepada beberapa oransiswa Tata busana kelas XI di SMK N3 Kota Solok, pada tanggal 3 Agustus 2022 penulis menanyakan kesulitan-kesulitan apa saja yang siswaalamisaat proses pembelajaran berlangsung. Dari hasil wawancara yang didapatkan bahwa kesulitan yang dialami siswa dalam proses pembelajaran busana pesta adalah 1) Siswa kesulitan dalam pembuatan pola gaun pesta pagi; 2) Siswa tidak dapat menyelesaikan pembuatan pola gaun pesta pagi tepat waktu; 3) Siswa kesulitan dalam proses menjahit gaun pesta; 4) Siswa kesulitan dalam menempatkan hiasan yang cocok untuk menghias gaun pesta; 5) Sebagian besar pembelajaran didalam kelas lebih terfokus pada guru sebagai sumber utamanya, selain itu siswa juga sering terlambat mengumpulkan tugas dan produk yang di hasilkan juga kurang bagus.

Selanjutnya berdasarkan observasi dan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 3 Agustus 2022 dengan Ibu Marhidayani Fitri, S.Pdselaku guru Mata Pelajaran *Costum Madedi* SMK N 3 Kota Solok, Beliau mengatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan diantaranya jobsheet dan buku teks, namun media ini belum cukup mengatasi permasalahan siswa dalam pemahaman dan keterampilan pembuatan Busana Gaun Pesta. Peserta didik masih merasa kesulitan dalam memahami materi dan praktik busanapestayang diberikan, sehingga hasil yang diharapkan belum tercapai seperti, 1) Siswa masih

kesulitan dalam pembuatan pola; 2) Siswa kesulitan dalam proses menjahit busana pesta; 3) Siswa masih kesulitan dalam menghias busana pesta. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan inovasi pembelajaran yang digunakan oleh siswa dalam belajar mandiri. Salah satunya dengan mengembangkan bahan ajar yang dapat memotivasi siswa agar lebih aktif dan kreatif dengan tertentu berupa media *E-Modul (Electronic Modul)*.

Penggunaan bahan ajar berupa *E-Modul*, diharapkan dapat memberikan pembaharuan dalam proses pembelajaran. Menurut Sugihartini dkk, (2017) menyatakan bahwa *E-modul* dapat membantu siswa dalam memahami materi dan membuat siswa termotivasi dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu perangkat lunak atau *software* yang digunakan dalam membuat tampilan modul menjadi sebuah modul elektronik digital berbentuk *flipbook* yaitu aplikasi *Flip pdf corporate edition*. Aplikasi ini tidak hanya terpaku pada tulisan-tulisan saja tetapi bisa dimasukkan animasi, gambar, audio dan video sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Sejalan dengan pendapat Surjono, dkk (2009), *e-modul* memiliki kelebihan yaitu dapat meningkatkan fleksibilitas dan keefektivitasan pembelajaran, tidak terikat ruang dan waktu dalam artian bisa digunakan kapan saja, dapat meningkatkan pembelajaran semakin menarik dan tidak membosankan. Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa Penggunaan *e-modul* dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan

motivasi siswa, memudahkan siswa untuk mendapatkan informasi karena *e-modul* dapat di akses kapan saja sehingga memudahkan siswa.

Oleh karena itu berdasarkan uraian yang telah dipaparkan,penulis melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan judul **“Pengembangan *E-modul* Berbasis *Flipbook* Mata Pelajaran *Costum Made*Siswa Kelas XI di SMK Negeri 3 Kota Solok”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang,maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Siswa kesulitan dalam pembuatan polagaun pesta pagi(busana pesta)
2. Siswa tidak dapat menyelesaikan pembuatan pola tepat waktu
3. Siswa kesulitan dalam proses menjahit busana pesta
4. Siswa kesulitan dalam menghias gaun pesta (busana pesta)
5. Perlunya pengembangan media *e-modul* yang digunakan dalam pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pada Mata Pelajaran *Costum Made* pada materi pembuatan gaun pesta (busana pesta)SMK.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas,maka mengingat luasnya masalah, maka penelitian ini perlu dibatasi agar lebih fokus dan terarah. Batasan terkait maka penelitian ini yaitu penulis melakukan penelitian mengenai validitas dan praktikalitas

pengembangan media pembelajaran dalam bentuk media *e-modul* pada pembuatan gaun pesta pagi pada mata pelajaran *costum made* siswa kelas XI di SMK 3 Kota Solok.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah:

1. Bagaimanakah Validitas *E-Modul* berbasis *flipbook* Mata Pelajaran *Costum Made* Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Kota Solok?
2. Bagaimanakah Praktikalitas *E-Modul* berbasis *flipbook* Mata Pelajaran *Costum Made* Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Kota Solok?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian yaitu :

1. Mendeskripsikan Validitas *E-Modul* berbasis *flipbook* Mata Pelajaran *Costum Made* Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Kota Solok.
2. Mendeskripsikan Praktikalitas *E-Modul* berbasis *flipbook* Mata Pelajaran *Costum Made* Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Kota Solok.

F. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dengan adanya penggunaan *e-modul* sebagai media pembelajarannya, diharapkan kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, baik

pembelajaran yang berlangsung saat di dalam kelas ataupun pembelajaran yang dilakukan mandiri oleh siswa.

- b. Sebagai referensi penelitian berikutnya yang akan mengembangkan media *e-modul* dan media lainnya untuk pembelajaran *Costum Made*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Diharapkan media *e-modul* ini dapat menjadi referensi dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sehingga dapat membantu kesulitan siswa dalam pembuatan gaun pesta pada mata pelajaran *Costum Made*.

b. Bagi Guru

Sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran bagi guru mata pelajaran *Costum Made* dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran selanjutnya.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar disekolah dan sebagai referensi bagi pihak sekolah terkhusus pada jurusan tata busana, tentang pengembangan *E-Modul* pada mata pelajaran *Costum Made* pembuatan gaun pesta.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan peneliti mengenai media *e-modul* pembuatan gaun pesta pada mata pelajaran *costum madedan* sebagai menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah di hasilkannya *e-modul* pembelajaran pembuatan gaun pesta pagi yang layak dan mudah digunakan dalam proses belajar pembuatan gaun pesta pada mata pelajaran *costum made*.

Penelitian ini akan menghasilkan produk *e-modul* dengan karakteritik produk sebagai berikut :

1. Materi yang dipilih dalam pembuatan *e-modul* ini adalah materi semester 2 mata pelajaran *Costum Made* pada materi Pembuatan Gaun Pesta Pagi (busana pesta) berdasarkan silabus yang disusun oleh guru mata pelajaran *Costum Made*.
2. Perancangan berfungsi merancang *e-modul* sesuai dengan materi atau pokok bahasan sesuai tuntutan silabus. Sedangkan pengguna ialah siswa kelas XI SMK Negeri 3 Kota Solok yang mengikuti mata pelajaran *Costum Made* yang merupakan pengguna pada nantinya akan dapat menggunakan *E-Modul*.
3. Dalam penggunaan *e-modul* ini terdapat teks,gambar,dan video yang berfungsi untuk menunjang *e-modul* agar menjadi lebih menarik bagi siswa.
4. Hasil akhir *e-modul* ini menggunakan format *Html*.

5. Perangkat lunak tersebut adalah *Flip pdf corporate edition* yang merupakan perangkat lunak atau *software* yang digunakan untuk membuat tampilan buku atau bahan ajar lainnya menjadi sebuah buku elektronik digital berbentuk *flipbook*.
6. *E-modul* yang dirancang memiliki kelebihan yaitu berisi materi yang bersifat teori dan terdapat video tentang langkah-langkah menjahit dan menggunting gaun pesta dan terdapat soal kuis yang bisa diakses didalam *e-modul* dengan tampilan google form.

H. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan *e-modul* ini dilakukan sebagai suplementasi pembelajaran pada mata pelajaran *Costum Made*. Pengembangan *e-modul* berupaya untuk menunjang kegiatan pembelajaran karena dapat memudahkan guru dalam memberikan materi kepada siswa secara jelas dan menarik. Siswa juga akan terlatih untuk belajar mandiri dan praktis karena menggunakan aplikasi yang mendukung *e-modul* tersebut untuk dapat diakses secara bebas.

I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan *E-Modul* pada mata pelajaran *Costum Made* pembuatan Gaun Pesta Pagi ini dilakukan atas dasar asumsi bahwa sudah semestinya peran teknologi dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran. Ditambah lagi dengan era globalisasi saat ini, peran teknologi memiliki hubungan akrab dengan siswa, jadi jika pembelajaran memanfaatkan teknologi tertentu akan menarik minat siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian pengembangan *e-modul* pembuatan gaun pesta ini menggunakan aplikasi *Flip pdf corporate edition* ini di asumsikan dapat :

1. Memenuhi kebutuhan siswa dan guru mata pelajaran *Costum Made* pembuatan gaun pesta pagi terhadap bahan ajar.
2. Memberikan kemudahan pada siswa dalam pembuatan pola gaun pesta pagi.
3. Memberikan kemudahan pada siswa untuk menyelesaikan pembuatan pola gaun pesta pagi tepat waktu
4. Memberikan kemudahan pada siswa dalam menjahit gaun pesta
5. Meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar
6. Memberikan inovasi dalam pendidikan khususnya mengenai bahan ajar mata pelajaran *Costum Made* dengan materi gaun Pesta.

Permasalahan yang dihadapi saat ini adalah penggunaan *e-modul* masih jarang digunakan dalam proses belajar Gaun Pesta. Selain itu kemampuan peneliti dalam mengembangkan *e-modul* ini masih terbatas.

J. Definisi Istilah

1. Penelitian dan Pengembangan Sugiyono (2009:297) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.
2. Busana pesta menurut Izwerni (2012:34) adalah busana yang di pakai pada kesempatan pesta seperti pesta pagi, pesta sore, pesta malam resmi dan pesta malam gala.
3. Menurut Wijayanto (2014), berpendapat “modul elektronik atau *e-modul* merupakan tampilan informasi dalam format buku yang disajikan dalam

secara elektronik dengan menggunakan harddisk, disket, CD, atau flasdisk dan dapat dibaca dengan menggunakan komputer atau alat pembaca buku elektronik”.

4. Menurut Susanti dan Sholihah (2021) aplikasi *Flip PdfCorporateEdition* merupakan salah satu aplikasi yang digunakan untuk membuat *e-modul*. *Flip pdf corporate edition* adalah media interaktif yang dapat dengan mudah menambahkan berbagai jenis tipe media animatif ke dalam *flipbook*, seperti gambar, video dan animasi.
5. Validitas menurut Arikunto (2010:211-212) adalah suatu ukuran untuk menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen.
6. Praktikalitas menurut Sumardi (2020:96) adalah pernyataan yang mudah digunakan dan dikelola sebagai alat ukur. Dengan kata lain hal yang praktis adalah yang mudah dalam proses penyiapan atau pengembangan dan mudah digunakan.