

## PENGEMBANGAN E-MODUL GARIS DASAR UNTUK SISWA FASE E TATA BUSANA SMK

Fissilmi Kaffa<sup>1</sup>, Deny Arifiana<sup>2</sup>, Inty Nahari<sup>3</sup>, Mita yuniati<sup>4</sup>

Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: [fissilmi.20068@mhs.unesa.ac.id](mailto:fissilmi.20068@mhs.unesa.ac.id)<sup>1</sup>, [denyarifiana@unesa.ac.id](mailto:denyarifiana@unesa.ac.id)<sup>2</sup>, [intynahari@unesa.ac.id](mailto:intynahari@unesa.ac.id)<sup>3</sup>, [mitayuniati@unesa.ac.id](mailto:mitayuniati@unesa.ac.id)<sup>4</sup>

### ABSTRAK

Elektronik modul (E-Modul) merupakan salah satu media yang dapat digunakan guru untuk membantu mencapai efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui kelayakan media E-modul penerapan garis-garis dasar, mengetahui respon siswa setelah di terapkannya E-Modul, mengetahui hasil praktik penerapan garis-garis dasar setelah menggunakan E-modul. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (research and development) R&D dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian adalah 35 siswa Fase-E Tata Busana SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes penilaian. Hasil penelitian penerapan media E-Modul mendapatkan kategori sangat baik dengan skor rata-rata 95%, respon siswa mendapatkan kategori sangat baik dengan skor rata-rata 81% dan hasil praktik penerapan garis-garis dasar setelah menggunakan E-modul mendapatkan kategori tuntas dengan skor rata-rata 83,43%. Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa E-Modul untuk siswa SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto sangat layak dan bermanfaat bagi pengajar dan siswa.

**Kata Kunci:** media elektronik modul (e-modul), kelayakan, hasil

### ABSTRACT

*Electronic module (E-Module) is one of the media that can be used by teachers to help achieve effectiveness and efficiency in the learning process. The purpose of this research is to determine the feasibility of the E-module media for the application of basic lines, to understand students' responses after the E-module has been implemented, and to assess the results of the basic lines application practice after using the E-module. This research is a research and development (R&D) study using the ADDIE development model. The research subjects are 35 students from the Fashion Design Phase-E at SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto. The data collection methods used were questionnaires and assessment tests. The results of the research on the application of the E-Module media received a very good category with an average score of 95%, student responses received a very good category with an average score of 81%, and the results of the basic line application practice after using the E-Module received a complete category with an average score of 83.43%. Based on the research findings, it can be concluded that the E-Module for students of SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto is very suitable and beneficial for both teachers and students.*

**Keywords:** *electronic module media (e-module), feasibility, result*

### PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan potensi peserta didik agar mampu berkontribusi secara optimal bagi masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai wadah pembentukan karakter dan keterampilan yang dibutuhkan dalam

kehidupan profesional maupun sosial. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan kejuruan seperti SMK diarahkan untuk membekali peserta didik dengan keterampilan spesifik di bidang tertentu agar siap memasuki dunia kerja yang semakin kompetitif. Salah satu bidang keahlian yang diajarkan di SMK adalah Tata Busana, yang mencakup berbagai aspek keterampilan teknis dan kreatif, seperti mendesain model busana,

membuat pola sesuai ukuran tubuh, menjahit dengan teknik yang presisi, serta melakukan quality control untuk memastikan produk yang dihasilkan memenuhi standar industri (Ariyanto, 2015). Kompetensi tersebut menjadi sangat penting mengingat industri fashion dan tekstil terus berkembang seiring dengan meningkatnya permintaan pasar terhadap produk busana berkualitas.

Namun, dalam praktiknya, tidak semua peserta didik mampu mencapai kompetensi yang diharapkan dalam bidang Tata Busana, terutama dalam aspek penerapan garis-garis dasar pada desain busana. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto pada program keahlian Tata Busana, ditemukan adanya permasalahan yang cukup serius terkait rendahnya hasil praktik peserta didik dalam menerapkan garis-garis dasar saat membuat desain busana. Data menunjukkan bahwa hanya 37,14% peserta didik kelas X DPB 2 yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada tahun ajaran 2024/2025, sementara 62,86% lainnya belum mencapai kompetensi yang ditargetkan.

Rendahnya pencapaian ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan teknik dasar dalam merancang pola busana. Padahal, keterampilan dalam menerapkan garis dasar merupakan fondasi utama dalam desain busana, karena garis-garis tersebut berperan penting dalam menentukan struktur, keseimbangan, serta estetika dari suatu rancangan busana. Jika keterampilan ini tidak dikuasai dengan baik, maka peserta didik akan mengalami kesulitan dalam mengembangkan desain yang sesuai dengan proporsi tubuh dan tren mode yang terus berkembang.

Selain itu, rendahnya hasil praktik ini dapat berdampak pada kesiapan peserta didik dalam menghadapi tantangan di dunia kerja. Industri fashion menuntut tenaga

kerja yang memiliki keterampilan teknis yang baik, serta mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dalam desain dan produksi busana. Oleh karena itu, permasalahan ini harus segera diatasi dengan pendekatan yang inovatif dalam pembelajaran, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami dan menerapkan keterampilan yang diajarkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi, seperti penggunaan e-modul yang dapat diakses secara mandiri oleh peserta didik. Dengan demikian, diharapkan hasil praktik penerapan garis-garis dasar dalam desain busana dapat meningkat, sehingga peserta didik lebih siap menghadapi dunia industri yang sesungguhnya.

Beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil praktik penerapan garis-garis dasar antara lain metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dengan pendekatan ceramah dan penggunaan buku paket yang kurang komprehensif, minimnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, rendahnya minat serta keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, serta keterbatasan bahan ajar yang dapat diakses secara mandiri oleh peserta didik.

Dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil praktik peserta didik, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan e-modul. E-modul merupakan media pembelajaran digital yang memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri dengan dukungan berbagai fitur interaktif seperti video tutorial, animasi, serta navigasi yang mempermudah pemahaman materi (Susanti, 2017). Pembelajaran berbasis e-modul telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik, sebagaimana ditunjukkan oleh penelitian (Jannahtul, 2022) serta (Ramadhani, 2023), yang melaporkan tingkat kelayakan e-

modul lebih dari 88% serta dampak positif terhadap hasil praktik peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul penerapan garis-garis dasar pada siswa Fase E Tata Busana SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto. E-modul ini dirancang agar lebih interaktif dan mudah dipahami, sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep dan teknik penerapan garis-garis dasar dalam desain busana. Dengan adanya e-modul ini, diharapkan proses pembelajaran tidak lagi bergantung pada metode konvensional yang cenderung kurang menarik, tetapi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan fleksibel. Selain itu, peserta didik dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing, tanpa harus terbatas oleh ruang dan waktu.

Dengan demikian, pemanfaatan e-modul ini tidak hanya berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman peserta didik, tetapi juga berperan dalam meningkatkan hasil praktik penerapan garis-garis dasar agar sesuai dengan standar industri dan tuntutan kompetensi di dunia kerja.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Bagi sekolah, penelitian ini dapat menambah variasi media pembelajaran guna meningkatkan efektivitas kegiatan belajar-mengajar. Bagi guru, penelitian ini menyediakan referensi media pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Bagi siswa, penggunaan e-modul dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, dan hasil praktik dalam penerapan garis-garis dasar. Selain itu, bagi mahasiswa, penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam penelitian terkait pengembangan media pembelajaran. Secara lebih luas, bagi masyarakat, penelitian ini dapat menambah wawasan dalam pemanfaatan teknologi untuk pendidikan, serta bagi instansi pendidikan, penelitian ini dapat

memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan akademi.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Penelitian dilakukan di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto pada Agustus-Oktober 2024/2025 dengan subjek siswa Tata Busana Fase-E DPB 2 sebanyak 35 siswa. Objek penelitian mencakup penerapan media pembelajaran interaktif E-Modul serta respons dan hasil praktik siswa dalam penerapan garis-garis dasar.

Teknik pengumpulan data meliputi angket tertutup menggunakan skala Likert, tes psikomotor, dan lembar evaluasi, yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Analisis data kelayakan E-Modul dan respons siswa dihitung menggunakan persentase berdasarkan skala Likert, sedangkan hasil praktik dianalisis dengan rumus persentase ketuntasan belajar. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif guna meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam bidang desain fashion.

## **HASIL PENELITIAN dan PEMBAHASAN**

Kata “media” berasal dari bahasa Latin yang berarti perantara, yang berfungsi untuk menghubungkan informasi antara sumber dan penerima. Dalam perkembangannya, istilah ini sering dikaitkan dengan “media massa,” yang mencakup berbagai sarana komunikasi seperti surat kabar, majalah, radio, televisi, dan internet. Media memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi kepada khalayak luas, sehingga menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat modern.

Seiring dengan kemajuan teknologi, konsep media terus berkembang dan menjadi kajian penting di berbagai disiplin ilmu. Meskipun memiliki istilah yang berbeda, esensi media tetap sama, yaitu sebagai sarana penyampaian informasi. Beberapa contoh penerapannya meliputi media telekomunikasi dalam bidang komunikasi, media dakwah dalam penyebaran ajaran agama, serta media pembelajaran yang digunakan dalam dunia pendidikan. Dengan beragam fungsi dan bentuknya, media terus bertransformasi mengikuti perkembangan zaman dan kebutuhan masyarakat (Yaumi, 2017).

Elektronik modul merupakan bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis dalam format digital untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Modul ini dirancang agar dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran. Dengan penyajian yang lebih interaktif, E-Modul tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar, tetapi juga sebagai alat bantu yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami konsep yang diajarkan.

Selain itu, E-Modul dilengkapi dengan berbagai fitur pendukung seperti tautan navigasi, video tutorial, animasi, dan audio yang memperkaya pengalaman belajar. Fitur-fitur ini memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih dinamis dan menarik, sehingga meningkatkan motivasi serta pemahaman mereka terhadap materi. Dengan adanya interaktivitas yang tinggi, peserta didik dapat mengeksplorasi materi secara mandiri dan lebih aktif dalam proses pembelajaran (Najuah, 2020).

Respon siswa merupakan tanggapan dan reaksi yang diberikan selama pembelajaran. Respon yang rendah terjadi jika siswa kurang tertarik. Untuk mengukurnya, dapat digunakan angket, yaitu daftar pertanyaan yang menggambarkan karakteristik individu atau kelompok responden. Angket mencakup dua aspek: tanggapan (format dan

relevansi) serta reaksi (ketertarikan, kepuasan, dan percaya diri). Menurut Amir (2015), respon terbagi menjadi tiga jenis: kognitif (berkaitan dengan pengetahuan dan keterampilan), afektif (berhubungan dengan emosi dan sikap), serta konatif (terkait dengan perilaku nyata, seperti tindakan dan kebiasaan).

Hasil belajar, menurut Hamalik (2004), mencakup pola perilaku, nilai, pengetahuan, sikap, apresiasi, kemampuan, dan keterampilan. Ia juga mendefinisikan hasil praktik penerapan garis-garis dasar sebagai tingkat penguasaan siswa dalam proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan. Winkel (2009) menyatakan bahwa hasil praktik ini merupakan bukti keberhasilan seseorang, sementara Nawawi (dalam Susanto, 2013) menegaskan bahwa hasil tersebut mencerminkan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi, yang dinyatakan melalui skor praktik. Dengan demikian, hasil praktik penerapan garis-garis dasar dapat diartikan sebagai pencapaian siswa setelah mengikuti proses belajar, yang menjadi bukti keberhasilannya dalam suatu mata pelajaran (Sari, 2020).

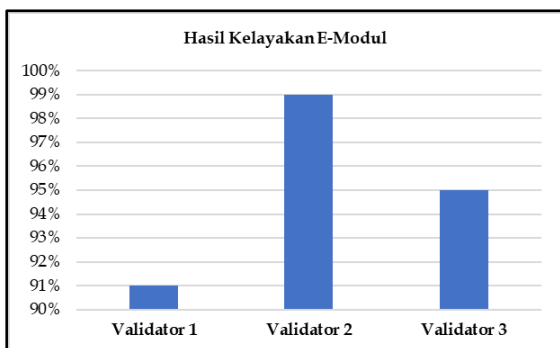
Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto tahun ajaran 2024/2025 terhadap 35 siswa Fase-E Tata Busana dalam pengembangan E-Modul penerapan garis-garis dasar, diperoleh hasil penelitian yang mencakup tiga aspek utama: 1) Kelayakan E-Modul Penerapan Garis-garis Dasar, 2) Respon Siswa terhadap Penerapan E-Modul, dan 3) Hasil Praktik Penerapan Garis-garis Dasar setelah diterapkannya E-Modul.

Analisis Kelayakan E-Modul Penerapan Garis-Garis Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur kelayakan E-Modul Dasar Fashion Desain dalam penerapan garis-garis dasar berdasarkan penilaian dari tiga validator. Aspek yang dinilai meliputi kualitas isi/materi, kualitas pembelajaran, kualitas bahasa, kualitas kelengkapan media, serta kualitas grafis

dan visual. Dari total 26 butir pertanyaan dengan skala Likert, hasil validasi menunjukkan bahwa 1) Validator 1 memberikan skor rata-rata 3,65, 2) Validator 2 memberikan skor rata-rata 3,96, dan 3) Validator 3 memberikan skor rata-rata 3,81.

Dengan perhitungan total skor 297 dari skor maksimal 312, diperoleh tingkat kelayakan sebesar 95%, yang dikategorikan sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa E-Modul dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan layak untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar. Persentase kelayakan yang tinggi ini mengindikasikan bahwa E-Modul mampu memenuhi kebutuhan peserta didik dalam memahami materi secara lebih interaktif dan fleksibel.

Selain itu, temuan ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh (Damayanti, 2022), yang memperoleh hasil kelayakan sebesar 92,5%, serta penelitian oleh (Putri, 2019), yang mencapai tingkat kelayakan hingga 100%. Konsistensi hasil dari berbagai penelitian ini semakin memperkuat bahwa E-Modul merupakan media pembelajaran yang valid dan dapat diandalkan. Dengan demikian, implementasi E-Modul diharapkan dapat terus dikembangkan dan dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan.



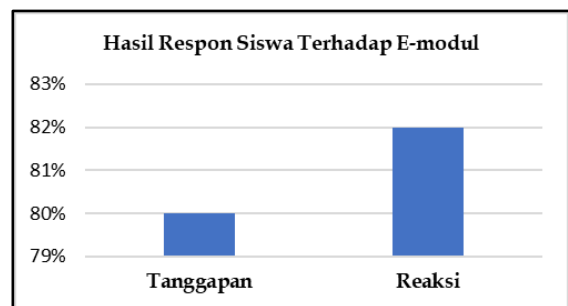
Gambar 1. Diagram Hasil Kelayakan E-Modul

Analisis Respon Siswa terhadap E-Modul. Respon siswa terhadap penggunaan E-Modul diukur melalui angket yang

mencakup aspek tanggapan dan reaksi, dengan total 20 pertanyaan. Dari total 35 siswa, hasil perhitungan menunjukkan 1) Total skor diperoleh: 2.261, 2) Skor maksimal: 2.800, dan 3) Presentase respon: 81%.

Berdasarkan hasil tersebut, respon siswa terhadap E-Modul dikategorikan sangat baik. Siswa merasakan manfaat yang signifikan dalam pembelajaran karena media ini lebih interaktif, menarik, dan mempermudah pemahaman materi. Penggunaan E-Modul juga meningkatkan motivasi belajar, membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan mandiri.

Hasil ini didukung oleh penelitian sebelumnya oleh (Widiana, 2021), yang mendapatkan skor 95,45% untuk respon siswa, serta penelitian (Sinuhaji, 2024) yang memperoleh skor rata-rata 85%. Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan E-Modul dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa, meningkatkan efektivitas penyampaian materi, dan memperkuat pemahaman mereka. Dengan demikian, E-Modul dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan.



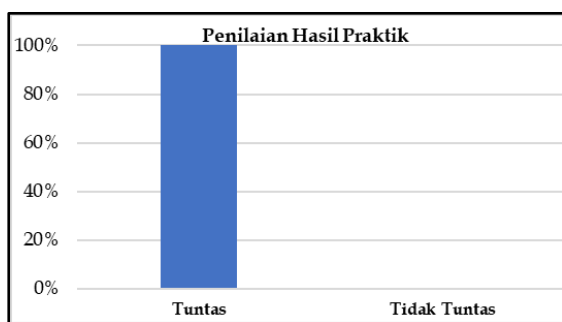
Gambar 2. Diagram Respon Siswa Terhadap E-Modul

Analisis Hasil Praktik Penerapan Garis-Garis Dasar. Evaluasi keterampilan siswa dalam menerapkan garis-garis dasar

dilakukan melalui tes praktik berbasis psikomotor. Penilaian mencakup tiga aspek utama 1) Aspek Persiapan: Menyiapkan alat, bahan, dan tempat kerja, 2) Aspek Proses: Desain garis-garis dasar dan kesesuaian komposisi, dan 3) Aspek Hasil: Kerapihan dan kebersihan lembar kerja.

Hasil praktik menunjukkan bahwa seluruh siswa, atau 100%, berhasil mencapai standar KKTP ( $\geq 75$ ), dengan rata-rata skor sebesar 83,43%, yang tergolong dalam kategori sangat baik. Capaian ini mencerminkan efektivitas penggunaan E-Modul dalam mendukung proses pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar ini mengindikasikan bahwa E-Modul membantu siswa dalam memahami dan mengaplikasikan materi dengan lebih baik. Dengan fitur interaktif yang tersedia, seperti video, animasi, dan navigasi yang mudah, siswa lebih termotivasi dan aktif dalam belajar. Selain itu, fleksibilitas E-Modul memungkinkan siswa untuk mengakses materi kapan saja, sehingga mereka dapat mengulang pelajaran sesuai kebutuhan. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa secara signifikan



Gambar 3. Diagram Penilaian Hasil Praktik

## SIMPULAN dan SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan E-Modul dalam pembelajaran penerapan garis-garis dasar pada siswa Fase-E Tata Busana di

SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto menunjukkan hasil yang sangat baik dari berbagai aspek, termasuk kelayakan, respon siswa, serta hasil praktik. Dari segi kelayakan, E-Modul ini memperoleh persentase sebesar 95%, yang menunjukkan bahwa modul ini memenuhi standar yang sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Respon siswa terhadap penggunaan E-Modul juga tergolong tinggi, dengan persentase sebesar 81%, yang mencerminkan tingkat penerimaan dan antusiasme yang positif dari peserta didik. Selain itu, tingkat ketuntasan belajar siswa mencapai 100%, yang menunjukkan bahwa seluruh siswa berhasil menguasai materi dan keterampilan yang diajarkan melalui E-Modul ini.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan E-Modul ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan siswa dalam menerapkan garis-garis dasar dalam desain busana. Hal ini menegaskan bahwa E-Modul tidak hanya layak digunakan, tetapi juga mampu mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal dalam pembelajaran Tata Busana di tingkat SMK.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media E-Modul dalam pembelajaran elemen Dasar Fashion Desain, khususnya pada penerapan garis-garis dasar dalam fase Tata Busana di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto, membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Hasilnya, siswa dapat mencapai KKTP secara optimal. Respon siswa terhadap penggunaan E-Modul sangat positif karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan memotivasi mereka untuk lebih aktif. Dengan demikian, pemahaman siswa meningkat, yang berdampak pada pencapaian nilai KKTP yang sangat baik.

Selain itu, E-Modul ini tidak hanya dapat dimanfaatkan di lingkungan sekolah, tetapi juga bisa digunakan di rumah atau di mana saja sesuai kebutuhan. Oleh sebab itu, media pembelajaran ini dianggap sangat efektif untuk diterapkan dalam

pembelajaran dasar fashion desain, khususnya dalam pembuatan desain hiasan dengan penerapan garis dasar. Keunikan penelitian ini terletak pada tiga aspek utama, yaitu pengembangan media E-Modul, analisis respon siswa terhadap penggunaannya, serta evaluasi hasil tes siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D dengan model pengembangan ADDIE.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan E-Modul dalam penerapan garis-garis dasar fase-E Tata Busana di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto, terdapat beberapa saran untuk mendapatkan hasil yang lebih optimal. Dalam pembelajaran, penggunaan media Elektronik Modul (E-Modul) dapat dijadikan alternatif yang efektif. Penggunaan E-Modul juga dapat dimanfaatkan oleh guru untuk meningkatkan semangat, motivasi, serta minat belajar siswa. Dengan adanya media ini, diharapkan siswa menjadi lebih aktif, bersemangat, dan mandiri dalam belajar, baik di sekolah maupun di rumah. Selain itu, E-Modul menyediakan materi yang lebih lengkap sehingga membantu siswa dalam memahami pembelajaran dengan lebih baik.

Pemanfaatan berbagai media pembelajaran yang tersedia juga perlu dioptimalkan agar siswa dapat lebih mudah mempelajari materi. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar mengkaji lebih banyak sumber atau referensi terkait E-Modul agar hasil penelitian lebih komprehensif. Selain itu, peneliti diharapkan dapat lebih siap menghadapi proses pengumpulan data yang cukup kompleks serta lebih fokus dalam menentukan materi yang akan diterapkan selama pengambilan data.

### DAFTAR PUSTAKA

Ariyanto Febri, M. M. (2015). Sistem Pendukung Keputusan Menentukan

Sekolah. *Jurnal Tam (Technology Acceptance Model)*, 5, 2.

Damayanti. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Membuat Desain Blus Di Kelas Xi Smk Keahlian Tata Busana. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, 40.

Jannahtul, B. (2022). Pengembangan E-Modul Pembuatan Pola Rok Dan Blouse Sesuai Desain Di Smk Negeri 8 Surabaya. *Jurnal Online Tata Busana*, 56–63.

Najuah, M. (2020). *Modul Elektronik*. In M. Pristi Suhendro Lukitoyo, *Modul Elektronik Prosedur Penyusunan Dan Aplikasinya*. Penerbit Yayasan Kita Menulis.

Putri, A. S. (2019). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Penyelesaian Tepi [Akaian Pada Mata Pelajaran Dasar Tenologi Menjahit Melakuai Aplikasi Sigil. *Journal.Student.Uny.Ac.Id*, 7.

Ramadhani, Y. (2023). Pengembangan Media E-Modul Pembuatan Busana Rumah Dengan Sistem Industri Di Kelas Xi Tata Busana Smk Dharma Wanita Gresik. *Jurnal Online Tata Busana*, 26–37.

Sari, S. P. (2020). Penggunaan Metode Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *Ejoes Educational Journal Of Elementary School*, 20.

Sinuhaji, M. A. (2024). Pengembangan E-Modul Pada Mata Pelajaran Pembuatan Busana Custom-Made Di Kelas Xi Tata Busana Smk Katolik Mater Amabilis. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan*, 201–207.

Susanti, R. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Pai Berbasis Kurikulum 2013. *Jmksp*, 160.

Widiana, F. H. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3728.

Yaumi, M. (2017). Media Pembelajaran Pengertian, Fungsi, Dan Urgensinya Bagi Anak Milenial. *Repository Uin Alauddin Makassar*, 3–4.