

## ABSTRAK

**Anggi Pratiwi: Pengembangan E-Modul Interaktif Pada Kompetensi Pembuatan Busana Anak Kelas XI Di SMK Swasta Awal Karya Pembangunan Galang. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2023.**

Kompetensi Pembuatan Busana Anak kelas XI bidang keahlian tata busana SMK AKP Galang tahun pembelajaran 2022/2023, menunjukkan siswa tidak memiliki buku pegangan untuk belajar secara mandiri dirumah. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan e-modul interaktif pembuatan busana anak Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*), menggunakan model pengembangan 4D (Four-D)

Hasil penelitian berupa: produk e-modul interaktif pembuatan busana anak. Hasil diperoleh dari ahli materi dengan rata-rata sebesar 96,6% dan ahli media dengan perolehan asil rata-rata 93,4% hasil yang penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan media dinyatakan “Sangat Layak” dengan persentase nilai rata-rata sebesar 95%. Seluruh akhir hitungan pada tahap validasi produk berada dalam kategori “Sangat Layak”. Uji kelayakan kelompok kecil terbatas diperoleh yaitu 18,00% tergolong pada kriteria sangat tidak layak. uji kelayakan kelompok sedang dengan jumlah responden 9 peserta didik yang dapat diketahui bahwa rata-rata presentase yang diperoleh yaitu 66,83% termasuk dalam kategori layak. uji kelayakan kelompok besar dengan jumlah responden 20 peserta didik yang dapat diketahui bahwa persentase rerata yang diterima, yaitu 88,42% termasuk pada kategori sangat layak.

**Kata Kunci : Pengembangan, E-Modul Interaktif, Kompetensi Pembuatan Busana Anak**



## **ABSTRACT**

***Anggi Pratiwi: Development of an interactive e-module on the clothing making competency for class Thesis. Medan State University Faculty of Engineering. 2023.***

*The Competency in Making Clothes for Class The aim of this research is to determine the development and feasibility of an interactive e-module for making children's clothing. This type of research is research and development, using the 4D (Four-D) development model.*

*The results of the research are: interactive e-module products for making children's clothing. sResults obtained from material experts with an average of 96.6% and media experts with an average of 93.4%, the results of the assessment carried out by material and media experts were declared "Very Eligible" with an average percentage value of 95 %. All final calculations at the product validation stage are in the "Very Eligible" category. The limited small group feasibility test obtained was 18.00% classified as very unfeasible criteria. Medium group feasibility test with a total of 9 students as respondents, it can be seen that the average percentage obtained is 66.83%, which is included in the feasible category. Large group feasibility test with a total of 20 students as respondents showed that the average percentage received, namely 88.42%, was included in the very feasible category.*

***Keywords: Development, Interactive E-Module, Children's Clothing Making Competence***

