

ABSTRAK

Isfahani Nadira Ahda. NIM 5211143002 : Pengembangan E-Modul Pengenalan *Tools* Dalam Desain Busana Pesta Menggunakan *Ibis Paint X* Pada Siswa Kelas XI Tata Busana SMKN 1 Beringin. Skripsi. Program Studi Pendidikan Tata Busana. Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Medan 2025.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan peserta didik dalam membuat desain busana secara digital menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*. Kesulitan tersebut muncul karena materi desain busana pesta secara digital masih tergolong baru, sementara sumber belajar dari buku terbatas. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran alternatif yang dapat membantu siswa memahami materi sekaligus meningkatkan keterampilan dalam mendesain. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan e-modul serta mengetahui kelayakan e-modul pada materi desain busana pesta secara digital bagi siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin.

Metode penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari tahap *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Proses penelitian mencakup uji validasi dengan melibatkan 3 validator ahli materi dan 3 validator ahli media, serta uji coba pengembangan e-modul kepada 34 peserta didik kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis kebutuhan memperoleh hasil 96,3% dari peserta didik dan 100% dari guru yang menyatakan perlunya pengembangan e-modul. Uji kelayakan pada tahap validasi ahli materi memperoleh rata-rata 94,6% dengan kriteria “sangat layak”, sedangkan validasi ahli media memperoleh rata-rata 90,7% dengan kriteria “sangat layak”. Uji coba pada peserta didik menunjukkan hasil 88,2% pada kelompok kecil, 93,5% pada kelompok sedang, dan 95,4% pada kelompok besar. Selain itu, uji coba kepada guru bidang studi desain dan produksi busana menunjukkan rata-rata 97,6%. Secara keseluruhan diperoleh respon positif dari guru dan siswa, sehingga dapat disimpulkan bahwa e-modul yang dikembangkan dinyatakan “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran pada materi desain busana pesta secara digital.

Kata Kunci : Pengembangan, E-Modul, *Ibis Paint X*, Model 4D

ABSTRACT

Isfahani Nadira Ahda. NIM 5211143002 : Development of E-Module on Introduction to Tools in Party Dress Design Using Ibis Paint X for Grade XI Fashion Design Students of SMKN 1 Beringin. Thesis. Fashion Design Education Study Program. Department of Family Welfare Education. Faculty of Engineering. State University of Medan, 2025.

This research was motivated by the difficulties students experienced in creating digital fashion designs using the Ibis Paint X application. These difficulties arose because the topic of digital party dress design is relatively new, while the availability of learning resources in textbooks remains limited. Therefore, there is a need for alternative learning media that can assist students in understanding the subject matter and improving their design skills. The purpose of this study was to develop an e-module and to determine its feasibility for use in teaching digital party dress design to Grade XI Fashion Design students of SMKN 1 Beringin.

The research method applied was Research and Development (R&D) using the 4D development model consisting of Define, Design, Develop, and Disseminate stages. The research process involved validation tests with three material experts and three media experts, as well as e-module trials with 34 students of Grade XI Fashion Design at SMKN 1 Beringin.

The results showed that the needs analysis obtained 96,3% from students and 100% from teachers, indicating the necessity of developing the e-module. The feasibility test by material experts achieved an average of 94.6% with the criterion of “highly feasible” while the validation by media experts obtained an average of 90.7% with the same criterion. Student trials revealed results of 88,2% in the small group, 93.5% in the medium group, and 95.4% in the large group. In addition, trials with subject teachers in fashion design and production achieved an average of 97.6%. Overall, the findings indicate a highly positive response from both teachers and students. It can be concluded that the developed e-module is “highly feasible” and suitable for use as a learning medium in digital party dress design.

Keywords: Development, E-Module, Ibis Paint X, 4D Model