

ABSTRAK

Rizka Nursyah Fitri nim. 5183343001. Pengembangan E-Modul Bordir Kerancang Berbasis Mesin Jahit Manual Di Lkp Dewi. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2025.

Di LKP Dewi hanya menemukan media pembelajaran berupa kertas *handout* yang lebih dominan pada motif bordir saja, tidak ditemukan media pembelajaran yang membahas bordir lebih mendetail. Dan Pembelajaran di LKP Dewi belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis e-modul pada mata pelajaran bordir kerancang mesin manual, (2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran e-modul bordir kerancang berbasis mesin jahit manual di LKP Dewi .

Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahap yaitu, *Analisis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian ini di laksanakan di LKP Dewi dengan subyek penelitian berjumlah 30 orang peserta didik. Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi dan angket/instrumen.

Hasil penelitian adalah (1) pengembangan media pembelajaran berbasis e-modul dikembangkan dengan menggunakan model *ADDIE*. Desain dan pengembangan media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan aplikasi *canva*, (2) hasil kelayakan materi pembelajaran dan media pembelajaran dinyatakan layak dengan masing-masing jumlah skor untuk materi 84% dan 83.8% untuk media. Berdasarkan uji coba kelompok kecil dari 5 siswa diperoleh jumlah rata-rata skor % dengan kategori “sangat baik”, dan uji coba kelompok besar dari 30 siswa diperoleh jumlah rata-rata skor 97% dengan kategori “sangat baik”.

Kata Kunci: e-modul, bordir kerancang, pengembangan

ABSTRACT

Rizka Nursyah Fitri nim. 5183343001. Development of E-Module Embroidery Kerancang Based on Manual Sewing Machine at Lkp Dewi. Thesis. Faculty of Engineering, State University of Medan. 2025.

At LKP Dewi, only handout paper was found as learning media which was more dominant on embroidery motifs, no learning media was found which discussed embroidery in more detail. And learning at LKP Dewi has not maximized the use of technology-based learning media. This study aims to: (1) To develop e-module-based learning media on manual machine embroidery design subjects, (2) To determine the feasibility of e-module learning media for manual sewing machine embroidery design based on manual sewing machine at LKP Dewi.

This research is a Research and Development (R&D) research. The development model used is ADDIE which consists of 5 stages, namely, Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This research was conducted at LKP Dewi with 30 students as research subjects. The data collection method uses observation and questionnaire/instrument methods.

The results of the study are (1) the development of e-module-based learning media was developed using the ADDIE model. The design and development of e-module-based learning media using the Canva application, (2) the results of the feasibility of learning materials and learning media were declared feasible with each score for the material being 84% and 83.8% for the media. Based on a small group trial of 5 students, an average score of 94% was obtained with the category "very good", and a large group trial of 30 students obtained an average score of 97% with the category "very good".

Keywords: e-module, embroidery kerancang, development