

ABSTRAK

Anggun Rohani Sihombing : Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul pada Materi Sulaman Fantasi Siswa Kelas XI Tata Busana SMK Swasta Setia Budi Binjai. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan, 2026

SMK Setia Budi Binjai merupakan sekolah kejuruan yang memiliki tujuh program keahlian salah satu diantaranya adalah program keahlian Tata Busana. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti ditemukan bahwa pengetahuan siswa mengenai konsep dasar sulaman fantasi masih sangat kurang dilihat dari hasil nilai yang menunjukkan bahwa dari 30 orang siswa, 19 orang (63,33%) kurang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana mengembangkan media pembelajaran berupa e-modul pada materi sulaman fantasi siswa kelas XI Tata Busana SMK Swasta Setia Budi Binjai.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Tata Busana SMK Swasta Setia Budi Binjai berjumlah 30 orang. Teknik pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, dan Disseminate*). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan 3 teknik yaitu observasi, wawancara, dan angket (kuisisioner). Penelitian ini berfokus pada kelayakan produk hasil dari pengembangan e-modul pada materi sulaman fantasi di SMK Swasta Setia Budi Binjai menggunakan Skala *Guttman* dan Skala *Likert* untuk menghitung validitas dan reliabilitas.

Hasil penelitian ini adalah produk e-modul yang dikembangkan dengan model pengembangan 4D. Pada tahap *Define* diperoleh analisis kebutuhan siswa dan guru sebesar 90% dan analisis tugas, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran adalah konsep pembuatan sulaman fantasi (pengertian, karakteristik, pola hiasan, penerapan warna, jenis tusuk hias, alat dan bahan, serta langkah-langkah). Pada tahap *Design*, e-modul dirancang menggunakan aplikasi *Canva* dan di-convert menggunakan aplikasi *Heyzine*. Pada tahap *Development*, dilakukan uji validitas dan reliabilitas dengan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan yang mendapatkan nilai rata-rata validitas sebesar 92,64% dan reliabilitas sebesar 87,03% yang dapat disimpulkan bahwa e-modul ini memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran. Terakhir, tahap *Disseminate*, e-modul disebarluaskan oleh peneliti menggunakan *link* tautan kepada guru dan siswa kelas XI Tata Busana SMK Swasta Setia Budi Binjai.

Kata kunci : media pembelajaran, e-modul, sulaman fantasi

ABSTRACT

Anggun Rohani Sihombing : Development of E-Module Learning Media on Fantasy Embroidery Material for Grade IX Fashion Design Students at Setia Budi Private Vocational High School, Binjai. Thesis. Faculty of Engineering, State University of Medan, 2026

SMK Setia Budi Binjai is a vocational school offering seven specialization programs, one of which is Fashion Design. Observations revealed that students' knowledge regarding the basic concepts of fantasy embroidery was lacking; 19 out of 30 students (63.33%) failed to reach the Minimum Mastery Criteria (KKM). This study aimed is to develop an e-module as a learning medium for the fantasy embroidery unit within the Fashion Design program for Grade XI students at SMK Swasta Setia Budi Binjai.

The research subjects were 30 Grade XI Fashion Design students at SMK Swasta Setia Budi Binjai. The study employed the Research and Development (R&D) method using the 4D development model (Define, Design, Development, and Disseminate). Data collection involved three techniques: observation, interviews, and questionnaires. The study focused on the feasibility of the developed e-module for fantasy embroidery, utilizing Guttman scales and Likert scales to calculate validity and reliability.

The research resulted in an e-module developed via the 4D model. The Define stage, analysis of teacher and students' needs result 90%; task analysis, concept analysis, and the formulation of learning objectives focused on the concepts of fantasy embroidery (definitions, characteristics, decorative patterns, color application, types of decorative stitches, tools and materials, and procedural steps). In the Design stage, the e-module was created using Canva and converted via Heyzine. During the Development stage, validity and reliability testing were conducted through individual, small-group, and field trials, resulting in an average validity score of 92.64% and a reliability score of 87.03%; thus, it was concluded that the e-module met the feasibility criteria as a learning medium. Finally, in the dissemination stage, the researcher distributed the e-module to teachers and Grade XI Fashion Design students at SMK Swasta Setia Budi Binjai via a link.

Keywords : learning media, e-modul, fantasy embroidery