

Penilaian E-Modul Materi Unsur Desain Warna

Rosa Octa Puri¹, Vivi Radiona Sofyani Putri², Dewi Suliyanthini³

¹Program Studi Pendidikan Tata Busana; ² Universitas Negeri Jakarta

E- mail : rosaocapuri.03@gmail.com | vradionaputri@gmail.com | dewiunj71@gmail.com

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel

Diterima:
2 September 2024;
Diperbaiki:
10 November 2024;
Diterima:
1 Desember 2024
Tersedia daring:
21 Desember 2024.

Kata kunci

E-Modul, Media
Pembelajaran,
Penilaian, Unsur
Desain Warna

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil penilaian e-modul materi Unsur Desain Warna pada Mata Kuliah Dasar Seni dan Desain. Penelitian ini dilakukan di laboratorium Program Studi Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta pada tahun 2024. Penilaian pada penelitian ini dilakukan oleh 4 orang panelis ahli berdasarkan aspek kelayakan media pembelajaran dan penilaian karakteristik modul. Metode penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental design one shot case study*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket campuran dengan skala pengukuran jenis *rating scale*. Teknik analisis data menggunakan pendekatan statistik deskriptif. Berdasarkan hasil analisis data, media pembelajaran dalam bentuk e-modul materi unsur desain warna yang dinilai berdasarkan aspek kelayakan media pembelajaran dan aspek karakteristik modul memperoleh hasil sangat baik. Penilaian secara keseluruhan memperoleh nilai sangat layak dengan keunggulan e-modul memiliki konsep yang relevan dengan tujuan pembelajaran, materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran, dilengkapi dengan kemudahan akses link e-modul bagi pengguna. Dapat disimpulkan bahwa e-modul materi unsur desain warna layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran materi unsur desain warna.

PENDAHULUAN

Teknologi informasi telah mengubah dunia pendidikan [1]. Penggunaan teknologi informasi dalam pendidikan dapat membuat pendidik lebih mudah menyampaikan materi dan membuat siswa lebih mudah memahami materi [2]. Pada abad ke-21, guru harus dapat membantu siswa mereka menggunakan inovasi teknologi seperti komputer, papan tulis elektronik, dan modul elektronik [3]. Untuk membuat belajar lebih mudah, siswa membutuhkan sumber belajar yang inovatif dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja [4].

Komponen yang mendukung kegiatan belajar salah satunya adalah sumber belajar. Penggunaan sumber belajar dapat membantu pendidik menjelaskan topik dan membantu peserta didik memahami materi [5]. Jika sumber belajar tidak ada dalam kegiatan pembelajaran, mahasiswa akan kesulitan memahami materi [6].

Media pembelajaran harus selalu dikembangkan untuk memberikan layanan pendidikan kepada mahasiswa agar dapat belajar secara mandiri. Media pembelajaran termasuk dalam empat kategori: media yang dihasilkan oleh teknologi cetak, media yang dihasilkan oleh teknologi audio-visual, media yang dihasilkan oleh teknologi yang berdasarkan komputer, dan media yang digabungkan dengan teknologi cetak dan komputer [7]. Media pembelajaran memiliki manfaat sebagai solusi untuk keterbatasan waktu, tempat, dan daya indra, serta meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar dan membuat materi lebih jelas. Banyak media pembelajaran tersedia untuk guru untuk digunakan. Salah satunya adalah modul elektronik (e-modul) [8].

Dasar Seni dan Desain merupakan salah satu mata kuliah dalam prodi Pendidikan Tata Busana, yang mengajarkan dasar seni dan desain, unsur desain, dan prinsip desain. salah satu materi yang harus dikuasai oleh mahasiswa/i adalah unsur desain warna. Berdasarkan hasil pembicaraan dengan dosen pengampu mata kuliah Dasar Seni dan Desain, terdapat beberapa kendala dalam perkuliahan seperti kurangnya bahan ajar pada materi unsur desain terutama warna dan hanya bergantung pada buku pegangan dosen yang tidak disebarluaskan. Menurut mahasiswa, saat mereka mengambil mata kuliah Desain Busana di semester berikutnya, mahasiswa cenderung sudah lupa caranya menerapkan unsur warna pada desain busana mereka karena materi itu tidak dapat mereka lihat dan pelajari kembali. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa membutuhkan bahan ajar yang dapat mendukung untuk memahami materi secara mandiri. Ini akan membantu mahasiswa mencapai hasil yang optimal dan memudahkan dosen saat menyampaikan materi pembelajaran. Seperti penelitian pada referensi [9] yang menunjukkan bahwa penggunaan e-modul sebagai media pembelajaran memiliki hasil yang baik, dengan peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 35,56%.

E-modul dipilih karena praktis dan portabel. E-modul dapat diakses melalui perangkat digital seperti laptop, tablet, atau ponsel. Ini memungkinkan peserta didik untuk belajar di mana saja tanpa harus membawa buku fisik. Kemudahan Berbagi, E-modul dapat dengan mudah dibagikan melalui email, platform pembelajaran daring, atau aplikasi berbagi file [10]. Ini memudahkan dosen untuk menyebarkan materi kepada seluruh kelas. ini semua tidak terlepas dari perkembangan teknologi yang mendorong terjadinya perpaduan antara teknologi cetak dengan teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran [11].

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis ingin membuat e-modul materi elemen desain warna yang ideal untuk mata kuliah dasar seni dan desain, yang dapat membantu mahasiswa yang sedang mempelajari mata kuliah tersebut. Hal ini juga yang mendorong penulis untuk menyelesaikan skripsi berjudul "Penilaian E-Modul Materi Unsur Desain Warna". Pembuatan bahan ajar berupa e-Modul mengacu pada teori

berdasarkan Aspek Kelayakan Media Pembelajaran [12] dan berdasarkan Aspek Karakteristik Modul [13].

METODE

Penelitian dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Tata Busana, Universitas Negeri Jakarta yang berlokasi di Jalan Rawamangun Muka Raya No.11, Rawamangun, Jakarta Timur. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester 119-120 tahun akademik 2023/2024. Dalam penelitian ini metode yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan yaitu *pre-experimental design* dengan model *one shot case study. Treatment* yang dilakukan yaitu membuat e-modul unsur desain warna dan observasi yang dilakukan yaitu melakukan uji penilaian e-modul ke panelis ahli dengan berdasarkan aspek kelayakan media pembelajaran dan aspek karakteristik modul.



Gambar 1 Pola Desain Eksperimen *One-Shot Case Study*
Sumber: Sugiyono, 2021

Keterangan :

X = *Treatment* atau perlakuan

O = Hasil evaluasi sesudah *treatment*

Variabel yang digunakan pada penelitian ini terdapat satu variabel penelitian (variabel tunggal), yaitu Penilaian E-Modul Materi Unsur Desain Warna.

Subjek penelitian pada penilaian ini terdiri dari 2 panelis ahli media berdasarkan aspek kelayakan media pembelajaran dan 2 panelis ahli materi berdasarkan karakteristik modul yang akan melakukan penilaian melalui kuesioner (angket) campuran. Objek penelitian yang akan diteliti adalah e-modul unsur desain warna. E-Modul yang dibuat berupa e-modul yang dapat diakses dengan ataupun tanpa jaringan internet, di dalamnya terdapat ilustrasi penggambaran materi pengertian dan macam-macam unsur desain, warna menurut dimensinya, teori warna menurut para ahli, psikologi warna, dan kombinasi warna [14] untuk memudahkan kegiatan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data menggunakan Instrumen berupa kuesioner (campuran) dengan menggunakan skala pengukuran yaitu *rating scale*.

Tabel 1 Interval Jawaban *Rating Scale*

Sumber : Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (Sugiyono, 2021)

Alternatif Jawaban	Interval Jawaban
Sangat Baik	4
Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Uji validitas menggunakan uji validitas konstruk. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Data yang telah diperoleh dari panelis kemudian dihitung berdasarkan rumus persentase berikut (Sugiyono, 2021)

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor aktual}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Setelah dilakukan perhitungan analisis data menggunakan persentase, maka selanjutnya dilakukan tahap interpretasi yang akan mengacu pada ketentuan berikut.

Tabel 2 Pedoman Hasil Penilaian

Sumber : Diadaptasi dari Widoyoko (2012: 112)

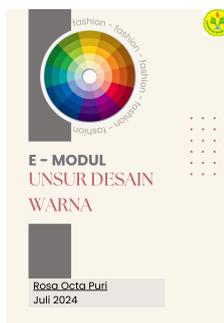
Kriteria	Persentase Skor (%)	Jarak Persentase
Sangat Baik	> 81,5 % – 100 %	18,5 %
Baik	62,5 % – 81,5 %	19 %
Tidak Baik	43,5 % – 62,5 %	19 %
Sangat Tidak Baik	25,0 % – 43,5 %	18,5 %

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mendeskripsikan data hasil penelitian bahan ajar dalam bentuk e-modul dengan materi Unsur Desain Warna. Bahan ajar modul ini dibuat agar mahasiswa mampu mempelajari dan memahami materi Unsur Desain Warna dan bisa menciptakan suatu media pembelajaran yang sesuai dengan kriteria modul yang baik. Selanjutnya, dilakukan pengumpulan materi-materi sesuai dengan Unsur Desain Warna dari berbagai sumber yang ada. Kemudian, materi yang sudah terkumpul disusun dan dirancang menjadi bahan ajar dalam bentuk e-modul. Kemudian, diidentifikasi berdasarkan Rencana Pembelajaran Semester. Identifikasi tujuan pembelajaran, Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK), sub CPMK dan pokok bahasan. Sehingga dapat didapatkan garis besar materi yang akan disusun menjadi pokok bahasan dalam modul ini, mulai dari pengertian unsur desain hingga karakteristik warna.

Setelah konsep materi tersusun, langkah berikutnya adalah menentukan jenis bahan ajar yang cocok untuk materi yang ada, sehingga dipilihnya bahan ajar berupa e-modul yang dinilai berdasarkan 2 aspek [15] yang memungkinkan mahasiswa dapat belajar secara mandiri tanpa harus bergantung pada tenaga pengajar dan dapat mengevaluasi hasil belajarnya sendiri. Selanjutnya, tahap pembuatan bahan ajar e-modul, yaitu desain dan kerangka yang akan dikembangkan materi yang ada di dalamnya. Penyusunan e-modul ini menggunakan aplikasi *online* Canva untuk desain dan ilustrasi. Modul ini dikemas dalam bentuk modul elektronik dengan aplikasi Book Creator.

Hasil



Gambar 1 Tampilan Cover Depan E-Modul
Sumber : Dokumentasi Peneliti Rosa Octa Puri (2024)



Gambar 2 Tampilan Isi Materi e-Modul
Sumber : Dokumentasi Peneliti Rosa Octa Puri (2024)

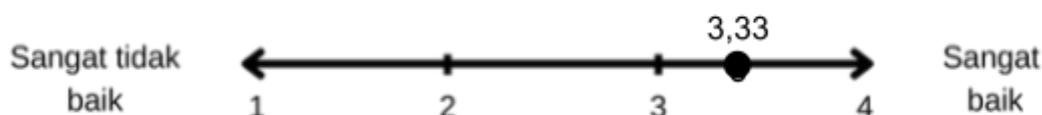
Berdasarkan aspek materi dijelaskan bahwa bahan ajar yang dikembangkan hendaknya memperhatikan beberapa hal yang terdapat pada pedoman penilaian bahan ajar, yaitu diantaranya adalah: pembelajaran diri (*self instructional*), satu kesatuan (*self contained*), berdiri sendiri (*stand alone*), menyesuaikan (*adaptive*), dan mudah digunakan (*user friendly*) [13].

Pengujian ini dilakukan dengan memberikan pernyataan berupa angket tertutup-terbuka (campuran) sebanyak 21 pernyataan. Berikut adalah hasil dari angket campuran kedua ahli berdasarkan karakteristik modul:

Tabel 3 Tabel Skor Penilaian Ahli Berdasarkan Karakteristik Modul

Aspek	Jumlah Pertanyaan	Jumlah Skor	Persentase
Aspek Pembelajaran Diri (<i>Self Instruction</i>)	11	71	80,68
Aspek Satu Kesatuan (<i>Self Contained</i>)	3	20	83,33
Aspek Berdiri Sendiri (<i>Stand Alone</i>)	1	7	87,50
Aspek pada Penyesuaian Diri (<i>Adaptive</i>)	2	14	87,50
Aspek Mudah Digunakan (<i>User Friendly</i>)	4	28	87,50
Jumlah	21	140	

$$\text{Rata-Rata} = \frac{(\text{total skor})}{(\text{jumlah panelis} \times \text{jumlah pernyataan})} = \frac{140}{(2 \times 21)} = 3,333$$



$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor aktual}}{\text{skor ideal}} = \frac{3,333}{4} \times 100\% = 83,33\%$$

Selanjutnya, berdasarkan aspek media pembelajaran dijelaskan bahwa bahan ajar yang dikembangkan hendaknya memperhatikan beberapa hal yang terdapat pada pedoman penilaian bahan ajar, yaitu diantaranya adalah: kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan [12].

Pengujian ini dilakukan dengan memberikan pernyataan berupa angket tertutup-terbuka (campuran) sebanyak 20 pernyataan. Berikut adalah hasil dari angket campuran kedua ahli berdasarkan kelayakan media pembelajaran pembelajaran:

Tabel 4 Tabel Skor Penilaian Ahli Berdasarkan Kelayakan Media Pembelajaran

Aspek	Jumlah Pertanyaan	Jumlah Skor	Persentase
Aspek Isi	5	38	95,00
Aspek Kebahasaan	4	27	84,38
Aspek Penyajian	5	33	82,50
Aspek Kegrafikan	6	46	95,83
Jumlah	20	144	

$$\text{Rata-Rata} = \frac{(\text{total skor})}{(\text{jumlah panelis} \times \text{jumlah pernyataan})} = \frac{144}{(2 \times 20)} = 3,6$$



$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor aktual}}{\text{skor ideal}} = \frac{3,6}{4} \times 100\% = 90\%$$

Setelah melalui proses penilaian melalui angket ahli berdasarkan karakteristik modul dan ahli berdasarkan kelayakan media pembelajaran, maka didapatkan hasil penilaian sebagai berikut:

Tabel 5 Tabel Skor Penilaian Ahli Berdasarkan Karakteristik Modul dan Kelayakan Media Pembelajaran

Aspek Penilaian	Jumlah Pertanyaan	Jumlah Skor	Persentase
Karakteristik Modul	21	140	83,33
Kelayakan Media Pembelajaran	20	144	90,00
Jumlah	41	284	

$$\text{Rata-Rata} = \frac{(\text{total skor})}{(\text{jumlah panelis} \times \text{jumlah pernyataan})} = \frac{284}{(2 \times 41)} = 3,463$$



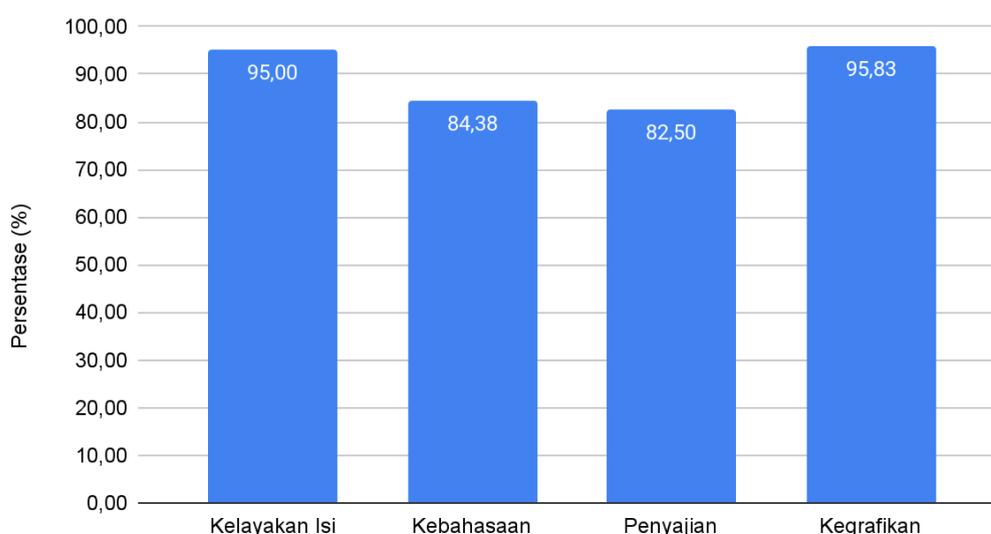
$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor aktual}}{\text{skor ideal}} = \frac{3,463}{4} = 86,59\%$$

Diskusi



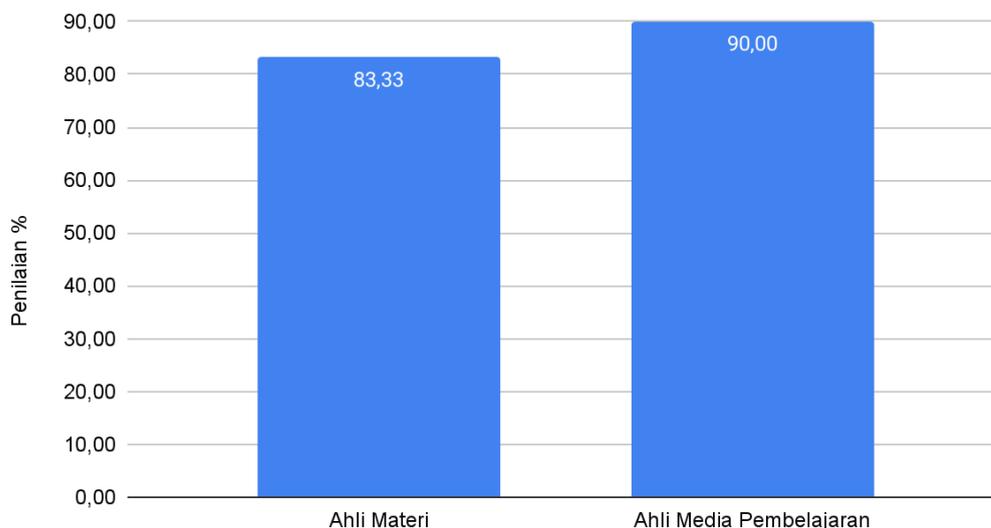
Grafik 1 Hasil Persentase Penilaian Ahli Berdasarkan Karakteristik Modul

Nilai tertinggi dengan kategori Sangat Baik oleh skor aspek berdiri sendiri (*stand alone*), aspek pada penyesuaian diri (*adaptive*), dan aspek mudah digunakan (*user friendly*) dengan persentase 87,50%. Pada ketiga aspek tertinggi didapatkan bahwa hampir setiap aspek-aspek tersebut meraih skor maksimal dari panelis dan hanya mendapat saran untuk memperbaiki glosarium saja. Sedangkan nilai terendah dengan kategori Baik dimiliki oleh aspek pembelajaran diri (*self instruction*) dengan persentase 80,68%. Perlu ditingkatkan lagi dalam penggunaan bahasa yang ilmiah dan kelengkapan ilustrasi serta informasi rujukan yang mendukung materi pembelajaran.



Grafik 2 Persentase Penilaian Ahli Berdasarkan Kelayakan Media Pembelajaran

Hasil dari penilaian ahli berdasarkan kelayakan media pembelajaran ini didukung nilai tertinggi dengan kategori Sangat Baik oleh skor aspek kegrafikan dengan persentase 95,83%. Sub indikator kegrafikan meliputi desain dan layout, pemilihan warna, dan kemenarikan tampilan, memperoleh nilai rata-rata yang mendekati maksimal. Sedangkan nilai terendah dimiliki oleh aspek penyajian memiliki persentase 82,50%. Pada aspek penyajian kemenarikan tampilan cover dan penyajian materi mendapatkan masukan untuk lebih ditingkatkan lagi, serta perlu ditambahkan lagi beberapa gambar pada materi e-modul.



Grafik 3 Hasil Persentase Penilaian Bahan Ajar Modul

Pada tabel diatas panelis ahli berdasarkan karakteristik modul dan ahli berdasarkan kelayakan media pembelajaran memberikan nilai yang variatif pada kuesioner di setiap aspek. Aspek materi mempunyai 13 sub indikator dan aspek media mempunyai 9 sub indikator. Kemudian sudah terdapat hasil penilaian dari setiap pernyataan pada sub indikator.

Berdasarkan hasil angket penilaian berdasarkan ahli berdasarkan karakteristik modul dan ahli berdasarkan kelayakan media pembelajaran pada aspek-aspek di atas, maka diperoleh penilaian modul dalam kategori Sangat Baik sebesar 86,59%. Modul ini dapat dikatakan Baik karena telah divalidasi dan dinilai oleh para ahli berdasarkan karakteristik modul dan media. Modul sesuai materi yang terpacu pada RPS dan sesuai struktur modul.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli berdasarkan kelayakan media pembelajaran dan ahli berdasarkan karakteristik modul, pada aspek media dengan indikator aspek kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan e-modul unsur desain warna termasuk dalam kategori Sangat Baik. Kemudian pada aspek materi dengan indikator pembelajaran diri (*self instructional*), satu kesatuan (*self contained*), berdiri sendiri (*stand alone*), menyesuaikan diri (*adaptive*), dan ramah pengguna (*user friendly*) juga termasuk dalam kategori Sangat Baik.

Penilaian pada aspek materi didasarkan pada aspek pembelajaran diri (*self instructional*), satu kesatuan (*self contained*), berdiri sendiri (*stand alone*), menyesuaikan diri (*adaptive*), dan ramah pengguna (*user friendly*). Nilai tertinggi diperoleh pada aspek berdiri sendiri (*stand alone*), menyesuaikan diri (*adaptive*), dan ramah pengguna (*user friendly*). Hal ini menunjukkan bahwa modul yang telah dibuat peneliti telah memenuhi ketiga aspek di atas dengan sangat baik. Adapun nilai terkecil pada aspek materi diperoleh pada aspek pembelajaran diri (*self instructional*) dalam kategori Baik. Dalam aspek pembelajaran diri (*self instructional*), menurut panelis, perlu ditingkatkan lagi dalam penggunaan bahasa yang ilmiah dan kelengkapan ilustrasi serta informasi rujukan yang mendukung materi pembelajaran.

Penilaian pada aspek media pembelajaran didasarkan pada aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan. Penilaian tertinggi diperoleh pada aspek kegrafikan, yang artinya modul memiliki desain dan kualitas yang sangat baik. Sedangkan nilai terendah dimiliki oleh aspek penyajian.

Kesimpulan penelitian ini secara keseluruhan menyatakan hasil penelitian melalui angket/kuesioner yang disebar kepada para panelis ahli berdasarkan karakteristik modul, dan ahli berdasarkan kelayakan media pembelajaran bahan ajar modul yang berisi materi unsur desain warna dinilai Sangat Baik untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam mata kuliah dasar seni dan desain karena telah melalui tahapan revisi dari para panelis ahli.

REFERENSI

- [1] Okrul, A., et al. (2020). Teknologi informasi dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 15(2), 123-135.
- [2] Wulansari, R., et al. (2018). Penggunaan teknologi informasi dalam pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 45-58.
- [3] Sestiya, D., et al. (2020). Inovasi teknologi dalam pendidikan abad ke-21. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(3), 67-79.
- [4] Seruni, M., et al. (2019). Sumber belajar inovatif dan aksesibilitas. *Jurnal Pendidikan Modern*, 10(4), 89-102.
- [5] Anggriani, R., et al. (2020). Peran sumber belajar dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan*, 14(2), 101-115.
- [6] Wulansari, R., et al. (2018). Penggunaan sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 45-58.
- [7] Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [8] Yanindah, A. T. C., & Novisita, R. (2021). Pengembangan E-Modul SUGAR Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 607-622.
- [9] Kumalasan, R., & Eilmelda, E. (2022). Penggunaan e-modul sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 15(2), 123-135.
- [10] Padwa, T., Amanda, M., & Latifah, U. (2021). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook sebagai Media Pembelajaran Distance Learning*. Jurnal Vokasi Informatika (JAVIT), Vol. 1, No. 1, Februari 2021.
- [11] Padwa, T., & Erdi, P. (2021). Penggunaan E-Modul Dengan Sistem Project Based Learning. *Jurnal Vokasi Informatika*, 1(1), 21 - 25. <https://doi.org/10.24036/javit.v1i1.13>
- [12] Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas). (2008). *Kelayakan Media Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- [13] Daryanto. (2013). *Menyusun Modul: Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar* (S. Darmiatun, ed.). Gava Media
- [14] RPS Mata Kuliah Dasar Seni dan Desain UNJ - 2024.pdf
- [15] Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.