

## Pengembangan Modul Interaktif Busana Daerah sebagai Media Pengenalan Budaya Indonesia

---

Roudlotus Sholikhah  
Prodi. Tata Busana, Universitas Negeri Semarang  
[roudlotus\\_sholikhah@mail.unnes.ac.id](mailto:roudlotus_sholikhah@mail.unnes.ac.id)

**Abstract:** *The purpose of this research is to obtain active, creative, and innovative teaching materials in the Traditional Clothing course which is the subject for the introduction of culture in the field of Creative Industry at the Home Economic Department. The study was designed through the following stages: (1) conducting a survey to the lecturers and students of the Home Economic Department (fashion design concentration) to find out the subject of Traditional Clothing Course (2) Develop teaching materials on the subject of Traditional Clothing course, (3) Validation of the interactive teaching module by materials experts of Traditional Clothing and Media Experts (4) Revision of module teaching materials in the subject of Traditional Clothing Course, (5) Trial on students who are taking the course of Traditional Clothing.*

*This research has succeeded in developing the appropriate Traditional Clothing Course Module for learning. The suitability of this module can be seen from the systematic aspect of the preparation of the module. This module meets the standard criteria of module compilation as well as the standard systematic module. From the characteristic aspect of the module, the module is arranged according to the module characteristic method so that can be used independently by the student (self instructional).*

*The module developed by the researcher has been declared feasible by the validators consisting of media experts and material experts. Media experts and materials experts conclude that the eligibility of this module lies in the good category. Thus it can be concluded that the Traditional Clothing Module that has been developed has been feasible to be used in the learning of the course of Traditional Clothing.*

*Keywords: Development, Module, Traditional Clothing*

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh bahan ajar yang aktif, kreatif, dan inovatif dalam mata kuliah Busana Daerah yang merupakan mata kuliah untuk pengenalan budaya di bidang Industri Kreatif pada Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga. Penelitian dirancang melalui tahapan berikut ini: (1) melakukan survey terhadap dosen dan mahasiswa Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (konsentrasi busana) untuk mengetahui pembelajaran mata kuliah Busana Daerah (2) Mengembangkan bahan ajar pada mata kuliah Busana Daerah, (3) Validasi bahan ajar modul interaktif oleh ahli materi Busana Daerah dan Ahli media (4) Revisi bahan ajar modul pada mata kuliah Busana Daerah, (5) Uji coba pada mahasiswa yang sedang menempuh mata kuliah Busana Daerah.

Penelitian ini telah berhasil mengembangkan Modul interaktif Busana Daerah yang sesuai untuk pembelajaran. Kesesuaian modul ini dapat dilihat dari sisi sistematika penyusunan modul. Modul ini telah memenuhi kriteria standar penyusunan modul sebagaimana standar sistematika modul. Dari sisi karakteristik modul, modul disusun sesuai kaedah karakteristik modul sehingga dapat digunakan mahasiswa untuk belajar secara mandiri (*self instructional*).

Modul interaktif yang dikembangkan peneliti telah dinyatakan layak oleh para validator yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Ahli media maupun ahli materi menyimpulkan bahwa kelayakan modul ini terletak pada kategori baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Modul interaktif Busana Daerah yang telah dikembangkan telah layak untuk digunakan dalam pembelajaran Mata Kuliah Busana Daerah sebagai pengenalan budaya Indonesia.

*Kata kunci: Pengembangan, Modul interaktif, Busana Daerah*

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang Masalah

Bahan ajar dewasa ini mampu menciptakan kreativitas setiap individunya untuk mampu berdaya saing dalam mengembangkan setiap inovasi yang ada oleh hasil cipta, rasa, dan karsa manusia. Oleh karena itu dibidang pendidikan selalu menyesuaikan dengan perkembangan yang ada sesuai tingkat kreativitas masing-masing. Termasuk didalamnya pengembangan bahan ajar sebagai bentuk penunjang dalam proses pembelajaran yang komunikatif dengan harapan hasil belajar yang dicapai nanti maksimal sesuai dengan tujuan pembelajaran. Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi yakni proses penyampaian pesan dari sumber pesan dengan menggunakan media tertentu ke penerima pesan. Pengembangan ini diharapkan mampu menciptakan kondisi belajar yang kondusif dan menarik bagi mahasiswa.

Dikmenjur dalam websitenya <http://www.dikmenum.go.id> mengungkapkan bahwa bahan ajar merupakan seperangkat materi/substansi pembelajaran (*teaching material*) yang disusun secara sistematis, menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian, Wright (1987) dalam Agus Trianto (2005: 9) menambahkan bahwa bahan ajar dapat membantu

ketercapaian tujuan silabus, dan membantu peran guru dan siswa dalam proses belajar-mengajar. Masih menurut Agus Trianto, (2005: 8) bahwa bahan ajar merupakan unsur penting dari kurikulum. Jika silabus ditentukan arah dan tujuan suatu isi dan pengalaman belajar bahasa sebagai kerangka, maka bahan ajar merupakan daging yang mengisi kerangka tersebut. Bahan ajar harus memuat secara utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran. Peran bahan ajar dalam pembelajaran menurut Cunningsworth, (1995: 7) adalah untuk penyajian bahan belajar, sumber kegiatan bagi siswa untuk berlatih berkomunikasi secara interaktif, rujukan informasi kebahasaan, sumber stimulan, gagasan suatu kegiatan kelas, silabus, dan bantuan bagi guru yang kurang berpengalaman untuk menumbuhkan keparcayaan diri.

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana dibekali mata kuliah Busana Daerah, dengan bobot 3 sks. Mata Kuliah ini memberikan pengetahuan dan keterampilan tentang konsep busana adat dan pengantin Nusantara, jenis dan karakteristik busana adat dan pengantin Nusantara, pola busana adat dan pengantin Nusantara, serta tehnik pembuatan dan penggunaan busana adat dan pengantin Nusantara. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah baru sehingga belum tersedia perangkat pembelajaran

khususnya kesediaan bahan ajar. Oleh sebab itu, pada pembelajaran kedua mata kuliah tersebut, diperlukan bahan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menguasai konsep busana adat dan pengantin Nusantara serta sebagai pengenalan budaya Indonesia.

Dalam mata kuliah Busana Daerah, setiap mahasiswa dituntut mampu menguasai dan mempraktekan semua busana daerah di Indonesia yaitu 34 provinsi dalam satu semester. Dengan alokasi waktu tersebut pembelajaran sudah tidak lagi efisien dan efektif karena materi pembelajaran tidak tuntas, pembelajaran tidak menarik karena cenderung monoton dan menggunakan buku cetak yang jumlahnya terbatas. Demikian juga dengan keterbatasan bahan ajar berupa buku belum dapat mengatasi kekurangan waktu. Kekurangan sumber bahan ajar terutama buku dan modul termasuk satu hal penyebab pembelajaran kurang maksimal, karena buku dan modul merupakan sumber informasi dan pengetahuan bagi mahasiswa dalam memahami teori, konsep, dan aturan standar dalam pembelajaran Busana Daerah.

Hal yang mungkin dapat dilakukan oleh Dosen adalah dengan membuat inovasi bahan ajar interaktif berbasis komputer berupa modul interaktif. Pengembangan ini diharapkan dapat mengatasi kendala-kendala di

atas terutama pada masalah waktu. Modul interaktif memungkinkan siswa untuk belajar mandiri dengan memanfaatkan sarana laptop pribadi. Pengembangan bahan ajar yang dilakukan pada penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar interaktif dengan *macromedia flash* sebagai dasar utamanya dengan alasan mudah dioperasikan, mudah diperoleh, mudah diubah atau di *update* dan mudah dikombinasikan dengan program lain serta support dengan semua *windows*.

Berkembangnya teknologi dalam bidang pendidikan menuntut semakin sadarnya para pendidik untuk menggunakan bahan ajar dalam menyampaikan pesan, baik secara visual maupun audio visual. Pengelolaan alat bantu pengajaran sudah sangat dibutuhkan. Pengembangan bahan ajar timbul sejak guru menuliskan akan menggunakan bahan ajar dalam proses pembelajaran sebagai bahan integral dalam rencana pembelajaran (Nur'aini 2008: 78). Perkembangan dan pemanfaatan kemajuan *ICT* khususnya pada penggunaan teknologi komputer, pembuatan bahan ajar dapat dibuat menjadi program interaktif karena gambar dan pesan dapat ditampilkan melalui tombol komputer (Miarso, 2009 : 490). Sedang menurut Pradirawilaga dkk (1994 : 42) Keunggulan pembelajaran berbasis komputer adalah dapat bersifat tutorial dimana

pembelajaran dapat diberikan latihan dan pengulangan, permainan dan simulasi. Dari keterangan di atas dapat dipahami bahwa bahan ajar cetak dapat dikembangkan menjadi program interaktif termasuk membuat modul interaktif berbasis komputer. Dikatakan interaktif karena pengguna akan mengalami interaksi dan bersikap aktif misal aktif memperhatikan gambar, memperhatikan tulisan yang bervariasi warna atau bergerak, suara, animasi bahkan video dan film.

#### Rumusan Masalah

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran mata kuliah Busana Daerah Program Studi Pendidikan Tata Busana yang selama ini dilaksanakan?
2. Bagaimana mengembangkan bahan ajar modul interaktif Busana Daerah Program Studi Pendidikan Tata Busana?
3. Apakah ada perbedaan kemampuan mahasiswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan bahan ajar yang dikembangkan?

#### Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

- 1) Pelaksanaan pembelajaran mata kuliah Busana Daerah Program Studi Pendidikan Tata Busana
- 2) Pengembangan Bahan Ajar Modul Interaktif pada mata kuliah Busana

Daerah Program Studi Pendidikan Tata Busana

- 3) Perbedaan kemampuan mahasiswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan media yang dikembangkan.

#### METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) bahan ajar modul interaktif, pada mata kuliah Busana Daerah Program Studi Pendidikan Tata Busana.

Penelitian pengembangan didefinisikan sebagai penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009:407). Pendapat lain mengemukakan bahwa "*educational research and development (R & D) is a process used to develop and validate educational products*" (Borg & Gall, 1983: 772) Penelitian ini memberikan ketegasan bahwa penelitian dan pengembangan bidang pendidikan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan.

Dalam konteks penelitian ini, media Borg dan Gall dan media Sugiyono tersebut di atas diambil langkah-langkah yang terkait dengan: (1) melakukan penelitian dan mengumpulkan informasi yaitu upaya menentukan masalah yang perlu dikaji

(analisis kebutuhan) dan dianalisis berdasarkan teori yang relevan, (2) mengembangkan bentuk produk awal (draft), (3) Uji coba dan revisi meliputi validasi ahli dan kegiatan uji coba prototipe, analisis hasil uji coba dan implementasi produk awal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan yang dilakukan berdasarkan pada alur metode pengembangan modul yang peneliti lakukan yang meliputi pencarian potensi dan masalah, pengumpulan data, pembuatan desain modul, validasi desain, dan uji coba keterbacaan modul.

### 1. Pencarian Potensi dan Masalah

Permasalahan yang ada di pembelajaran Busana Daerah adalah masih minimnya bahan ajar dan media pembelajaran. Oleh karenanya penelitian ini difokuskan pada pembuatan modul Busana Daerah.

Potensi yang ada tersedia beberapa referensi tentang pengolahan desain baik berupa buku maupun artikel ilmiah meskipun belum secara khusus membahas tentang Busana Daerah. Pada sisi lain, latar belakang pendidikan peneliti yang mendukung pembuatan modul.

### 2. Pengumpulan Data

Dalam menyusun modul ini harus memperhatikan kurikulum dan silabus Busana Daerah. Pengumpulan data pada penelitian ini meliputi data kompetensi yang sesuai dengan silabus dan data/materi yang mendukung kompetensi tersebut. Namun demikian mengingat keterbatasan penelitian peneliti hanya memfokuskan pada salah satu kompetensi yang memiliki relevansi dengan tujuan penelitian, yakni pada kompetensi pembuatan Busana Daerah.

Kompetensi yang ada pada silabus Busana Daerah secara keseluruhan adalah sebagai berikut:

- a. Mahasiswa kreatif membuat Busana Daerah dengan menggunakan konsep perancangan desain.
- b. Mahasiswa terampil membuat berbagai macam bentuk Busana Daerah dengan berbagi sumber ide
- c. Mahasiswa kreatif membuat Busana Daerah dengan menggunakan aneka bahan perwujudan.
- d. Mahasiswa terampil mengoperasionalkan aneka teknologi kerja pembuatan Busana Daerah berdasarkan K3.

## 3. Pembuatan Desain Modul

Berdasarkan kompetensi yang ditetapkan maka modul didesain ke dalam beberapa unit pembelajaran. Modul ini membahas 1 kompetensi dari 3

kompetensi. Di mana 1 kompetensi itu terdiri dari 3 unit kompetensi dasar dan 3 pembelajaran. Adapun kompetensi dan unit pembelajaran yang dibahasnya dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 1. Unit Pembelajaran dan Kompetensi aksesoris

No	KOMPETENSI	Unit Kompetensi
1	Mahasiswa mampu membuat Busana Daerah sesuai konsep menggunakan unsur dan prinsip desain	a. Mahasiswa mampu mengetahui konsep busana daerah b. Mahasiswa mampu membuat desain busana daerah c. Mahasiswa mampu membuat pola busana daerah d. Mahasiswa mampu mempraktekan menjahit busana daerah

## 4. Validasi Modul Busana Daerah

Validasi modul dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan modul serta mengetahui hal apa yang perlu diperbaiki dari modul. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Ahli media menilai tentang aspek fungsi dan manfaat media

karakteristik tampilan modul; karakteristik modul sebagai media pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti memakai dua ahli media dari yang menguasai media pembelajaran, khususnya pembelajaran di lingkungan Busana.

Tabel 2. Hasil kriteria kualitas modul berdasar ahli media

Kelas	Kategori	Interval Nilai
4	Sangat Baik	$(S_{min} + 3p)$ S $S_{max}$ 143 S 176
3	Baik	$(S_{min} + 2p)$ S $S_{min} + 3p-1$ 110 S 142
2	Cukup	$(S_{min} + p)$ S $S_{min} + 2p-1$ 77 S 109
1	Kurang	$S_{min}$ S $S_{min} + p-1$ 44 S 76

Berdasar penilaian oleh ahli media diketahui jumlah skor 136 dan rata-rata skor 3.1 dan berarti terletak pada kategori baik. Sehingga dapat disimpulkan oleh ahli media bahwa modul layak diujicobakan dan digunakan untuk pembelajaran dengan ada beberapa saran revisi. Sementara

itu ahli materi menilai tentang ketuntasan pembahasan materi yang ada pada Modul busana daerah berdasarkan kompetensi yang telah ditetapkan pada silabus. Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah berasal dari Pakar yang menguasai materi busana daerah.

Tabel 4. Hasil kriteria Kualitas modul berdasar ahli materi

Kelas	Kategori	Interval Nilai
4	Sangat Baik	$(S_{min} + 3p)$ S $S_{max}$ 10 S 12
3	Baik	$(S_{min} + 2p)$ S $S_{min} + 3p-1$ 8 S 9
2	Cukup	$(S_{min} + p)$ S $S_{min} + 2p-1$ 5 S 7
1	Kurang	$S_{min}$ S $S_{min} + p-1$ 2 S 4

Berdasar penilaian oleh ahli materi diketahui jumlah skor 9 dan rata-rata skor 3 yang berarti terletak pada kategori baik. Sehingga dapat disimpulkan oleh ahli materi bahwa modul layak diujicobakan dan digunakan untuk pembelajaran dengan ada beberapa saran revisi

media; karakteristik tampilan modul; karakteristik modul sebagai media pembelajaran. Aspek materi terdiri atas indikator kompetensi-kompetensi pembelajaran. Aspek evaluasi terdiri atas indikator pemahaman soal evaluasi pada tes kemampuan awal, evaluasi tiap pembelajaran, dan tes kemampuan akhir. Sedangkan aspek relevansi terdiri atas indikator relevansi materi pembelajaran, dan kriteria pemilihan media. Uji Keterbacaan Modul oleh mahasiswa S1 Pendidikan Tata Busana dengan sampel sebanyak 62 mahasiswa dari 80 mahasiswa.

5. Uji Coba Keterbacaan Modul

Uji coba ini digunakan untuk mengetahui bagaimana tingkat keterbacaan mahasiswa terhadap modul Busana Daerah. Aspek yang menjadi indikator pada uji coba keterbacaan ini terdiri atas aspek media, materi, evaluasi, dan relevansi. Aspek media terdiri atas indikator fungsi dan manfaat

Tabel 6. Hasil kriteria Keterbacaan Modul oleh mahasiswa

Kelas	Kategori	Interval Nilai
4	Sangat Baik	(Smin + 3p) S Smax 8320 S 10240
3	Baik	(Smin + 2p) S Smin + 3p-1 6400 S 8319
2	Cukup	(Smin + p) S Smin + 2p-1 4480 S 6399
1	Kurang	Smin S Smin + p-1 2560 S 4479

Berdasar penilaian uji keterbacaan modul oleh mahasiswa diketahui jumlah skor 7476 dan rata-rata skor 2,9 yang berarti terletak pada kategori baik.

Busana Daerah yang telah dikembangkan telah layak untuk digunakan dalam pembelajaran Mata Kuliah Busana Daerah.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

1. Penelitian ini telah berhasil mengembangkan Modul Interaktif Busana Daerah yang sesuai untuk pembelajaran. Kesesuaian modul ini dapat dilihat dari sisi sistematika penyusunan modul. Modul ini telah memenuhi kriteria standar penyusunan modul sebagaimana standar sistematika modul. Dari sisi karakteristik modul, modul disusun sesuai kaedah karakteristik modul sehingga dapat digunakan mahasiswa untuk belajar secara mandiri (*self instructional*).
2. Modul yang dikembangkan peneliti telah dinyatakan layak oleh para validator yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Ahli media maupun ahli materi menyimpulkan bahwa kelayakan modul ini terletak pada kategori baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Modul

### Saran

Pengembangan modul interaktif Busana Daerah dapat digunakan untuk semua kalangan dalam rangka pengenalan budaya Indonesia.

### DAFTAR PUSTAKA

- Borg, Walter R. & Gall, Meredith D. 1983. *Educational research an information (4 th ed)*. New York : Longman Inc.
- Mally, Maeliah & Pipin Tresna, P. (2010). *Inovasi Busana Etnik*. Bandung: Gapura Press.
- Maryaeni. 2005. *Metode Penelitian Kebudayaan*. Bumi Aksara:Jakarta.
- Miarso, Yusufhadi 2004. *Menyemai Benih Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Prawiradilaga. 2008. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana



Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.* Bandung.

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresip.* Jakarta: Kencana

Website, <http://www.dikmenum.go.id>