



Pengembangan Modul Pembelajaran pada Pembuatan Macam-macam Kampuh di Fase E SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto

Ulfatul Maf Ula^{1*}, Ma'rifatun Nashikhah²

^{1,2} Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Alamat: Jl. Ketintang, Surabaya

Korespondensi penulis: ulfatul.19016@mhs.unesa.ac.id

Abstract. *Learning in phase E of SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto contains elements of Basic Sewing Techniques (TDM), namely students can make various kinds of seam allowances. The obstacles experienced by students are that students find it difficult to create various kinds of seam allowances, because the practice made is more than 3 kinds and students often forget the process of making it, even the value obtained is still below the achievement of learning objectives (KKTP). One thing that can encourage students in learning in the classroom is that educators provide media in the form of learning modules aimed at learning guidelines that can be used by students. This research method uses R&D by implementing ADDIE which can have 5 stages including analysis, design, development, implementation and evaluation. The findings from the results of this learning module are based on the validator of materials and media which get an average of 3.48 which is declared feasible. The learning outcomes of students after implementing the module are achieved classically around 91% declared complete.*

Keywords: *ADDIE, Kampuh, Development, Learning_Module.*

Abstrak. Pembelajaran di fase E SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto terdapat elemen Teknik Dasar Menjahit (TDM) yaitu siswa dapat membuat beraneka macam kampuh. Hambatan yang dialami siswa yakni peserta didik merasa kesulitan dalam menciptakan beraneka macam kampuh, dikarenakan praktik yang dibuat lebih dari 3 macam dan siswa sering lupa pada proses pembuatannya bahkan nilai yang diperoleh masih dibawah ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Salah satu yang dapat mendorong siswa pada pembelajaran di kelas pendidik memberikan media berupa modul pembelajaran bertujuan untuk pedoman belajar yang dapat dimanfaatkan oleh siswa. Metode penelitian ini menggunakan R&D dengan menerapkan ADDIE yang dapat memiliki 5 tahap diantaranya yaitu analisis, desain, pengembangan, penerapan serta evaluasi. Temuan dari hasil modul pembelajaran ini berdasarkan validator materi dan media yang mendapatkan rerata 3,48 yang dinyatakan layak. Hasil belajar peserta didik setelah mengimplementasikan modul tercapai klasikal sekitar 91% dinyatakan tuntas.

Kata kunci: ADDIE, Kampuh, Modul_Pembelajaran, Pengembangan.

1. LATAR BELAKANG

Esesensi pendidikan terletak pada strategi menumbuhkembangkan semua aspek mulai dari kepribadian manusia, kognitif, perilaku, dan kompetensi, hal tersebut mempengaruhi peserta didik dalam penyesuaian diri terhadap lingkungan yang ada disekitarnya (Roesminingsih dan Susarno, 2018 : 11). Urgensi pendidikan memberikan dampak besar bagi bangsa dapat diartikan sebagai usaha yang dapat menarik sesuatu didalam manusia yang memberikan suatu pengalaman proses belajar. Pendidikan diklasifikasikan berdasarkan tiga ranah formal, informal, serta ninformal (Triwiyanto, 2014).

Pedoman penetapan sebuah kurikulum merdeka belajar ditetapkan oleh pemerintah yang terdapat pada Kepmendikbudristek Nomor 56/M/2022 yang membahas implementasi kurikulum dalam memulihkan ekosistem belajar. Kemendikbud membuat suatu meluncurkan

kurikulum merdeka belajar terbagi menjadi beberapa yaitu intrakurikuler, ekstrakurikuler dan kegiatan profil pelajar pancasila (P3). Struktur kurikulum di tingkat SMK/SMA/Sederajat tergolong dua fase, yakni fase E ditujukan untuk peserta didik kelas X, sedangkan fase F peserta didik kelas XI dan XIII. Kurikulum tersebut mampu menciptakan pembelajaran secara adaptif untuk menciptakan iklim belajar secara kreatif serta sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah (Yaelasari dan Yuni, 2022).

Fase E di kelas X, memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memperoleh proyeksi keahlian yang telah dipilih pada saat pembelajaran di sekolah, sehingga siswa mampu menumbuhkan semangat belajar mengimplementasikan sebuah aktivitas pada proses pembelajaran di kelas. Terdapat fase E di kelas X mata pelajaran Dasar-dasar busana pada elemen Teknik Dasar Menjahit (TDM), hal ini memuat sebuah TP dan ATP yang dirancang oleh pendidik. Tujuan pembelajaran (TP) dikaji dalam penelitian ini, yaitu peserta didik mampu menguasai teknik menjahit yang disesuaikan dengan berbagai jenis bahan. yang berupa teknik menjahit macam-macam kampuh.

Berdasarkan observasi saat pembelajaran berlangsung pada elemen Teknik Dasar Menjahit (TDM) dan wawancara bersama guru mata pelajaran saat pembelajaran di kelas peserta didik merasa kesulitan dalam menciptakan beraneka kampuh, dikarenakan praktik dibuat lebih dari 3 macam kampuh sedangkan peserta didik sering lupa pada proses pembuatannya. Pembelajaran di kelas guru menyampaikan materi menggunakan media power point, *youtube*, serta contoh fragmen macam-macam kampuh, namun ketika pembelajaran masih jarang ditemui dan bahkan guru menerapkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan semisal modul pembelajaran. Pendidik juga sudah membagikan link youtube pada grub whatsapp, namun siswa mengalami kendala seperti tidak bisa membuka aplikasi di youtube, memori hp penuh, dan terdapat siswa yang hp nya rusak, maka siswa hanya mendengarkan saat pendidik menjelaskan suatu materi di kelas. Bukan hanya itu nilai siswa ditahun ajaran 2023-2024 belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan masih tergolong rendah, bahkan jumlah siswa 31 siswa hanya 15 orang dinyatakan lulus, sedangkan pada tahun 2022-2021 dari total 21 peserta didik yang tuntas sekitar 8 siswa dan dinyatakan lulus.

Hasil nilai yang diperoleh pendidik, beliau mengatakan bahwa faktor yang mempengaruhi yaitu pada pembuatan macam-macam kampuh masih terdapat kesalahan seperti pada saat membuat kampuh buka dirompok kain yang digunakan tidak dipotong dengan posisi serong, hasil dari kampuh balik masih terdapat sisa kain bertiras, dikarenakan pada saat membuat kampuh balik tidak ditipiskan dan proses pembuatan kampuh pipih dinyatakan salah,

karena pada salah satu sisinya tidak ditipiskan, hal ini dapat menyebabkan hasil jadi kampuh terlalu tebal dan tidak rapi. Permasalahan yang ada dapat berimbas terhadap hasil belajar sehingga nilai dibawah ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka peneliti akan melakukan suatu kegiatan dengan memberikan media berupa modul pembelajaran untuk pedoman belajar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik. Modul adalah salah satu unit bahan ajar sesuai dengan jenjang sasaran mempertimbangkan bahasa dan materi secara teratur (Prastowo, 2014:209). Modul tersebut mampu memberikan dampak positif salah satunya peningkatan kecepatan tinggi dalam memahami sebuah materi yang terkandung didalam modul tersebut, maka dari itu siswa diwajibkan memiliki modul sebagai buku pegangan untuk belajar. Menurut Mulyasa dalam (Puspitasari, 2019) pembelajaran menggunakan modul mempunyai keunggulan sebagai berikut yaitu: (a) modul sebagai bahan ajar yang dapat menfokuskan kemampuan individu pada siswa, (b) modul sangat penting bagi siswa guna menentukan hasil belajar peserta didik, (c) materi memuat mudah dipahami oleh siswa.

Hasil penelitian sebelumnya pada pengembangan pembuatan modul telah terbukti oleh Fatmawati (2014) mendapatkan hasil penelitian modul dalam merancang busana sekolah untuk peserta didik putri dikategorikan nilai baik untuk sumber belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar di SMK Negeri 4 Yogyakarta. Berdasarkan penjabaran latar belakang dan permasalahan di atas maka penulis melakukan penelitian secara mendalam berjudul “Pengembangan Modul Pembelajaran pada Pembuatan Macam-macam Kampuh di fase E SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto”. Dengan harapan yang diperoleh yaitu modul dapat bermanfaat bagi peserta didik dalam proses pembelajaran, mempermudah siswa serta hasil belajar siswa dapat memperoleh sesuai dengan ketentuan di sekolah.

2. KAJIAN TEORITIS

Modul

Modul dapat didefinisikan sebagai jenis bahan ajar memuat isi materi, cara mengajar, penilaian, dan instruksi lainnya terstruktur mengikuti karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Hal tersebut bertujuan agar memudahkan siswa dalam proses belajar (Tjiptiany dkk., 2016). Menurut Basri (2015) modul merupakan suatu sarana pembelajaran yang berbentuk media cetak memuat materi, tujuan pembelajaran, instruksi, metode, dan latihan soal. Nasution (2017:205) berpendapat bahwa modul adalah wujud lengkap alat pembelajaran yang dan spesifik dengan runtutan kegiatan belajar yang teratur.

Fungsi dan Kegunaan Modul

Prastowo (2014) menyatakan modul adalah suatu media efektif yang bermanfaat diantaranya : 1) sumber ajar untuk pembelajaran individual, memiliki tujuan mendorong peningkatan pemahaman peserta didik secara individu tanpa seorang guru; 2) alternatif peran pendidik, modul menyajikan materi komprehensif dengan kemudahan tingkat pemahamannya; 3) menjadi instrumen tolak ukur yang mengevaluasi ketercapaian kemampuan peserta didik terhadap materi yang dipelajari berbasis modul.

Kerangka Modul

Pengembangan modul memiliki urutan sesuai kebutuhan yang ada, berikut adalah kerangka modul menurut Departemen Pendidikan Nasional (2008:31):

- a) Halaman sampul merupakan bagian yang paling utama pada pembuatan suatu modul. Halaman ini berisi kode yang terdapat pada modul, tertulis program studi keahlian, judul modul, terdapat gambar ilustrasi yang selaras pada materi yang dipelajari, lembaga atau institusi, dan tertulis tahun penyusunan sebuah modul.
- b) Kata pengantar merupakan bagian awal dari penyusunan sebuah modul. Didalamnya memuat suatu penjelasan mengenai isi dari modul pembelajaran.
- c) Daftar isi lengkap mencakup semua subbab dan halaman.
- d) Peta kedudukan, memuat kedudukan modul pada program keahlian tata busana. Hal itu, mengacu pada elemen, CP, dan ATP kurikulum yang berlaku.
- e) Glosarium yaitu kata sukar biasanya ditata sesuai abjad.
- f) Pendahuluan, mencakup beberapa hal yaitu CP, deskripsi, prasyarat, petunjuk penggunaan modul, Hal ini mengacu pada elemen, CP, dan ATP, TP, dan penugasan pada capaian pembelajaran (CP).
- g) Pembelajaran, mencakup tujuan pembelajaran (TP), Penjelasan materi, simpulan, latihan, evaluasi, dan lembar kerja praktik.
- h) Evaluasi, mengukur kemampuan peserta didik selama kegiatan pembelajaran di kelas. Pada pengembangan modul ini menggunakan ranah kognitif dan psikomotorik yang dapat mengukur hasil belajar peserta didik.
- i) Kunci jawaban, berisikan jawaban pada suatu soal yang telah dibuat oleh pendidik, hal ini dapat ditambahi dengan rubrik penilaian.
- j) Daftar pustaka, merupakan sumber yang termuat dalam modul pembelajaran.

Hasil Belajar

Kunandar (2013:62) menjelaskan bahwa hasil belajar merujuk pada capaian kompetensi mencakup aspek psikomotorik, afektif, dan kognitif yang diperoleh sesudah terlibat kegiatan pembelajaran secara sistematis di lingkungan kelas. Lebih dalam, hasil tersebut memroyeksikan keberhasilan atau sebaliknya yang dicapai peserta didik dalam memperoleh nilai dari hasil tes Nawawi (dalam Susanto, 2013: 5). Menurut Sudjana (2013: 22), hasil belajar menjadi salah satu keahlian sesudah mendapatkan suatu pengalaman belajarnya pada suatu pembelajaran.

Pada penelitian ini terdapat penelitian relevan sebagai berikut:

1. Penelitian Prihartono, dkk (2015), menyatakan bahwa media modul kewirausahaan dapat meningkatkan pemerolehan hasil belajar sebesar 87,5%, setelah peserta didik menggunakan modul sebagai bahan pembelajaran kewirausahaan. Penelitian ini tergolong pada penelitian yang relevan dikarenakan persamaan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh peneliti dan terdapat yang tidak selaras pada bagian jenis penelitian.
2. Penelitian Narita, dkk (2020), hasil yang diperoleh menyatakan bahwa modul pembuatan konstruksi pola dasar busana dapat dikatakan layak, hal ini berguna sebagai media pembelajaran mandiri peserta didik di kelas X. Hasil uji validitas mendapatkan presentase sebesar 89,70% oleh ahli materi sedangkan ahli media mendapatkan 85,79%.
3. Penelitian Farkhatun (2020) memanfaatkan aplikasi iblis paint X guna memberikan peningkatan kreativitas pada pembelajaran rancangan busana yang dikenakan pada pesta di SMK Negeri 1 Brebes ini dinilai sangat layak dan kepraktisan modul ini dengan kategori sangat layak kelas XI Tata Busana. Modul juga diuji keefektifannya dengan cara nilai N-Grain yang memiliki skor 78 dalam arti modul yang telah dikembangkan sangat efektif dan dapat meningkatkan nilai kreativitas peserta didik yang tergolong pada kategori kreatif.

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian pada pengembangan ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2017:407) menyatakan R&D merupakan pendekatan yang bertujuan untuk mengevaluasi produk serta menguji tingkat efektivitas produk. Prosedur ini telah ditemukan oleh Sugiyono (2015:200) terdapat lima tahap, sebagai berikut: analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), pelaksanaan (*implementation*), serta penilaian (*evaluation*).

Langkah selanjutnya yaitu mengukur tingkat validitas dan hasil belajar peserta didik pada modul pembelajaran pembuatan beraneka macam kampuh di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian data berupa deskriptif kuantitatif yang divalidasi ahli media dan materi mengenai kelayakan modul pada pembuatan macam-macam kampuh. Data berbentuk numerik guna menilai sejauh mana kelayakan digunakan dalam pembelajaran materi jenis-jenis kampuh. Data dianalisis dan diinterpretasikan sesuai dengan kategori masing-masing. Kelayakan modul akan dinilai dengan tingkat validasi. Untuk kategori ketuntasan belajar dapat dikategorikan 2 macam yaitu tuntas atau tidak tuntas. Instrumen pengumpulan data yang digunakan penulis yaitu lembar validitas dan lembar penilaian kognitif serta psikomotor yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

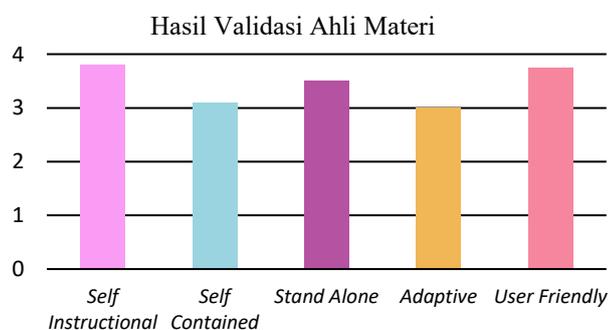
Penelitian ini dapat menghasilkan suatu produk baru berupa modul pembelajaran yang dirancang sebagai sarana pendukung proses pendidikan yang memuat materi mengenai jenis-jenis kampuh untuk fase E pada mata pelajaran Tata Busana. Modul ini dirancang oleh peneliti sebagai jawaban atas rumusan masalah, yang mencakup: 1) tingkat kelayakan modul pembelajaran pada pembuatan macam-macam kampuh, dan 2) hasil belajar peserta didik setelah penerapan modul pembelajaran.

Tingkat kelayakan modul pembelajaran pada pembuatan macam-macam kampuh di fase E SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto.

Penelitian ini menggunakan validator 2 ahli materi dan 2 ahli media yakni dosen tata busana dan guru SMK tata busana.

a. Validasi ahli materi

Validasi modul pembelajaran pembuatan macam-macam kampuh dapat ditinjau beberapa aspek yang telah dibuat peneliti yaitu, *self contained*, *self instructional*, *user friendly*, *adaptive*, serta *stand alone*. Lembar validasi ini menggunakan skala likert 1-4 dengan hasil diagram dibawah ini :



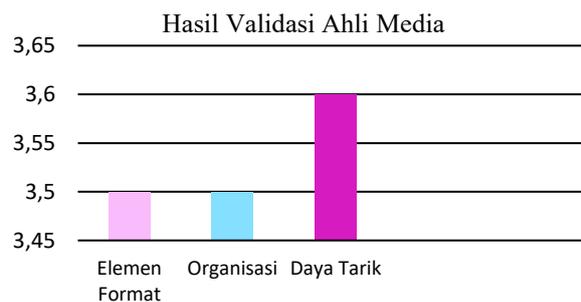
Gambar 1. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2025)

Berdasarkan hasil dari validasi ahli materi mendapatkan skor terendah yaitu 3 dari aspek *adaptive* dan skor tertinggi yaitu 3,8 dari aspek *self instructional*. Selanjutnya dari 5 aspek tersebut dapat dihitung dan mendapatkan nilai rerata 3,43 yang dinyatakan layak.

b. Validasi ahli media

Validasi media pada modul pembelajaran pembuatan macam-macam kempuh dapat ditinjau beberapa aspek yang telah dibuat peneliti yaitu elemen format, organisasi serta daya tarik. Lembar validasi ini menggunakan skala likert 1-4 dengan perolehan berikut:



Gambar 2. Diagram Hasil Validasi Ahli Media

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2025)

Berdasarkan hasil dari validasi ahli media mendapatkan skor terendah yaitu 3,5 dari aspek elemen format dan organisasi, kemudian skor tertinggi yaitu 3,6 dari aspek daya tarik. Selanjutnya dari 3 aspek dapat dihitung dan mendapatkan nilai rerata 3,53 yang dinyatakan layak. Setelah dilakukan validasi, langkah berikutnya yaitu menghitung hasil rata-rata akhir dari para validator berikut:

Tabel 1. Hasil Rata-rata Validasi Modul Pembelajaran

Jenis Validasi	Skor
Validasi Ahli Materi	3,43
Validasi Ahli Media	3,53
Hasil Rata-rata	3,48

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2025)

Berdasarkan tabel 1. rata-rata validasi modul pembelajaran sebesar 3,48 dapat dinyatakan layak diimplementasikan.

Hasil belajar peserta didik setelah penerapan modul pembelajaran

Hasil belajar didapatkan setelah mengikuti asesmen yang telah diberikan pendidik. Asesmen diperuntukkan guna mengukur ketercapaian hasil belajar peserta didik yang diperoleh melalui ranah kognitif dan psikomotor. Berikut merupakan hasil belajar peserta didik di fase E SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto:



Gambar 3. Diagram Hasil Belajar Peserta Didik

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2025)

Berdasarkan syarat ketercapaian di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto siswa dinyatakan tuntas apabila memenuhi nilai KKTP sebesar 78. Hasil dari pembelajaran di kelas terdapat 3 siswa yang nilainya dibawah KKTP, hal ini dinyatakan belum tuntas dan 29 siswa dinyatakan tuntas, karena nilai yang diperoleh sudah memenuhi KKTP SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto. Jika dihitung persentase maka hasilnya:

$$\text{Persentase} = \frac{29}{32} \times 100\% = 91\%$$

Hasil Ketuntasan Peserta Didik



Gambar 4. Diagram Hasil Ketuntasan Peserta Didik

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2025)

Gambar 4.4 menunjukkan pemerolehan ketuntasan peserta didik yang menggunakan modul pembelajaran di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto mencapai tingkat ketuntasan sebesar 91%.

PEMBAHASAN

- 1) Tingkat kelayakan pada modul pembelajaran telah mencapai rata-rata 3,48 dinyatakan layak, hal ini menurut validator ahli materi dan ahli media. Menurut Sudjana (2002), modul dengan nilai $3 < TVK \leq 4$ dinyatakan layak digunakan pada proses pembelajaran. Dengan demikian modul yang telah dibuat peneliti mencakup beberapa Aspek tersebut

dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan, sehingga modul ini dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Lembar validasi yang telah dibuat peneliti bertujuan mengidentifikasi validasi kelayakan, hal ini dapat didapatkan sebuah saran dan masukan dari masing-masing validator, selanjutnya modul akan direvisi oleh peneliti tujuan ini untuk memperbaiki modul yang nantinya akan diterapkan kepada pendidik, setelah modul dinyatakan valid oleh validator.

Pada pengembangan modul ini peneliti dapat melihat kelayakan modul yang telah dilakukan oleh ahli materi yaitu pengecekan dari segi materi yang memuat pada modul tersebut. Pada validasi ahli materi ini ada beberapa aspek yakni *self contained*, *self instructional*, *user friendly*, *adaptive*, serta *stand alone*. Hal ini berdasarkan penelitian Nugroho, (2015). Validator ahli media akan melakukan pengecekan kelayakan media yang telah dibuat oleh peneliti, hal ini mencakup elemen format, kemenarikan, dan pengelompokan yang spesifik. Dengan demikian hasil yang diperoleh mendapatkan skor rata-rata sebesar 3,48 dinyatakan layak diterapkan.

Selaras dengan Narita (2020) yang mendapatkan hasil skor pada ahli media 85,79%, sedangkan ahli materi sekitar 89,70% maknanya layak. Penelitian lainnya dari Dermawan (2020) yang menyatakan bahwa hasil kelayakan yang diperoleh pada modul dengan rata-rata sebesar 88 serta memiliki rata-rata sekitar 84 dinyatakan praktis berdasarkan angket siswa dan dapat diterapkan pada pembelajaran di Smk pangeran antasari.

- 2) Hasil belajar memanfaatkan modul pembelajaran macam-macam kampung dapat mencapai suatu ketuntasan belajar secara klasikal, namun terdapat 3 siswa dengan presentase 9% dinyatakan tidak tuntas dan 29 siswa dinyatakan tuntas yang memperoleh nilai akhir ≥ 78 dengan presentase klasikal sekitar 91%. Modul yang digunakan oleh peneliti terbukti dapat memberikan peningkatan hasil belajar siswa.

Selaras dengan penelitian sebelumnya, Prihartono (2015) media modul kewirausahaan mampu memeberikan peningkatan hasil belajar peserta didik 87,5%, setelah peserta didik menggunakan modul sebagai bahan pembelajaran kewirusahaan. Kemudian penelitian dari Dewi (2020) yang mendapatkan hasil skor nilai pada ranah psikomotor dari 35 peserta didik memperoleh presentase sekitar 89% yang dinyatakan baik.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1) tingkat kelayakan pengembangan modul pembelajaran macam-macam kampuh berdasarkan validator materi dan media. Pada ahli materi mendapatkan nilai terendah yaitu 3 dari aspek *adaptive* dan nilai tertinggi yakni 3,8 pada aspek *instructional*, sedangkan pada ahli media mendapatkan skor terendah yaitu 3,5 dari aspek elemen format dan organisasi untuk nilai tertinggi mendapatkan nilai 3,6 pada aspek daya tarik. Dengan demikian rata-rata validator media mendapatkan 3,48 dinyatakan layak untuk pembelajaran di fase E Tata Busana. 2) Hasil belajar ranah kognitif dan ranah psikomotor di kelas X tata busana dalam membuat macam-macam kampuh melalui penerapan modul pembelajaran telah mencapai ketuntasan dengan skor ≥ 78 dinyatakan tuntas, sehingga hasil belajar siswa mendapatkan presentase ketuntasan sebesar 91% yang dikategorikan tuntas dengan jumlah siswa 29 dan 3 siswa dinyatakan tidak tuntas. Disimpulkan bahwasanya dengan diterapkan sebuah modul pembelajaran macam-macam kampuh dapat mempengaruhi tingkat pencapaian hasil belajar siswa pada pembelajaran tersebut.

DAFTAR REFERENSI

- Basri, H. (2015). *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Teknik Penyusunan Modul*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Ditjen Depdiknas.
- Fatmawati, D. (2014). *Pengembangan Modul Pembelajaran Pembuatan Busana Sekolah Anak Perempuan Untuk Siswa Kelas XI Busana Butik di SMK 4 Yogyakarta*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: PPs Universitas Negeri Yogyakarta.
- Farkhatun. (2022). Pengembangan Modul Aplikasi Ibis Paint X Untuk Meningkatkan Kompetensi Dan Kreativitas Dalam Pembuatan Desain Busana Pesta. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, (online), 7(1), 106-107. <https://i-rpp.com/index.php/jpp/article/download/1343/371371815>
- Kunandar. (2013). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: PT. RajaGrafindo.
- Narita. (2020). Pengembangan modul pembuatan kontruksi pola dasar busana wanita kelas X di SMK PP Assyafiyah. *Journal Fashion and Fashion Education*, 9(1), 111-115. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ffe/article/view/41135>
- Nasution, S. (2017). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Prastowo, Andi. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.

- Prihartono, D.A. (2015). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Modul Kewirausahaan di SMK Probolinggo. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, (online), 3(1), 26-30. <https://ejournal.umm.ac.id/>
- Puspitasari, A.D. (2019). Penerapan Media Fisika Menggunakan Modul Cetak dan Modul Elektronik pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 17-25. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/PendidikanFisika/article/view/7155>
- Roesminingsih & Susarno, L. H. (2018). *Teori dan Praktek Pendidikan*. Surabaya: Lembaga Pengkajian dan Pengembangan Ilmu Pendidikan.
- Sudjana, N. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rodakarya.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Mengajar Di Sekolah Dasar, Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tjiptiany, E. N., As'ri, A. R., & Muksar, M. (2016). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Inkuiri untuk Membantu Siswa SMA Kelas X dalam Memahami Materi Peluang. *Jurnal Pendidikan*, 1(10), 1938-1942. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6973/3071>
- Triwiyanto, T. (2014). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi. Aksara.
- Yaelasari, M. dan Yuni, A, V . (2022). Implementasi kurikulum Merdeka Pada Cara Belajar Siswa Untuk Semua Mata Pelajaran (Studi Kasus Pembelajaran Tatap Muka di SMK INFOKOM Bogor). *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(7), 584-591. doi:10.36418/japendi.v3i7.1041