



Terbit *online* pada laman:

SEMINAR NASIONAL INOVASI, RISET, DAN TEKNOLOGI (SINERGI)



Original/Literature Review

PENGARUH E-MODUL PENGETAHUAN PENERAPAN SUMBER INSPIRASI MATA KULIAH DESAIN BUSANA 2 TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA

Alfina Septianing*, Vera Utami Gede Putri, Sri Listiani

Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi : 18 September 2025

Revisi Akhir : 17 Oktober 2025

Diterbitkan Online : 4 Mei 2026

KATA KUNCI

Pengaruh, E-Modul, Desain Busana 2, Penerapan Sumber Inspirasi, Hasil Belajar Mahasiswa

*KORESPONDENSI

E-mail: alfinaseptianing22@gmail.com

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan e-modul penerapan sumber inspirasi pada mata kuliah Desain Busana 2 terhadap hasil belajar mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *Pre-Experimental — Intact Group Comparison*. Menggunakan teknik total sampling di mana mahasiswa S1 Pendidikan Tata Busana yang mengikuti mata kuliah Desain Busana 2 pada semester 122 tahun 2025/2026. Teknik pengumpulan data menggunakan *achievement test* yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda untuk data hasil belajar mahasiswa. Data hasil belajar dianalisis menggunakan *independent t-test*. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil belajar mahasiswa kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, dengan nilai signifikansi (*2-tailed*) yaitu $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berupa e-modul penerapan sumber inspirasi dengan materi yang dijelaskan secara langkah demi langkah terhadap hasil belajar mahasiswa kelas Desain Busana 2.

No ISSN 3124-7539 © 2026 The Authors. Dipublikasi oleh Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta

This is an open access article under the CC BY-NC-ND license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>)

Peer review under the responsibility of the scientific committee of the SINERGI

DOI: 10.21009/sinergi.v2i1.67677

1. PENDAHULUAN

Tantangan global pada abad ke-21 menuntut sumber daya manusia untuk memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi [1]. Pembelajaran abad ke-21 mengintegrasikan kemampuan literasi, pengetahuan, keterampilan, sikap, serta penguasaan teknologi. Pembelajaran juga tidak hanya menekankan pada hasil, tetapi juga pada proses pembelajaran [2]. Dalam proses tersebut terdapat berbagai komponen yang saling berkaitan satu dengan lainnya seperti: kurikulum, guru, siswa, materi, metode, media dan evaluasi.

Media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi saat ini memungkinkan lahirnya media pembelajaran berbasis digital yang lebih interaktif dan fleksibel [3]. Menurut Lestari dan Nugrahani dalam penelitiannya menjelaskan bahwa media pembelajaran terbagi menjadi tiga jenis, yaitu media grafis, media audio, dan media realita. Media grafis menyajikan ilustrasi secara visual agar lebih mudah dipahami dan diingat seperti: poster, pamflet, foto, dan sebagainya. Media audio digunakan untuk menyampaikan pesan melalui suara, seperti radio, televisi, smartphone, dan laptop. Media realita atau media nyata berasal dari lingkungan sekitar, baik dalam kondisi hidup maupun mati.

Salah satu inovasi pembelajaran berbasis digital adalah e-modul, yaitu modul elektronik yang berisikan teks, gambar, audio, video yang dapat diakses melalui komputer, laptop, tablet, maupun smartphone [4]. E-modul memiliki berbagai keunggulan, seperti aksesibilitas yang mudah, fleksibilitas waktu dan tempat, serta interaktivitas yang memungkinkan mahasiswa untuk belajar secara mandiri [5]. Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa e-modul efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa di berbagai mata kuliah, namun implementasinya pada bidang desain busana masih jarang diteliti sehingga efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan penerapan sumber inspirasi belum banyak diketahui.

Program Studi Pendidikan Tata Busana di Universitas Negeri Jakarta terdapat mata kuliah Desain Busana 2 yang wajib diikuti oleh mahasiswa pada semester empat. Salah satu sub-CPMK pada mata perkuliahan ini yaitu penguasaan mahasiswa dalam menguraikan dan mengembangkan sumber inspirasi sebagai ide dalam menciptakan desain busana. Pembelajaran pada mata kuliah ini menggunakan metode berbasis PBL (*Project Based Learning*) dengan model *Synchronous* dan *Asynchronous*. Akan tetapi, bahan ajar yang digunakan saat ini masih membutuhkan penguatan agar dapat mendukung penerapan sumber inspirasi secara sistematis. Dengan demikian, fokus penelitian ini yaitu pada penggunaan e-modul Penerapan Sumber Inspirasi untuk melihat dampaknya terhadap hasil belajar mahasiswa. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa hasil belajar mencerminkan perubahan pada mahasiswa yang berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai pengaruh dari proses pembelajaran [6].

Dalam mata kuliah Desain Busana 2 di Universitas Negeri Jakarta, KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada semester 119 sebelum penerapan e-modul telah tercapai, rata-rata untuk nilai kelas sie 1 dan sie 2 berada pada kategori A. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum hasil belajar mahasiswa tergolong sangat baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah tersebut mengungkapkan bahwa masih terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran, khususnya pada kemampuan mahasiswa dalam menerapkan sumber inspirasi secara inovatif. Sebagian mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide desain berdasarkan tema yang diberikan, sehingga lebih cenderung melakukan modifikasi desain yang sudah ada dibandingkan dengan menciptakan gagasan baru secara kreatif.

Selain itu, dosen pengampu juga mengungkapkan bahwa masih terdapat mahasiswa yang tidak memenuhi ketuntasan belajar bukan karena rendahnya kemampuan akademik, melainkan akibat keterlambatan dalam pengumpulan tugas berupa paper, yaitu lebih dari dua minggu setelah batas waktu yang ditetapkan, sehingga tugas tersebut dikumpulkan ketika nilai telah diunggah ke Sistem Akademik (Siakad). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa meskipun capaian nilai akhir tergolong tinggi, kualitas pemahaman dan penerapan sumber inspirasi dalam proses perancangan busana belum sepenuhnya optimal.

Berdasarkan observasi peneliti pada mata kuliah lain yang terkait, yaitu pada mahasiswa semester 121 sedang mengikuti mata kuliah Desain Produksi 3 dan Produksi Busana Wanita 3 sebagai persiapan untuk pagelaran yang akan dilaksanakan pada semester 122 yang juga menunjukkan masalah serupa. Seharusnya pembahasan konsep desain hanya memerlukan dua pertemuan, tetapi karena mahasiswa belum maksimal dalam menerapkan sumber inspirasi, maka pertemuan harus ditambah hingga lebih dari enam pertemuan. Hal ini menegaskan bahwa mahasiswa masih kesulitan dalam menerapkan inspirasi ke dalam rancangan desain busana mereka.

Observasi ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah terkait, yang mengungkapkan bahwa banyak mahasiswa belum sepenuhnya memahami penerapan sumber inspirasi secara tepat dalam desain busana. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menggunakan e-modul Penerapan Sumber Inspirasi sebagai salah satu opsi dalam penyediaan bahan ajar untuk melihat pengaruh penggunaan terhadap hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah Desain Busana 2.

Berdasarkan uraian tersebut, maka rumusan masalah penelitian ini adalah: *apakah terdapat pengaruh penggunaan e-modul penerapan sumber inspirasi terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Desain Busana 2?*

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan media pembelajaran digital di bidang Desain Busana, serta manfaat praktis bagi dosen dan mahasiswa untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh e-modul penerapan sumber inspirasi pada mata kuliah Desain Busana 2 terhadap hasil belajar mahasiswa.

2. METODE

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimental dengan pendekatan kuantitatif. Rancangan desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* tipe *Intact Group Comparison* dikategorikan sebagai sebagai bentuk eksperimen

yang belum sepenuhnya murni, karena masih terdapat variabel luar yang turut memengaruhi terbentuknya variabel dependen. Jadi, hasil eksperimen yang ditunjukkan oleh variabel dependen tidak sepenuhnya disebabkan oleh pengaruh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol serta pemilihan sampel yang tidak dilakukan secara acak [7].

Populasi penelitian adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana Universitas Negeri Jakarta yang mengambil mata kuliah Desain Busana 2 pada semester 122, dengan jumlah total 51 mahasiswa. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *total sampling*, yaitu semua anggota dijadikan sebagai sampel [8].

Dari populasi 51 mahasiswa, digabung lalu dibagi menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penentuan kelas kontrol dan eksperimen dilakukan secara acak menggunakan metode lempar koin.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes hasil belajar dengan bentuk tes pilihan ganda (*multiple choice test*) sebanyak 20 butir soal dengan total skor 100. Instrumen ini mengukur hasil belajar aspek kognitif berdasarkan Taksonomi Bloom, yang mencakup: mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4).

Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahap. Tahap pertama adalah persiapan, yaitu menyusun instrumen tes, menyiapkan e-modul penerapan sumber inspirasi, serta menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tahap berikutnya adalah pelaksanaan, di mana kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan e-modul penerapan sumber inspirasi dalam proses pembelajaran, sedangkan kelas kontrol menggunakan media pembelajaran yaitu *PowerPoint*. Setelah perlakuan, kedua kelas diberikan tes akhir (*posttest*) berupa soal pilihan ganda dan esai untuk mengukur hasil belajar mahasiswa. Selanjutnya, jawaban mahasiswa dikoreksi dan nilai dihitung sesuai sistem penilaian yang telah ditetapkan, kemudian data dianalisis menggunakan uji statistik.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik inferensial, karena tujuan penelitian adalah mengambil kesimpulan dari hasil sampel ke populasi. Data yang diperoleh berupa skala interval dan rasio, sehingga teknik yang digunakan adalah uji *independent sample t-test*. Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta sejauh mana pengaruh variabel *independent* (penggunaan e-modul penerapan sumber inspirasi) terhadap variabel *dependent* (hasil belajar mahasiswa).

3. HASIL

3.1 Deskripsi Data

Berikut merupakan deskripsi berdasarkan tabel 1. menunjukkan bahwa jumlah sampel kelas eksperimen yang valid berjumlah 25, dengan nilai rata-rata (*mean*) 86,00, nilai tengah (*median*) 87,50, nilai modus 82,5, nilai minimum 75,0, serta nilai maksimum 95,0.

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel di atas, kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata (*mean*) 86,00. Apabila dikonversikan berdasarkan kriteria lulus sesuai dengan RPS

Mata Kuliah Desain Busana 2, maka nilai yang didapat adalah A.

Tabel 1. Hasil Belajar Antar Kelas

Hasil Belajar	N	Range	Mean	Median	Modus	Minimum	Maksimum
Hasil Belajar Kelas Kontrol (Kelas 1)	25	32,5	77,30	77,50	80,0	60,0	92,5
Hasil Belajar Kelas Eksperimen (Kelas 2)	25	20,0	86,00	87,50	82,5	75,0	95,0

Tabel 2. Kriteria Kelulusan Mata Kuliah Desain Busana 2 Sesuai RPS

NILAI ABSOLUT (Nab)	NILAI HURUF	BOBOT NILAI HURUF	KETERANGAN
86 – 100	A	4	Lulus
81 – 85	A-	3,7	Lulus
76 – 80	B+	3,3	Lulus
71 – 75	B	3,0	Lulus
66 – 70	B-	2,7	Lulus
61 – 65	C+	2,3	Lulus
56 – 60	C	2,0	Lulus
51 – 55	C-	1,7	Tidak Lulus
46 – 50	D	1	Tidak Lulus
0 – 45	E	0	Tidak Lulus

Sedangkan hasil belajar pada kelas kontrol menunjukkan sampel yang valid berjumlah 25, dengan nilai rata-rata (*mean*) 77,30, nilai tengah (*median*) 77,50, nilai modus 80,0, nilai minimum 60,0, serta nilai maksimum 92,5.

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel di atas, kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata (*mean*) 77,30. Apabila dikonversikan berdasarkan kriteria lulus sesuai dengan RPS Mata Kuliah Desain Busana 2, maka nilai yang didapat adalah B+.

Berdasarkan deskripsi data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut, terdapat perbedaan antara dua kelompok kelas tersebut. Perbedaan terletak pada rata-rata nilai kelas. Mahasiswa kelas eksperimen mendapat rata-rata nilai (*mean*) 86,00, sedangkan mahasiswa kelas kontrol mendapat rata-rata nilai (*mean*) 77,30. Faktor yang mempengaruhi perbedaan ini adalah adanya penggunaan e-modul penerapan sumber inspirasi pada kelas eksperimen yang berguna sebagai materi tambahan dalam proses pembelajaran.



Gambar 1. Dokumentasi Penelitian pada Kelas Desain Busana 2

3.2 Pengujian Prasyarat Analisis

Pengujian prasyarat analisis dilakukan sebelum melakukan analisis data. Prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas. Hasil uji prasyarat analisis disajikan sebagai berikut:

3.2.1 Uji Distribusi Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan terhadap serangkaian data untuk mengetahui apakah populasi data terdistribusi normal atau tidak normal. Untuk menguji normalitas data ini, peneliti menggunakan uji statistik *Kolmogorov-Smirnov* dengan pendekatan *Monte Carlo*. Suatu distribusi dikatakan normal apabila taraf signifikansinya $> 0,05$. Hasil perhitungan yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 3. Kesimpulan Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov Monte Carlo*

No.	Kelompok	Sig	Kesimpulan
1.	Kelas kontrol	0,719	Normal
2.	Kelas Eksperimen	0,158	Normal

Berdasarkan tabel 4.9 diatas dapat dilihat nilai signifikansi dari *Kolmogorov-Smirnov* dengan pendekatan *Monte Carlo* di atas tingkat kepercayaan 5% atau 0,05. Taraf signifikansi kelas kontrol $0,719 > 0,05$ dan kelas eksperimen $0,158 > 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut terdistribusi normal.

3.3 Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas data, peneliti kemudian menggunakan uji hipotesis *independent t-test* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran e-modul penerapan sumber inspirasi terhadap hasil belajar mahasiswa kelas Desain Busana 2 pada Program Studi Pendidikan Tata Busana Semester Genap Tahun Ajaran 2025/2026. Uji ini digunakan dengan tujuan untuk menentukan apakah hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data sampel yang diperoleh.

3.3.1 Hasil Analisis Data

Berikut tabel hasil uji *independent t-test*:

Tabel 3. Hasil Uji *Independent T-Test* Hasil Belajar Mahasiswa

Variabel	F p value	Mean	T-hitung	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Kelompok Kelas Kontrol	0,147	77,30	-4,385	0,000	Ada perbedaan
Kelompok Kelas Eksperimen		86,00			

Berdasarkan hasil analisa uji t independen (*independent t-test*) terhadap hasil belajar mahasiswa yang sedang mengikuti

mata kuliah Desain Busana 2 semester 122, menunjukkan nilai t-hitung -4,385 dengan *p value* (nilai signifikansi) 0,147. Maka artinya:

- Keputusan Hipotesis Uji Homogenitas (*p value*) Nilai *p value* $0,147 > \alpha = 0,05$ menunjukkan bahwa varians pada penelitian ini sama.
- Nilai t-hitung (-4,385) menunjukkan bahwa adanya perbedaan antara 2 kelompok sampel yang diuji. Angka negatif mengindikasikan bahwa rata-rata hasil belajar pada kelas kontrol (kelas 1) lebih rendah dari kelas eksperimen (kelas 2). Nilai t-hitung dapat berarti positif yaitu 4,385.
- Nilai signifikan (*2-tailed*) $(0,000) < 0,05$ menunjukkan bahwa nilai sig. (*2-tailed*) jauh lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara dua kelompok tersebut signifikan secara statistik.
- Hal ini didukung oleh nilai rata-rata kelas eksperimen yang lebih besar daripada kelas kontrol, yaitu $86,00 > 77,30$.
- Dengan demikian, hipotesis alternatif (*Ha*) diterima, sedangkan hipotesis nol (*H₀*) ditolak. Hipotesis alternatif menyatakan adanya pengaruh antara penggunaan media pembelajaran e-modul penerapan sumber inspirasi terhadap hasil belajar kelas eksperimen pada mata kuliah Desain Busana 2.

Hasil uji t diatas menunjukkan nilai t-hitung sebesar 4,385 dengan *p value* 0,147. Nilai t-hitung tersebut menyatakan bahwa adanya beda signifikansi pada rata-rata hasil belajar antara dua kelas, dimana kelas eksperimen meraih hasil lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yaitu $86,00 > 77,30$. Hal ini juga diperkuat dengan sig. (*2-tailed*) yang jauh lebih kecil dari taraf signifikansi yaitu $0,000 < 0,05$.

Oleh karena itu, hipotesis alternatif yang menyatakan adanya pengaruh positif antara penggunaan e-modul Penerapan Sumber Inspirasi terhadap hasil belajar kelas eksperimen diterima. Sedangkan hipotesis nol yang menyatakan tidak ada pengaruh ditolak berdasarkan hasil uji statistik ini.

4. PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, media pembelajaran berupa e-modul digunakan dengan tujuan untuk menunjang kelancaran proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar mahasiswa. E-modul berfungsi sebagai sumber belajar yang praktis dan dapat diakses secara daring kapan saja dan di mana saja. Selain itu, e-modul menyajikan materi pembelajaran dalam berbagai format media, seperti teks, gambar, animasi, video, maupun audio, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik.

Menurut Bloom bersama rekan-rekannya yaitu Englehart, Furst, Hill, dan Krathwohl (1956) dalam [9] hasil belajar merupakan suatu perubahan perilaku yang dapat diamati dan diukur dalam aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Aspek kognitif terdiri dari 6 tingkatan yakni: mengingat (*remember*) (C1), memahami/mengerti (*understand*) (C2), menerapkan (*apply*) (C3), menganalisis (*analyze*) (C4), mengevaluasi (*evaluate*) (C5), dan menciptakan (*create*) (C6). Dalam penelitian ini, indikator yang akan digunakan untuk mengukur pengaruh

penggunaan e-modul adalah dengan menganalisis hasil belajar mahasiswa yang diukur melalui aspek kognitif, yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis (C1-C4).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan e-modul pengetahuan penerapan sumber inspirasi terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Desain Busana 2 semester 122. E-modul ini berisi materi mengenai konsep mencipta desain busana sampai menerapkan desain ilustrasi berdasarkan dari sumber inspirasi. Pada bagian menerapkan desain ilustrasi dijelaskan secara rinci apa saja uraian yang harus ada sebelum melakukan mendesain sesuai sumber inspirasi. Kelas pada mata kuliah Desain Busana 2 dibagi menjadi dua, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol merupakan kelas yang tidak diberi perlakuan, sedangkan kelas eksperimen merupakan kelas yang diberi perlakuan (*treatment*) berupa pembelajaran menggunakan e-modul penerapan sumber inspirasi.

Setelah e-modul penerapan sumber inspirasi diberikan kepada kelas eksperimen, selanjutnya diberikan tes objektif berupa angket *achievement test* dengan 20 soal pilihan ganda. Soal tersebut diberikan diakhir untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa dari kedua kelas tersebut. Dari hasil tes tersebut menandakan bahwa kelas eksperimen mampu memahami materi penerapan sumber inspirasi lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

Meskipun demikian terdapat materi yang menampilkan persentase hasil belajar dari kedua kelas tersebut mendapatkan hasil persentase yang kurang baik. Salah satu faktor yang mempengaruhinya adalah penggunaan e-modul penerapan sumber inspirasi yang diberikan. Dapat disimpulkan bahwa kemungkinan besar tidak semua mahasiswa sudah mempelajari isi e-modul tersebut dengan baik dan tuntas. Secara keseluruhan, perbedaan persentase antara kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan adanya pengaruh penggunaan e-modul penerapan sumber inspirasi terhadap hasil belajar mahasiswa.

Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa penggunaan e-modul penerapan sumber inspirasi sebagai media pembelajaran pada kelas eksperimen memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa. Dengan kata lain, e-modul tersebut efektif dalam membantu meningkatkan pemahaman mahasiswa yang mempengaruhi hasil belajar mereka.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa e-modul penerapan sumber inspirasi memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar mahasiswa yang mengikuti kelas Desain Busana 2 pada semester 122 tahun ajaran 2025/2026. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh [5] dengan judul "*Implementasi Modul Elektronik (E-Modul) Mesin Bubut Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Pemesinan Bubut Siswa Kelas XI Teknik Pemesinan SMK Negeri 3 Surabaya*". Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan e-modul parameter pemotongan pada mesin bubut memiliki pengaruh signifikan pada hasil belajar siswa kelas XI TPM. Dengan didukung hasil respon siswa terhadap pembelajaran praktik mesin bubut menggunakan modul elektronik parameter pemotongan mencapai skor 89,6%. Hal ini mengindikasikan bahwa para siswa merespon pembelajaran dengan modul elektronik secara sangat baik.

Pengaruh positif juga dapat dilihat dari hasil penelitian [2] yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan E-Modul Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas IV Di UPT SDN 6 Penunangan Baru Tulang Bawang Tengah*". Dari hasil penelitian tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata dapat dan nilai *pretest* pada kelas eksperimen yaitu 30 dan nilai *posttest* 95 lebih tinggi dari pada hasil belajar kelas kontrol dengan nilai *pretest* 30 dan nilai *posttest* 85. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan e-modul terhadap hasil belajar peserta didik.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan e-modul penerapan sumber inspirasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Desain Busana 2. Dengan digunakannya e-modul penerapan sumber inspirasi dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar mahasiswa serta dapat mendukung pembelajaran mandiri yang mudah diakses kapan saja dan dimana saja.

5. KESIMPULAN

Penelitian ini membahas mengenai pengaruh penggunaan e-modul penerapan sumber inspirasi terhadap hasil belajar mahasiswa yang diukur melalui tes atau evaluasi berupa angket *achievement test* dengan 20 soal pilihan ganda berdasarkan teori Taksonomi Bloom, dimana hasil belajar melibatkan aspek kognitif yakni mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4).

Hasil belajar menunjukkan bahwa persentase kelas eksperimen yang diberikan perlakuan e-modul lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan e-modul. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil belajar aspek kognitif C1-C4. Persentase nilai tertinggi pada kedua kelas tersebut terdapat pada aspek menganalisis (C4), sedangkan persentase nilai terendah terdapat pada aspek memahami (C2). Pada hasil uji statistik menunjukkan terdapat perbedaan nilai signifikan antara rata-rata nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil belajar kedua kelas tersebut secara keseluruhan mendapatkan nilai yang cukup baik. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh mengenai e-modul penerapan sumber inspirasi terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Desain Busana 2.

Adapun saran – saran yang peneliti dapatkan dalam tahap penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Program Studi Pendidikan Tata Busana diharapkan dapat mengimplementasikan media pembelajaran e-modul penerapan sumber inspirasi pada mata kuliah Desain Busana 2, dikarenakan hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dan mahasiswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan e-modul juga mendukung terciptanya pembelajaran yang mandiri serta interaksi yang bersifat dua arah.
2. Penelitian ini memberikan informasi bahwa penggunaan e-modul penerapan sumber inspirasi pada mata kuliah Desain Busana 2 berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki ruang untuk pengembangan lebih lanjut, misalnya dengan penambahan variabel lain seperti meneliti kemampuan

awal mahasiswa, pengaruh e-modul terhadap motivasi belajar mahasiswa, sikap mahasiswa, serta minat belajar mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Kartini, *Pengaruh E-Modul Berbasis Model Search, Solve, Create and Share (SSCS) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Konsep Getaran dan ...* 2022. [Online]. Available: [https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/64405%0Ahttps://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/64405/1/11170163000063_Bimbi Kartini %28Watermark%29.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/64405%0Ahttps://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/64405/1/11170163000063_Bimbi%20Kartini%20Watermark%29.pdf)
- [2] N. Antika, “Nur Antika (2022),” *Pengaruh Pengguna. E-Modul Terhadap Has. Belajar Pada Mata Pelajaran Ppkn Kelas Iv Di Upt Sdn 6 Penumangan Baru Tulang Bawang Teng.*, p. 43, 2022.
- [3] F. Fitriani, “J p k m,” *JPKM (JURNAL Pengabdian Kpd. MASYARAKAT)*, no. 2, pp. 57–64, 2023.
- [4] M. A. Putri and A. Purmadi, “Pengaruh Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Sigil Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Desain Grafis,” *J. Teknol. Pendidik. J. Penelit. dan Pengemb. Pembelajaran*, vol. 5, no. 2, p. 174, 2020, doi: 10.33394/jtp.v5i2.3073.
- [5] M. Yohanes Ronaldo Da Santo and Yunus, “Implementasi Modul Elektronik (E-Modul) Mesin Bubut Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Pemesinan Bubut Siswa Kelas XI Teknik Pemesinan SMK Negeri 3 Surabaya,” *JPTM (Jurnal Pendidik. Tek. Mesin)*, pp. 1–7, 2024.
- [6] S. I. Harianja and W. S. Utami, “Pengaruh Modul Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pengembangan Kecerdasan Majemuk.” *J. Tunas Siliwangi*, vol. 9, no. 1, pp. 32–43, 2023.
- [7] M. F. Arib, M. S. Rahayu, R. A. Sidorj, and M. W. Afgani, “Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan,” *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 4, no. 1, pp. 5497–5511, 2024, [Online]. Available: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8468>
- [8] Abdul Wahab, “Sampling dalam Penelitian Kesehatan,” *J. Pendidik. dan Teknol. Kesehat.*, vol. 4, no. 1, pp. 38–45, 2021, doi: 10.56467/jptk.v4i1.23.
- [9] Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam, “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *ALFIHRIS J. Inspirasi Pendidik.*, vol. 2, no. 3, pp. 61–68, 2024, doi: 10.59246/alfihris.v2i3.843.