



Pengembangan E-Modul Seseheran Pengantin Betawi pada Mata Kuliah Sejarah Mode

Natasha Alief Salshabilla¹, Jenny Sista Siregar², Titin Supiani³

^{1,2,3}Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta

Abstrak

Received: 02 Januari 2026
Revised: 16 Januari 2026
Accepted: 28 Januari 2026

Inovasi dalam pengembangan media pembelajaran sangat dibutuhkan pada era digitalisasi ini untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Namun, didapatkan bahwa belum tersedia media pembelajaran interaktif e-modul pada mata kuliah Sejarah Mode khususnya yang membahas materi seseheran pengantin Betawi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul seseheran pengantin Betawi pada mata kuliah Sejarah Mode di Program Studi Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Jakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kuisioner dengan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Penilaian kelayakan melalui uji validitas oleh ahli materi mendapatkan hasil 91% dan oleh ahli media mendapatkan hasil 85% sehingga dinyatakan "sangat layak". Penilaian kelayakan juga dilakukan kepada peserta didik melalui uji praktikalitas one to one (3 mahasiswa) yang memperoleh hasil 87%, serta uji praktikalitas small group (15 mahasiswa) yang memperoleh hasil 91% dengan kategori "sangat layak". Untuk mengetahui tingkat efektifitas e-modul, peneliti melakukan pretest dan post-test kepada 15 mahasiswa, dengan hasil N-Gain skor 0,88 yang termasuk kategori "tinggi", serta presentase N-Gain 87,63% sehingga e-modul tergolong "efektif". Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa e-modul seseheran pengantin Betawi layak digunakan sebagai media pembelajaran yang praktis efektif pada mata kuliah Sejarah Mode.

Keywords: Pengembangan, E-modul, Seseheran Pengantin Betawi, Media Pembelajaran

(*) Corresponding Author: natasha.tatarias2018@gmail.com, jennysistasiregar@gmail.com, tsupiani@gmail.com

How to Cite: Salshabilla, N., Siregar, J., & Supiani, T. (2026). Pengembangan E-Modul Seseheran Pengantin Betawi pada Mata Kuliah Sejarah Mode. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(2.D), 120-129. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/12548>.

PENDAHULUAN

Dunia saat ini telah masuk pada era *Society 5.0* yang memiliki konsep kehidupan masyarakat masa depan yang berdampingan dengan inovasi ilmiah dan teknologi. Era *Society 5.0* merupakan langkah ke arah digitalisasi dan transformasi baru yang menggabungkan elemen-elemen kecerdasan buatan dengan kerjasama manusia untuk menciptakan masyarakat yang dapat menikmati kehidupan seutuhnya (Taraya dan Wibawa, 2022: 380). Transformasi yang terjadi membuat peserta didik dan pengajar tidak lagi bergantung pada bentuk fisik media pembelajaran seperti buku atau modul fisik. Pendidik dituntut untuk mampu menggunakan beragam aplikasi yang dapat mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran (Sakiinah, dkk., 2022: 23). Bahkan memungkinkan bagi pendidik

untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan perkembangan zaman.

Media pembelajaran yang biasa dikembangkan berupa modul elektronik (*e-modul*) dengan tujuan tidak perlu mengeluarkan biaya cetak dan lebih fleksibel untuk diakses. *E-modul* juga menjadi media pembelajaran inovatif yang dapat menampilkan bahan ajar yang lengkap, menarik, interaktif, dan mengemban fungsi kognitif yang baik (Najuah, dkk., 2020: 20). Selain itu, *e-modul* memiliki kelebihan dapat diakses menggunakan berbagai perangkat seperti ponsel, laptop, komputer, serta mudah untuk disebarluaskan sehingga peserta didik dapat mempelajari materi tanpa terbatas ruang dan waktu.

Berdasarkan analisa awal yang telah peneliti lakukan, pada mata kuliah Sejarah Mode khususnya materi seserahan pengantin Betawi belum ada pengembangan dan inovasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang didapatkan mahasiswa. Selama ini, media yang digunakan sebagai bahan pembelajaran masih bersifat konvensional, di mana mahasiswa mempelajari materi melalui artikel jurnal, membaca buku, dan *power point*, kemudian dosen menjelaskan isi dari konteks materi. Dengan metode tersebut, mahasiswa merasa kesulitan untuk memahami materi yang diajarkan karena tidak tertarik dengan bentuk teks yang banyak.

Fokus penelitian seserahan pengantin Betawi ini berpusat pada daerah Condet, karena kawasan tersebut masih memiliki kekayaan budaya yang kental dan terjaga dengan baik. Condet dikenal sebagai salah satu pusat budaya Betawi yang masyarakatnya masih melestarikan tradisi serta adat istiadat. Selain dalam kehidupan sehari-hari, upaya pelestarian budaya Betawi pada daerah Condet juga dilakukan melalui Festival Budaya Condet yang dilaksanakan setiap tahun (Siregar dan Rochelman, 2021: 67).

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *e-modul* dengan materi seserahan pengantin Betawi. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengembangkan *e-modul* seserahan pengantin Betawi yang layak digunakan pada mata kuliah Sejarah Mode di Program Studi Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Jakarta. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang praktis dan efektif pada mata kuliah Sejarah Mode.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* yang merupakan salah satu metode untuk menghasilkan produk atau teknologi baru. Menurut Okpatrioka (2023: 89), *Research and Development* (R&D) merupakan proses atau langkah-langkah untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan serta menyempurnakan produk yang telah ada untuk menguji keefektifan produk tersebut sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan. Borg and Gall menjelaskan penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan suatu produk (Sugiyono, 2019: 28).

Research and Development (R&D) tidak terbatas pada bidang teknologi saja, tetapi juga pada pengembangan kesehatan, industri, dan pendidikan. Mesra, dkk (2023: 90) menyampaikan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu

proses mengembangkan produk berdasarkan hasil riset dan penelitian ilmiah. Pada bidang pendidikan, produk yang dikembangkan melalui metode *Research and Development (R&D)* tidak hanya berbentuk fisik (*hardware*) seperti buku atau modul, namun juga dapat berbentuk perangkat lunak (*software*) komputer ataupun metode mengajar dan program pendidikan yang dapat menunjang proses pembelajaran. Secara keseluruhan, pengembangan produk ini ditujukan sebagai solusi dari adanya tantangan di bidang pendidikan.

Peneliti memilih untuk menggunakan model pengembangan ADDIE, karena memiliki beberapa kelebihan yang menjadikannya efektif dalam pengembangan produk pembelajaran. Salah satu kelebihan utama dari model penelitian ini adalah prosesnya yang singkat namun detail dan terstruktur sehingga mudah untuk diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran. Selain itu, Rusmayana (2021: 14) mengatakan bahwa pengembangan produk dengan model penelitian ADDIE dinilai lebih rasional dan lebih lengkap untuk berbagai macam pengembangan produk seperti model pembelajaran, strategi pembelajaran, serta media atau bahan ajar. Adapun kelima langkah model pengembangan ADDIE adalah *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (Sugiyono, 2019: 38).

Tahap *Analysis* (Analisis) merupakan kegiatan menganalisa kebutuhan pada suatu lingkungan untuk menemukan produk apa yang perlu dikembangkan. Tahap ini dilakukan untuk memastikan bahwa produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahap *Design* (Perancangan) meliputi perancangan produk sesuai dengan hasil analisa kebutuhan. Pada tahap pengembang membuat rumusan atau gambaran media pembelajaran secara rinci. Gambaran media dibuat dalam bentuk diagram alur atau *storyboard* (papan cerita) (Batubara, 2020: 49). Tahap *Development* (Pengembangan) merupakan kegiatan pengembang membuat produk sesuai dengan rancangan yang telah dibuat, kemudian dilakukan pengujian produk oleh pakar atau ahli.

Tahap *Implementation* (Implementasi) adalah tahap penggunaan produk yang telah selesai dikembangkan kepada peserta didik. Pada tahap ini dilakukan uji coba media pembelajaran pada target penggunaan dan lingkungan belajarnya (Batubara, 2020: 59). Tahap *Evaluation* (Evaluasi) merupakan tahap terakhir yang dilakukan untuk menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang dikembangkan sudah sesuai dengan spesifikasi. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui respons pengguna terhadap media pembelajaran yang digunakan dan pengaruh media pembelajaran tersebut (Batubara, 2020: 60).

Perangkat lunak yang peneliti gunakan dalam pengembangan produk ini adalah aplikasi *Canva*. *Canva* merupakan program *design online* yang menyediakan berbagai alat *editing* untuk membuat berbagai *design* grafis, seperti poster, *flyer*, infografik, *banner*, kartu undangan, presentasi, sampul *facebook*, dan yang lainnya, termasuk menjadi alat dalam mengedit foto yang mudah dipahami meskipun masih pemula (Maulia, 2023: 84). Pengguna dapat berkreasi dan mewujudkan berbagai desain yang telah direncanakan pada aplikasi tersebut.

Teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Adapun data didapatkan dari hasil lembar kuisioner atau angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan mahasiswa. Data kualitatif didapatkan berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli

media yang berbentuk kalimat atau komentar sehingga tidak dapat dianalisis dalam bentuk angka atau bilangan. Penilaian tersebut menjadi acuan peneliti untuk melakukan revisi terhadap *e-modul* yang dikembangkan.

Data kuantitatif didapatkan dari hasil jawaban kuisioner berupa skor yang diukur menggunakan skala *Likert* sebagai berikut:

Tabel 1. Skala *Likert*

Keterangan	Skala
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Sumber: Sugiyono (2019)

Data hasil skor dari penilaian dari ahli materi, ahli media, dan mahasiswa dihitung dengan rumus presentase sebagai berikut (Sugiyono, 2021: 197):

$$P(\%) = \frac{\text{Skor Pengumpulan Data}}{\text{Jumlah Skor Kriteria}} \times 100\%$$

Keterangan:

<i>P</i>	= Presentase kelayakan
Skor Pengumpulan Data	= Total skor hasil penilaian responden
Jumlah Skor Maksimum	= Skor tertinggi setiap item x Jumlah responden x Jumlah butir soal

Hasil presentase yang didapatkan kemudian dikonversi berdasarkan interpretasi penilaian kelayakan modul untuk mengetahui tingkat kelayakan dari produk *e-modul* yang telah dibuat.

Tabel 2. Interpretasi Penilaian Kelayakan Modul

No.	Interval Skor	Interpretasi Kelayakan
1.	0 – 20 %	Sangat Tidak Layak
2.	21 – 40 %	Kurang Layak
3.	41 – 60 %	Cukup Layak
4.	61 – 80 %	Layak
5.	81 – 100 %	Sangat Layak

Sumber: Riduwan (2018)

Nilai yang didapatkan dari *pretest* dan *post-test* kepada mahasiswa akan dihitung untuk mengetahui tingkat efektivitas *e-modul* terhadap peserta didik. Rumus yang digunakan untuk menghitung data nilai *test* adalah sebagai berikut (Sukarelawan, dkk., 2024:10):

$$N_{\text{gain}} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Hasil N-Gain yang didapatkan dikonversi berdasarkan skala kriteria nilai N-Gain untuk menjelaskan peningkatan pemahaman, sementara tingkat keefektifan dikonversi berdasarkan kriteria presentase tingkat keefektifan:

Tabel 3. Kriteria N-Gain

Interval Skor	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 \leq g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

Sumber: Sukarelawan, dkk. (2024)

Tabel 4. Kriteria Tingkat Keefektifan

Presentase (%)	Interpretasi Kelayakan
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber: Sukarelawan, dkk. (2024)

HASIL & PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah sebuah media pembelajaran berupa *e-modul* dengan materi seserahan pengantin Betawi. *E-modul* ini memuat beberapa bagian seperti *cover*, petunjuk penggunaan, profil pengembang, pendahuluan, latar belakang, tujuan instruksional, deskripsi singkat, peta konsep, ringkasan, materi, sumber, *quiz*, dan glosarium. Peneliti melakukan setiap tahapan dalam model pengembangan ADDIE agar produk yang dihasilkan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang dihadapi peserta didik. Adapun tahapan-tahapan penelitian yang telah peneliti lakukan, antara lain:

a. Analisa Masalah dan Kebutuhan (*Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti mencari permasalahan yang dialami oleh peserta didik melalui kuisisioner yang telah disebar kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Rias Angkatan 2021 yang telah mengikuti mata kuliah Sejarah Mode. Adapun sebanyak 60% peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran tidak mudah dipahami. Selain itu, 86,7% mahasiswa menjawab bahwa mereka kesulitan untuk memahami materi seserahan pengantin Betawi. 100% peserta didik setuju bahwa diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang penggunaannya fleksibel untuk menunjang proses pembelajaran, serta 93,3% peserta didik menyatakan bahwa *e-modul* merupakan media pembelajaran yang menarik dan dapat mempermudah untuk memahami materi.

b. Perancangan Produk (*Design*)

Peneliti menyusun rancangan isi *e-modul*, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *storyboard*. *Storyboard* berisi gambaran atau tampilan visual setiap halaman dari *e-modul* yang ingin dibuat. Selain itu, peneliti juga menyusun isi

materi yang akan dicantumkan ke dalam *e-modul* seperti teks, foto atau gambar, serta video yang didapatkan dari sumber resmi yaitu buku, jurnal, penelitian terdahulu ataupun wawancara kepada budayawan Betawi di Condet. Materi tersebut disusun secara rinci dan sesuai dengan alur *e-modul* yang telah dibuat.

c. Pengembangan Produk (*Development*)

Dalam tahap pengembangan, peneliti menggunakan aplikasi *Canva* sebagai perangkat lunak untuk merancang dan menyusun produk. Peneliti memanfaatkan fitur-fitur dan elemen yang terdapat pada aplikasi secara maksimal. Berbagai elemen seperti teks, gambar, video, dan komponen pendukung lainnya diintegrasikan menjadi sebuah media pembelajaran *e-modul*.



Gambar 1. Tampilan *E-Modul Seserahan Pengantin Betawi*

E-modul yang telah dikembangkan akan diunggah melalui *website blogger.com* agar mudah untuk diakses oleh pengguna kapan saja dan di mana saja. Setelah itu, *e-modul* akan dinilai kelayakannya oleh para ahli melalui uji validitas. Hasil penilaian dan masukan dari para ahli akan menjadi acuan bagi peneliti untuk memperbaiki *e-modul*.

d. Implementasi Produk (*Implementation*)

E-modul yang telah dinyatakan valid atau layak digunakan oleh para ahli akan di uji coba penggunaannya oleh peserta didik melalui uji praktikalitas. Dalam hal ini, uji praktikalitas dilakukan melalui uji *one to one* (perorangan) pada 3 mahasiswa dan uji *small group* (terbatas) kepada 15 mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Jakarta angkatan 2021 yang telah mengikuti mata kuliah Sejarah Mode. Uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan *e-modul* dari sudut pandang pengguna.

e. Evaluasi Produk (*Evaluation*)

Peneliti menilai tingkat efektivitas *e-modul* melalui *pretest* dan *post-test*. *Pretest* dan *post-test* yang diikuti oleh 15 mahasiswa. *Pretest* dilakukan sebelum peserta didik menggunakan *e-modul*, sementara *post-test* dilakukan setelah peserta

didik menggunakan *e-modul*. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas *e-modul* terhadap tingkat pemahaman dan hasil belajar peserta didik

Hasil Uji Validitas Oleh Ahli Materi

Materi yang disampaikan pada *e-modul* seserahan pengantin Betawi dinilai kelayakannya oleh 2 orang ahli materi. Berikut adalah hasil dari uji validitas oleh ahli materi tahap I dan tahap II:

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Oleh Ahli Materi

Uji Validitas	Tahap I	Tahap II
Revisi	<p>Ahli Materi 1: Latar belakang tambahkan pengertian seserahan sebagai simbol silaturahmi kedua keluarga.</p> <p>Lengkapi bagian glosarium, masukkan pengertian dari semua prosesi, dan tambahkan bagaimana prosesi seserahan dilakukan dalam Betawi.</p>	Media sudah dapat dipakai
	<p>Ahli Materi 2: Ringkasan seserahan sebagai simbol laki-laki siap bertanggung jawab.</p> <p>Seserahan bukan sebagai ikatan tapi sebagai hadiah dan penghormatan mempelai laki-laki terhadap mempelai perempuan.</p>	Lanjutkan
Skor	75,5%	91%

Berdasarkan dua tahap penilaian yang telah dilakukan, pada uji validitas tahap I menunjukkan presentase sebesar 75,5% yang tergolong dalam kategori layak. Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan dari para ahli, didapatkan hasil uji validitas tahap II sebesar 91%, sehingga *e-modul* dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil Uji Validitas Oleh Ahli Media

Penilaian difokuskan pada aspek visual, tampilan grafis, keterpaduan media, dan penggunaan media sehingga dapat mendukung proses pembelajaran. Berikut adalah hasil dari uji validitas oleh ahli media:

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Oleh Ahli Media

Uji Validitas	Tahap I	Tahap II
---------------	---------	----------

Revisi	<p>Slide 2: berikan <i>Heading Text</i> "Daftar Menu" karena belum tentu semua audiens paham posisinya sedang ada di menu.</p> <p>Peta Konsep: "Seserahan Pengantin Betawi" tulisan ini tidak cukup hanya menggunakan warna <i>shape</i> yang berbeda. Beri penegasan dengan ukuran <i>font</i> yang lebih besar dan tulisan yang lebih tebal.</p> <p>Tambahkan ilustrasi yang berkaitan dengan materi pada latar belakang, cukup membosankan hanya membaca latar belakang yang panjang tanpa ilustrasi yang mendukung.</p>	Sudah cukup baik dan sesuai. Modul ajar sudah dapat digunakan untuk tahap selanjutnya.
Skor	79%	85%

Berdasarkan dua tahap penilaian yang telah dilakukan, pada uji validitas tahap I oleh ahli media mendapatkan hasil sebesar 79%, yang termasuk dalam kategori layak. Adapun uji validitas tahap II oleh ahli media hasil meningkat menjadi 85%, sehingga *e-modul* dinyatakan sangat layak dan dapat menjadi media pembelajaran yang mendukung proses belajar secara efisien dan optimal.

Hasil Uji Praktikalitas

a. *One to One*

Uji coba ini dilakukan pada 3 orang mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Jakarta angkatan 2021, khususnya yang telah mengikuti mata kuliah Sejarah Mode.

Tabel 7. Hasil Uji Praktikalitas *One to One*

Responden	Temuan	Revisi
Responden 1	<i>E-modul</i> sudah baik, tetapi perhatikan tombol <i>next/back</i> yang letaknya terlalu kebawah karena jadi sulit diklik.	Melakukan revisi pada temuan-temuan tersebut.
Responden 2	Gambar di beberapa halaman kurang besar.	
Responden 3	Sudah bagus.	

Hasil yang didapatkan dari uji praktikalitas (*one to one*) pada *e-modul* seserahan pengantin Betawi adalah 87%. Presentase tersebut menempatkan *e-modul* seserahan pengantin Betawi dalam kategori "sangat layak". Dengan demikian, *e-modul* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang praktis pada proses pembelajaran.

b. *Small Group*

Uji coba *small group* dilakukan pada 15 orang mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Jakarta angkatan 2021, khususnya yang

telah mengikuti mata kuliah Sejarah Mode. Uji coba small group ini mendapatkan hasil presentase sebesar 91%. Angka tersebut menyatakan bahwa *e-modul* seserahan pengantin Betawi berada pada kategori “sangat layak”. Dengan demikian, *e-modul* seserahan pengantin Betawi dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang praktis dan fleksibel penggunaannya.

Hasil Uji Efektivitas

Efektivitas produk dinilai melalui *pretest* dan *post-test* yang diberikan ke peserta didik. *Pretest* dan *post-test* diikuti oleh 15 mahasiswa Pendidikan Tata Rias angkatan 2021 dengan jenis soal pilihan ganda sebanyak 10 butir. Sesuai dengan karakteristik *e-modul* yaitu *self instructional* (belajar mandiri) dan *user friendly* (mudah digunakan), penilaian tidak dilakukan di dalam kelas karena *e-modul* mudah untuk digunakan kapan saja dan dimana saja sehingga peserta didik dapat menggunakan produk secara mandiri dan tidak tergantung dengan pihak lain. Tujuan *pretest* dan *post-test* adalah untuk mengukur pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan *e-modul* seserahan pengantin Betawi.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *post-test* terdapat kenaikan nilai pada masing-masing peserta didik. Setelah dihitung secara keseluruhan, didapatkan rata-rata N-Gain Skor sebesar 0,88 sehingga peningkatan hasil belajar termasuk dalam kategori “tinggi”. Sementara itu, presentase N-Gain yang diperoleh adalah sebesar 87,63% dan termasuk dalam kategori “efektif”. Dengan demikian, *e-modul* dinyatakan efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian *Research and Development* ini menghasilkan produk berupa *e-modul* seserahan pengantin Betawi. Hasil penilaian kelayakan melalui uji validitas oleh ahli materi pada tahap pertama memperoleh nilai 75,5% dan pada tahap kedua meningkat menjadi 91% sehingga dinyatakan “sangat layak”. Peningkatan ini mencerminkan adanya perbaikan yang cukup signifikan berdasarkan masukan dari ahli materi. Sementara itu, uji validitas oleh ahli media juga mendapatkan hasil yang positif dengan nilai tahap pertama 79% dan pada tahap kedua 85% sehingga dinyatakan “sangat layak”. Peningkatan ini menunjukkan bahwa *e-modul* tidak hanya layak secara materi, namun juga layak secara visual.

Uji coba kelayakan yang dilakukan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Jakarta angkatan 2021 menunjukkan hasil yang memuaskan. Nilai 87% diperoleh pada uji coba perorangan (*one to one*), dan pada uji coba terbatas (*small group*) mendapatkan nilai 91% dengan kategori “sangat layak”. Adapun efektivitas produk terhadap pemahaman dan hasil belajar peserta didik mendapatkan hasil N-Gain skor sebesar 0,88 dan termasuk dalam kategori “tinggi” dan presentase N-Gain sebesar 87,63% dan termasuk dalam kategori “efektif”. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa *e-modul* seserahan pengantin Betawi sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran yang praktis dan efektif pada mata kuliah Sejarah Mode.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Fifi Firman, Bapak Endi Arif, dan Bapak Azis Rusmanto, S.Pd., yang telah bersedia

menjadi ahli materi dan ahli media dalam penelitian ini. Peneliti juga menghargai kontribusi dari para responden yang telah terlibat pada setiap uji coba. Dukungan dan partisipasi dari seluruh pihak sangat berarti bagi keberhasilan penelitian ini.

REFERENSI

- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatwa Publishing.
- Maulia, S. 2023. Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. Di dalam: Urgensi Hasil Penelitian dan Pengabdian yang Inovatif serta Adaptif untuk Mendukung Indonesia Bangkit Lebih Kuat. [Prosiding] Prosiding Seminar Nasional: Hasil Penelitian, Pengabdian, Dan Diseminasi; Bojonegoro 11 Jan 2023.Hlm 83–87.
- Mesra, R., & dkk. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan*. Medan: Mifandi Mandiri Digital.
- Najuah, Lukitoyo, P. S., & Wirianti, W. (2020). *Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Okpatrioka. (2023). Research and development (r&d) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA: Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Budaya*, 1:86-100
- Riduwan. (2018). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi PEDATI di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan di masa Pandemi Covid-19*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Sakiinah, A. N., Mahya, A. F. P., & Santoso, G. (2022). Revolusi pendidikan di era society 5.0; pembelajaran, tantangan, peluang, akses, dan keterampilan teknologi. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, 1:18–28.
- Siregar, J. S., & Rochelman, L. H. (2021). Seseheran dalam perkawinan adat Betawi: sejarah dan makna simbolis. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4:65–75.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking: Analsis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. Yogyakarta: Penerbit Suryacahaya
- Taraya, P. C., & Wibawa, A. P. (2022). Mewujudkan society 5.0 melalui pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan. *Jurnal Inovasi Teknik Dan Edukasi Teknologi*, 2:378–385.