

Development of Vocational Learning E-Modules in Arts and Culture Subjects in Package B SPNF SKB Pasaman Regency

KOLOKIUUM

Jurnal Pendidikan Luar Sekolah

<http://kolokium.ppj.unp.ac.id/>

Jurusan Pendidikan Luar Sekolah

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang

Sumatera Barat, Indonesia

Volume 13, Nomor 1, Tahun 2025

DOI: 10.24036/kolokium.v13i1.1054

Received 14 February 2025

Approved 13 Maret 2025

Published 30 April 2025

Siska Okta Mahdona^{1,3}, *Lili Dasa Putri*²

^{1,2} Universitas Negeri Padang

³ mahdonasiskaokta@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of students which is suspected by the lack of learning media and teaching materials to support the learning process itself, especially in the Cultural Arts subject in Package B, especially Traditional Dance material. One of the innovations that can be made in learning to make the learning process more interesting is to develop an e-module. This study aims to determine the validity, practicality and effectiveness of vocational learning e-modules in Cultural Arts subjects in Package B SPNF SKB Pasaman Regency. This type of research is research and development or better known as R&D with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model which is carried out to produce new products oriented to vocational learning. The test subjects in this study are students of Package B class VIII for the 2023/2024 school year. This study uses a data collection instrument in the form of a questionnaire with a Likert scale model. The results of the study showed that the e-module was included in the very valid category with a percentage score of 89.3%. The results of practicality from students were obtained with a score of 89.8% with the category of very practical. The learning modules developed in the effectiveness test through pretest and posttest activities experienced a significant increase of 90% with the effective category. Based on these results, it can be concluded that the vocational learning e-module in the Arts and Culture subject in Package B SPNF SKB Pasaman Regency is declared valid, practical and effective to be used in the learning process.

Keywords: Pendidikan Non Formal, Pengembangan E-Modul, Pembelajaran Vokasional

PENDAHULUAN

Pendidikan non formal berperan penting dalam mendukung konsep pendidikan sepanjang hayat serta memberikan kesempatan bagi individu di semua usia untuk terus belajar dan mengembangkan keterampilan baru. (Rahmat, 2018) menjelaskan bahwa pendidikan luar sekolah merupakan penyebaran kompetensi dengan struktur waktu, tempat, sumber dan peserta didik yang beragam dan terarahkan. Menurut (Saleh et al., 2020) menyatakan bahwa pendidikan non formal berfungsi sebagai pengganti/substitusi, komplemen dan suplemen pendidikan sekolah serta menjadi jembatan dalam memasuki dunia kerja serta menjadi wahana bertahan hidup dan mengembangkan kehidupan.

Dalam (Undang-undang No. 20 Tahun 2003, 2003) menjelaskan bahwa pendidikan non formal meliputi kecakapan hidup, pendidikan anak usia dini, pendidikan kepemudaan, pendidikan pemberdayaan perempuan, literasi, *lifeskill*, *training*, pendidikan umum setara sekolah dasar, sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas sebagai upaya untuk memaksimalkan potensi peserta didik. (Ernawati & Mulyono, 2017) menyatakan pendidikan non formal sangat berguna dalam masyarakat yang tidak hanya sebagai pengganti, namun juga sebagai penambah dan pelengkap bagi pendidikan formal.

Hal senada juga dijelaskan oleh (Suhaenah, 2016) yang menyebutkan bahwa pendidikan non formal biasanya diprioritaskan pada berbagai program seperti pemberantasan buta aksara, Kejar Paket (Kesetaraan), Pendidikan anak usia dini non formal, Pendidikan berkelanjutan dan sebagainya. Satuan Pendidikan Non Formal merupakan salah satu Lembaga pendidikan non formal yang beroperasi di luar sistem pendidikan formal dan memberikan kesempatan pada masyarakat untuk belajar keterampilan dan pengetahuan tertentu.

Ada beberapa karakteristik atau ciri dari Pendidikan non formal menurut Abdulkhak dan Suprayogi dalam (Riadi, n.d.), yaitu; 1) bertujuan untuk memperoleh keterampilan yang segera akan dipergunakan; 2) berpusat pada peserta didik; 3) waktu penyelenggaraannya relative singkat dan pada umumnya tidak berkesinambungan; 4) menggunakan kurikulum kafetaria; 5) menggunakan metode pembelajaran yang partisipasi dengan penekanan pada belajar mandiri; 6) hubungan pendidik dengan peserta didik bersifat mendatar, dan; 7) penggunaan sumber-sumber lokal.

Dalam (*Peraturan Dirjen PAUD dan Dikmas Nomor 1453 tahun 2016 tentang Petunjuk Teknis Satuan Pendidikan Non Formal Sanggar Kegiatan Belajar*, 2016) dijelaskan bahwa Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) merupakan kelompok layanan Pendidikan yang menyelenggarakan program Pendidikan non formal. Menurut (Shomedran & dkk, 2020) menyebutkan bahwa SPNF merupakan tempat berbagai kegiatan pembelajaran yang dibutuhkan oleh masyarakat sesuai kebutuhannya dengan pendekatan pendidikan berbasis masyarakat.

(Putri, 2016) menyebutkan bahwa tugas SKB adalah untuk melaksanakan perumusan kebijakan teknis, pengkajian dan pengembangan program dan model pendidikan non formal dan informal serta fasilitasi pengembangan sumber daya di bidang pendidikan non formal dan informal di wilayah kerjanya. SPNF mendorong konsep pembelajaran sepanjang hayat, yaitu kesadaran bahwa pendidikan dan pembelajaran bisa terjadi di sepanjang kehidupan seseorang.

Dalam (Permendikbudristek No. 32 Tahun 2022, 2022) menyebutkan bahwa pendidikan kesetaraan adalah program pendidikan non formal yang menyelenggarakan pendidikan umum setara sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah, sekolah menengah pertama/madrasah tsanawiyah, dan sekolah menengah atas/madrasah Aliyah yang mencakupi program Paket A, Paket B dan Paket C serta pendidikan kejuruan setara sekolah menengah kejuruan/madrasah Aliyah kejuruan berbentuk Paket C kejuruan.

Sejalan dengan (*Permendikbud Nomor 24 tahun 2016 tentang Penyusunan Kurikulum Kesetaraan*, 2016) menjelaskan bahwa kurikulum Paket B dirancang guna memenuhi keterampilan dalam dunia kerja. Hal senada juga dipertegas dalam (*Permendiknas Nomor 44 tahun 2009 tentang Standar Pengelolaan Pendidikan pada Program Paket A*, 2009) tentang pengelolaan pendidikan pada program Paket B yang wajib memenuhi standar berlaku secara nasional. Dimana program Paket B merupakan bagian dari Pendidikan Kesetaraan dan bertujuan untuk memberikan kesempatan belajar bagi mereka yang belum menyelesaikan pendidikan dasar.

(Hairunisa & Afriansyah, 2020) menjelaskan bahwa kurikulum dalam artian sempit sebagai sejumlah mata pelajaran yang harus diikuti atau diambil peserta didik untuk menamatkan pendidikannya pada lembaga tertentu. Menurut (Permendikbud No 37 tahun 2018, 2018) menyebutkan bahwa penyusunan kurikulum pendidikan kesetaraan mengacu pada kompetensi inti dan kompetensi dasar kurikulum pendidikan dasar dan menengah.

Kurikulum non formal lebih fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pendidikan yang spesifik. Mata pelajaran Seni Budaya merupakan bagian dari pendidikan vokasional yang bertujuan untuk menumbuh kembangkan kepekaan estetis dan artistik, sikap kritis, apresiatif dan kreatif pada diri setiap peserta didik serta secara menyeluruh mempersiapkan diri untuk bekerja di bidang seni dan budaya. Berdasarkan rekapitulasi nilai peserta didik mata pelajaran Seni Budaya pada materi Tari Tradisional Paket B Kelas VIII SPNF SKB Kabupaten Pasaman menunjukkan bahwa nilainya masih banyak yang di bawah KKM. Sebagian besar peserta didik berpandangan bahwa mata pelajaran ini tidak penting dan tidak berguna.

Hal ini tampak jelas dari sikap peserta didik dalam mengikuti pelajaran yang cenderung pasif dan merasa bosan, tidak antusias dan tidak bersemangat, sehingga mereka tidak dapat mengikuti pembelajaran secara optimal. Keadaan ini semakin diperburuk dengan penerapan metode belajar yang kurang partisipatif dan pendidik mengajar masih secara tradisional dengan menggunakan media dan bahan ajar seadanya.

Menurut (Slameto, 2018) menjelaskan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, yaitu; 1) faktor intern yang mencakup faktor jasmaniah (kesehatan dan kondisi fisik), faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif dan kematangan), faktor kelelahan yang dapat dihilangkan dengan istirahat dan tidur yang cukup; 2) faktor ektern, diantaranya adalah faktor keluarga (cara orang tua mendidik, suasana dalam rumah, relasi antara anggota keluarga, keadaan ekonomi dan perhatian orang tua), faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, kedisiplinan, fasilitas di sekolah, media belajar dan tugas rumah), dan faktor masyarakat (teman bergaul, kehidupan masyarakat, media massa dan kegiatan peserta didik).

Adapun permasalahan di SPNF SKB Kabupaten Pasaman yang menjadi kendala yaitu ketersediaan media belajar dan penggunaan metode mengajar yang tidak tepat sasaran. Untuk mengatasi hal tersebut maka perlu dikembangkan sebuah bahan ajar agar mampu memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. (Natalia & Sukraini, 2021) mengutarakan bahwa era digitalisasi saat ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan dunia pendidikan.

Menurut (Adianti & Irwan Zain, 2021) menjelaskan bahwa peserta didik perlu mengembangkan pembelajaran mandiri, berpikir kritis dan penggunaan teknologi informasi yang efektif. Menurut (Susilawati, 2020) mengungkapkan bahwa inovasi bahan ajar dapat menunjang proses pembelajaran yang sangat diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan adanya inovasi tersebut mampu membantu peserta didik dalam mengembangkan bahan ajar dengan mengikuti perkembangan teknologi dalam pendidikan. Bahan ajar dapat berupa modul, LKS, buku pengayaan dan sebagainya.

Menurut (Agustina, 2018) menyatakan bahwa bahan ajar adalah bahan atau materi yang diberikan kepada peserta didik untuk dapat dikuasai dan digunakan sebagai sumber ajar dalam proses pembelajaran. Menurut (Susilo & Siswandari, 2016) menjelaskan bahwa modul adalah buku teks yang dirancang untuk peserta didik agar dapat belajar secara mandiri. Adapun manfaat penggunaan modul menurut (Nilasari, 2016) adalah; 1) tercapainya tujuan modul berdasarkan kompetensi yang ditentukan; 2) peserta didik mampu belajar sendiri sesuai kemampuan; 3) peserta didik mampu menilai kemampuan sendiri; 4) peserta didik jadi fokus

dalam belajar; 5) sebagai tempat bagi pendidik mengukur kemampuannya; 6) peserta didik dapat menentukan dan menetapkan waktu sendiri; dan 7) memberikan kebebasan peserta didik dalam membangun pengetahuan sendiri.

Hal senada dijelaskan oleh (Imansari & Sunaryatiningsih, 2017), dimana *e-modul* adalah alat atau sarana pembelajaran serta cara mengevaluasi pembelajaran yang dirancang secara sistematis untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik. Menurut (Diantari, L., P., Damayanthi, L., P Sugihartini, N., & Wirawan, 2018) mendefinisikan modul elektronik sebagai bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pengembangan terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran yang disajikan dalam format elektronik. Menurut (Majid, 2020) menjelaskan bahwa *e-modul* merupakan salah satu dampak perkembangan teknologi, dimana modul cetak dikembangkan melalui elektronik sehingga disebut dengan elektronik modul, dimana perbedaannya terletak pada cara membacanya saja.

Menurut (Ardiansyah, 2023) menjelaskan bahwa pembuatan *e-modul* dalam kegiatan pembelajaran memiliki tujuan, yaitu; 1) agar peserta didik dapat belajar mandiri; 2) agar peran pendidik tidak terlalu dominan dan otoriter dalam pembelajaran; 3) agar peserta didik mampu mengukur kemampuan dalam penguasaan materi; dan 4) melatih kejujuran peserta didik. Menurut (Harahap, 2022) menyebutkan bahwa struktur modul secara umum terdiri atas bagian pendahuluan, bagian pembelajaran dan evaluasi. (Ellysia & Irfan, 2021) menjelaskan bahwa *e-modul* berupa *flipbooks* sangat mudah digunakan dan di *download* secara online dan bentuk lainnya dalam format *web (.html)* sehingga dapat diakses secara *offline* melalui android dan laptop.

Menurut (Sudira, 2020) menyatakan bahwa pembelajaran vokasional memiliki beberapa karakteristik khusus, diantaranya adalah; 1) ada proses personal yang melibatkan skill berpikir dan skill bertindak sebagai pengembangan kapabilitas diri *how to know, how to do, dan how to be*; 2) proses social yang berhubungan dengan interaksi social sebagai pengembangan kapabilitas *how to live together* melalui komunikasi dan kolaborasi manusia-manusia dan manusia-mesin cerdas; 3) proses rekayasa yang berhubungan dengan sains dan teknologi untuk pengembangan kreativitas dan inovasi; 4) proses ekonomi yang berhubungan dengan pengembangan karir kerja, kesejahteraan, produktivitas, keuntungan dan efisien sosial; 5) proses keadilan dan pembangunan berkelanjutan yang berhubungan dengan pemberdayaan masyarakat, penanganan pengangguran, kemiskinan, disabilitas, kesetaraan gender, konservasi alam, konservasi budaya, kearifan lokal, potensi dan keunggulan lokal.

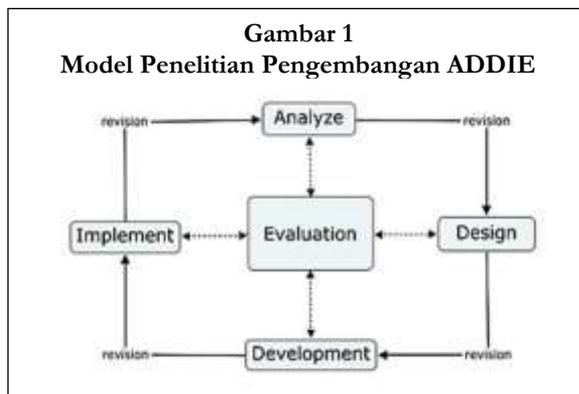
Dengan adanya *e-modul* pembelajaran vokasional pada mata pelajaran Seni Budaya yang didesain berdasarkan kearifan budaya setempat yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran serta mampu mendorong semangat belajar peserta didik dan membuat mereka tertarik. Salah satu prinsip pada kurikulum 2013 yaitu pendidikan berbasis karakter lokal, dimana kurikulum ini mengedepankan penghargaan terhadap budaya lokal sekaligus mempersiapkan peserta didik agar mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam berbagai konteks kehidupan nyata.

Pengembangan *e-modul* yang sesuai dengan menyajikan konten-konten yang menarik, interaktif dan mudah diakses, dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran peserta didik. Sehingga hal ini nantinya berdampak positif pada hasil belajar peserta didik tersebut pada bidang seni dan budaya, khususnya pada program kesetaraan Paket B. Dengan hadirnya produk yang dihasilkan dari penelitian ini, maka dapat diketahui validitas, praktikalitas dan efektivitas dari pengembangan *e-modul* pembelajaran vokasional pada mata pelajaran Seni Budaya di Paket B SPNF SKB Kabupaten Pasaman,

METODE

Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal dengan *Research and Development (R&D)* yang dilaksanakan untuk menghasilkan produk baru yang berorientasi pada pembelajaran vokasional. Menurut (Amali et al., 2019) menyebutkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia Pendidikan. Produk tidak selalu berupa benda atau berupa buku, mesin, modul dan alat peraga lainnya, namun bias juga berupa *e-modul* atau perangkat lunak yang dibuat dengan menggunakan berbagai aplikasi pendukung dalam komputer. Pada penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk berupa *e-modul* pembelajaran vokasional pada mata pelajaran Seni Budaya di Paket B SPNF SKB Kabupaten Pasaman.

Menurut (Mulyaniningsih, 2016) mengemukakan bahwa model penelitian pengembangan ADDIE dinilai lebih rasional dan lebih lengkap dan dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti modul, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan model pembelajaran. Adapun langkah pengembangan ADDIE yaitu tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Secara garis besar prosedur pengembangan *dalam* penelitian ini disajikan dalam proses pengembangan model ADDIE seperti gambar berikut:



Tahap Pertama (A) *Analysis*

Pelaksanaan penelitian dimulai dari tahap analisis, dimana pada tahap ini merupakan proses mendefinisikan apa yang akan dibutuhkan oleh peserta didik. Adapun langkah yang dilakukan dalam tahap analisis adalah; a) analisis kebutuhan dan karakter peserta didik, dimana pada tahap ini merupakan langkah yang diperlukan dalam proses pembelajaran meliputi media pendukung dan variasi teknologi yang dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik, dan; b) analisis kurikulum, yaitu mengacu pada (Permendikbud No 37 tahun 2018, 2018) tentang Kurikulum 2013 di tingkat SMP/Setara Paket B dimana salah satu prinsip pada kurikulum 2013 yaitu pendidikan berbasis karakter lokal yang mengedepankan penghargaan terhadap budaya lokal sekaligus mempersiapkan peserta didik agar mampu menerapkan penerahuan dan keterampilan mereka dalam berbagai konteks kehidupan nyata.

Tahap Kedua (D) Design

Dalam perancangan *e-modul* ini, peneliti menghimpun saran dari banyak pihak, baik melalui bertanya maupun dengan diskusi, diantaranya dengan pamong dan pendidik di SPNF SKB Kabupaten Pasaman. Kegiatan tersebut bertujuan agar *e-modul* yang dibuat tersebut layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran vokasional pada program Paket B. Hasil dari fase ini berupa pokok-pokok materi yang akan disajikan dalam *e-modul*. Hasil tersebut menjadi pertimbangan untuk melanjutkan tahap berikutnya.

Tahap Ketiga (D) Development

Pada tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan modul pembelajaran vokasional yang dihasilkan pada tahap perancangan, sebelum menjadi produk akhir yang siap untuk digunakan. Dalam tahap ini dilakukan tiga langkah, yaitu pembuatan produk, validasi produk dan revisi. Konten modul dirangkum dalam aplikasi *Microsoft word* dan selanjutnya pada desain cover modul digital menggunakan aplikasi *canva*. Selain itu, perancangan pada tahap akhir menggunakan aplikasi *PDF Profesional (Flipbook)*, yaitu jenis perangkat lunak profesional halaman *flip* untuk mengkonversi file ke *pdf* ke halaman secara bolak-balik ke dalam publikasi digital. Sebelum diujicobakan, modul yang dihasilkan divalidasi terlebih dahulu oleh validator, yaitu untuk aspek materi, Bahasa dan media dengan memberikan penilaian dan pendapat terhadap modul pembelajaran yang telah dibuat. Selanjutnya modul direvisi sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh validator, jika sudah valid akan di uji coba untuk menilai kepraktisan dan efektivitasnya.

Tahap Keempat (I) Implementation

Adapun tujuan dari tahap implementasi adalah untuk melihat pemahaman peserta didik terhadap materi melalui uji keterbacaan *e-modul* yang dilakukan dengan maksud untuk mengetahui ketepatan pemakaian Bahasa yang dipahami oleh peserta didik. Selain itu, pada tahap implementasi ini juga untuk melihat keterpakaian *e-modul* oleh peserta didik dalam pembelajaran vokasional program Paket B melalui uji praktikalitas dan uji efektivitas.

Tahap Kelima (E) Evaluation

Evaluasi yang dimaksudkan adalah untuk mendapatkan gambaran utuh dari *e-modul* yang dikembangkan sehingga dapat memberikan pertimbangan apakah *e-modul* yang telah dikembangkan tersebut masih perlu direvisi atau tidak. Berdasarkan hasil uji coba, maka dibuat sebuah deskripsi dari produk yang dikembangkan berkenaan dengan kelebihan dan kelemahan yang dimiliki serta membuat rekomendasi khusus dalam penggunaan produk yang dikembangkan.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik yang akan diberikan *e-modul* pembelajaran vokasional sebanyak 5 orang skala kecil Paket B kelas VIIIA dan subjek uji coba lapangan skala besar sebanyak 19 orang peserta didik Paket B kelas VIIIB pada mata pelajaran Seni Budaya di SPNF SKB Kabupaten Pasaman.

(Sugiyono, 2018) menjelaskan terkait analisis data yang merupakan adalah tahapan penting dalam proses penelitian untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang data yang dianalisis dan mengambil keputusan berdasarkan informasi yang ditemukan. Data yang dikumpulkan dari penelitian ini adalah hasil dari validasi *e-modul* oleh validator. Data

kelayakan berupa angket dan analisis validitas menggunakan *skala likert* berdasarkan lembar validasi. Pemberian nilai validitas menggunakan rumus Azwar 2012 dalam (Harahap, 2022):

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Pengelompokan dilakukan setelah perolehan persentase sesuai dengan kriteria validitas seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1
Kriteria Validitas

Interval (%)	Kategori
76-100	Sangat valid
51-75	Valid
26-50	Kurang valid
0-25	Tidak valid

Setelah divalidasi produk dilakukan dengan uji coba praktikalitas pada peserta didik sebanyak 5 orang di SPNF SKB Kabupaten Pasaman. Data uji praktikalitas pengguna dalam pengisian angket untuk peserta didik dilakukan dengan menggunakan persentase (%). Setelah persentase diperoleh, dilakukan pengelompokan sesuai kriteria penilaian praktikalitas dengan kategori sebagai mana pada Tabel 2.

Tabel 2
Kriteria Praktikalitas

Interval (%)	Kategori
76-100	Sangat praktis
51-75	Praktis
26-50	Kurang praktis
0-25	Tidak praktis

Selanjutnya uji coba efektivitas produk secara terbatas pada subjek yang berjumlah 5 orang peserta didik kelas VIII Paket B SPNF SKB Kabupaten Pasaman. Analisis efektivitas diperoleh dengan cara menghitung peserta didik yang melakukan aktivitas sebagaimana yang terdapat dalam lembar observasi. Hasil perolehan dilihat perbedaan hasil peserta didik melakukan aktivitas pada saat *pretest* dan *posttest* yang diisi oleh peserta didik dengan menggunakan persentase (%). Pengelompokan disesuaikan dengan kriteria efektivitas seperti terlihat Tabel 3.

Tabel 3
Kriteria Efektivitas

Interval (%)	Kategori
76-100	Sangat efektif
51-75	Efektif
26-50	Kurang efektif
0-25	Tidak efektif

Uji validitas dilanjutkan uji praktikalitas dan efektivitas dilakukan setelah uji validitas dilaksanakan secara terbatas produk direvisi kembali sesuai hasil uji coba terbatas agar lebih layak digunakan di uji coba lapangan. Tahap *implement* dilakukan dengan uji coba lapangan kepada peserta didik berupa uji praktikalitas dan uji efektivitas sebanyak 19 orang peserta didik Paket B kelas VIII SPNF SKB Kabupaten Pasaman. Tahap *Evaluate* dilakukan untuk pengembangan modul. Evaluasi dilakukan untuk menilai hasil validitas yang telah diisi oleh ahli materi, ahli Bahasa dan ahli media. Evaluasi selanjutnya menilai praktikalitas penggunaan *e-modul* melalui *pretest* sebelum implementasi dan *posttest* di akhir seluruh proses pembelajaran selesai. Secara umum, *e-modul* yang dikembangkan sudah dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran.

PEMBAHASAN

Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis bertujuan untuk mencari penyebab kesenjangan yang terjadi di SPNF SKB Kabupaten Pasaman. Tahap ini terbagi atas dua bagian, yaitu tahap analisis kebutuhan dan karakter peserta didik serta tahap analisis kurikulum. Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan untuk menelaah sumber daya belajar, menganalisis perkembangan kognitif peserta didik, aspek kepribadian dan lingkungan peserta didik. Karakter yang muncul pada saat observasi dimana peserta didik cenderung lebih asyik mengobrol, cenderung pasif dan merasa bosan, tidak antusias dan tidak bersemangat, sehingga mereka tidak dapat mengikuti pembelajaran secara optimal. Disamping itu, pendidik masih mengajar dengan cara tradisional dengan menggunakan bahan ajar seadanya. Sementara faktor yang dapat menunjang pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik salah satunya adalah bahan ajar.

Pada analisis kurikulum, observasi dilakukan terhadap kurikulum yang digunakan berupa pengembangan silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan konteks lokal dan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, pada umumnya menggunakan 4 aspek seni yang sama di setiap tahun sesuai dengan yang tersebar di SPNF SKB Kabupaten Pasaman. Berdasarkan hasil temuan lapangan, diperlukan penyesuaian materi dengan prinsip pengembangan dan kebutuhan peserta didik, sebab pendidik masih menggunakan modul yang ada dan tidak mengembangkan kurikulum sesuai dengan lingkungan. Selain itu, pengembangan kognitif peserta didik perlu distimulus serta perlu adanya pengembangan kompetensi dan keterampilan peserta didik dengan inovasi dalam pembelajaran.

Salah satu prinsip pada kurikulum 2013 adalah pendidikan karakter lokal, dimana kurikulum ini mengedepankan penghargaan terhadap budaya lokal sekaligus mempersiapkan peserta didik agar mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam konteks kehidupan nyata. Adapun rancangan pengembangan produk berupa *e-modul* pembelajaran vokasional dengan menggunakan seni tari yang membahas tentang Tari Tradisional Minangkabau. Alasannya karena beberapa prinsip dalam K-13 ini yang tidak hanya fokus pada pencapaian akademis, tetapi juga pada pengembangan karakter, keterampilan hidup dan kesiapan peserta didik menghadapi tantangan di masa depan.

Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan bagian tahap perancangan *e-modul* pembelajaran vokasional yang dilakukan berdasarkan tahap analisis yang telah dilakukan. Selain itu, tahap perancangan juga bertujuan untuk menyiapkan *prototype* perangkat pembelajaran berupa modul pembelajaran vokasional. Tahap perancangan modul ini terdiri atas dua bagian, yaitu menentukan desain konten yang ada di dalam modul dan perancangan kerangka modul pembelajaran vokasional.

Setelah kerangka modul tersusun, selanjutnya dilakukan pengembangan atau menyusun draft modul dengan memperhatikan 3 aspek, yaitu aspek materi, aspek bahasa dan aspek media. Produk yang akan dikembangkan dirumuskan dari KD dan KI yang sesuai dengan Kurikulum 2013. Setelah menentukan Kompetensi dasar yang dapat dikembangkan kemudian dipadukan dengan teori, adapun desain konten dalam modul yaitu:

Tabel 4. Konten Materi *E-modul*

No	Struktur Umum	Keterangan
1	Judul Modul	Menyatakan topik atau subjek utama yang akan dibahas dalam modul.
2	Tujuan Pembelajaran	Merinci kompetensi yang diharapkan dicapai oleh peserta didik setelah menyelesaikan modul dan biasanya mencakup pengetahuan, keterampilan dan sikap yang ingin dikembangkan.
3	Peta Konsep	Menyajikan struktur isi modul dalam bentuk diagram atau uraian singkat dan memberikan pandangan sekilas tentang bagaimana topik yang akan dipelajari saling terkait.
4	Pendahuluan	Menyediakan pengantar atau latar belakang topik yang akan dipelajari, menghubungkan materi dengan pengetahuan/pengalaman sebelumnya serta menarik minat peserta didik terhadap topik yang akan dibahas.
5	Materi Pembelajaran	Menyajikan penjelasan rinci tentang konsep, teori, fakta atau prosedur yang perlu dipahami oleh peserta didik. Materi ini bisa dalam bentuk teks, gambar, grafik, tabel atau multimedia (video, audio)
6	Latihan atau tugas	Menyediakan serangkaian pertanyaan atau soal yang dirancang untuk menguji pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari
7	Evaluasi	Merupakan bagian penilaian untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran
8	Penutup/ Kesimpulan	Menyimpulkan modul dengan menegaskan kembali poin-poin utama yang telah dipelajari
9	Daftar Pustaka	Menyediakan daftar sumber atau referensi seperti buku, artikel, video atau situs web yang dapat diakses oleh peserta didik untuk memperdalam pemahaman

Perancangan kerangka *e-modul* dilakukan sebelum pengembangan modul. Artinya,

sebelum draft modul pembelajaran vokasional dikembangkan, terlebih dahulu dilakukan penyusunan kerangka *e-modul* mengacu pada struktur modul yang sudah dikemukakan pada kajian teori sebelumnya. Hal ini dilakukan agar draf modul yang dikembangkan mempunyai acuan yang jelas dan tersusun secara sistematis. Untuk lebih jelasnya, kerangka modul pembelajaran vokasional dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5
Kerangka *E-modul* Pembelajaran Vokasional pada Mata Pelajaran Seni Budaya di Paket B SPNF SKB Kabupaten Pasaman

Kerangka	Isi kerangka
Pendahuluan	
1. Petunjuk Penggunaan Modul	Panduan atau tata cara menggunakan modul
2. Tujuan yang diharapkan	Pernyataan yang hendak diperoleh setelah mempelajari modul
3. Pengantar Modul	Hal-hal yang perlu dipahami dalam menggunakan modul
Uraian Materi	Berisi materi-materi yang berhubungan dengan topik kegiatan pembelajaran
Rangkuman	Ringkasan konsep-konsep yang sudah dipelajari
LKPD	Kegiatan yang mengukur pemahaman peserta didik pada kegiatan pembelajaran
Evaluasi	Teknik dalam mengevaluasi pembelajaran
Daftar Pustaka	Referensi yang digunakan dalam penerapan konsep

Berdasarkan tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa perancangan kerangka modul pembelajaran vokasional pada mata pelajaran Seni Budaya di Paket B secara garis besar terdiri dari pendahuluan, uraian materi dan evaluasi. Setelah kerangka modul tersusun, selanjutnya dilakukan pengembangan atau menyusun draf modul dengan memperhatikan 3 aspek yaitu; 1) aspek isi; 2) aspek bahasa, dan; 3) aspek desain kegrafikan. Pengembangan draf *e-modul* didasarkan pada kerangka modul yang terdiri dari beberapa bagian yaitu, sampul modul, kata pengantar, daftar isi, pendahuluan, uraian materi, rangkuman, uji pemahaman, evaluasi, daftar pustaka.

Tahap pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan dilakukan mengubah desain modul menjadi *e-modul* dengan menggunakan *Flip Pdf* profesional yaitu aplikasi *flipbook* fitur canggih yang menampilkan buku dengan tampilan yang menarik sebab bisa menyisipkan video, *hyperlink*, gambar sehingga lebih interaktif.



Kemudian dilanjutkan dengan menguji kelayakan isi modul pembelajaran yang dikembangkan. Uji validitas, uji praktikalitas dan uji efektivitas modul dilakukan secara berurutan. Artinya, kegiatan pertama yang dilakukan adalah uji validitas modul. Tujuan dari uji validitas adalah untuk menentukan tingkat kevalidan modul yang dikembangkan.

Validitas modul

Validasi modul pembelajaran dilakukan oleh 3 orang ahli, yakni ahli bahasa, ahli materi dan ahli media dengan menggunakan instrument berupa angket. Angket validasi ini terdiri atas 43 butir pertanyaan dengan menggunakan skala *likert*. Adapun alternatif jawaban yang disediakan terdiri atas empat pilihan yaitu nilai 4 kategori sangat setuju, nilai 3 kategori setuju, nilai 2 kategori tidak setuju dan nilai 1 kategori sangat tidak setuju.

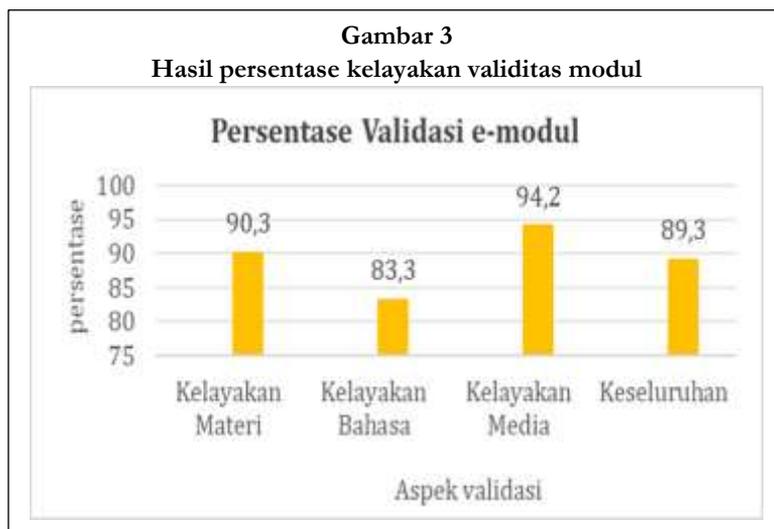
Dalam melakukan uji validitas tiga aspek penilaian terhadap modul pembelajaran yakni kelayakan materi, kelayakan bahasa dan kelayakan desain kegrafikan. Aspek yang dinilai dalam validasi modul pembelajaran terdiri dari 3 aspek, yaitu materi, bahasa dan desain kegrafikan. Ketiga aspek ini dikembangkan melalui kisi-kisi instrumen angket validasi seperti terdapat pada tabel berikut ini:

Tabel 6
Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi E-Modul

No	Aspek	Indikator Penilaian	Nomor Pertanyaan	Jlh
1	Materi	Kesesuaian Materi	1, 2, 3	3
		Keakuratan Materi	4, 5	2
		Kemutakhiran Materi	6, 7	2
		Teknik Penyajian	8, 9, 10	3
		Kelengkapan penyajian	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17,	8
			18	

2	Bahasa	Lugas	19, 20, 21	3
		Komunikatif	22	1
		Dialogis dan interaktif	23, 24	2
		Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	25, 26	2
		Kesesuaian dengan kaidah bahasa	27, 28	2
		Penggunaan istilah, simbol atau ikon	29, 30	2
3	Media	Konsistensi	31, 32, 33	3
		Format	34	1
		Organisasi	35, 36	2
		Daya Tarik	37, 38, 39	3
		Bentuk dan ukuran huruf	40, 41	2
		Ruang kosong	42, 43	2

Berdasarkan analisis yang dilakukan pada angket validasi modul, maka modul pembelajaran yang dikembangkan mencapai tingkat 89,3% kategori sangat valid. Tingkat pencapaian atau persentase masing-masing aspek terdapat pada gambar berikut ini:



Uji praktikalitas pada ujicoba terbatas

Uji coba terbatas dilaksanakan pada bulan Juli 2024 di SPNF SKB Kabupaten Pasaman dengan jumlah peserta didik sebanyak 5 orang hasil uji coba untuk melihat praktikalitas penggunaan *e-modul*.

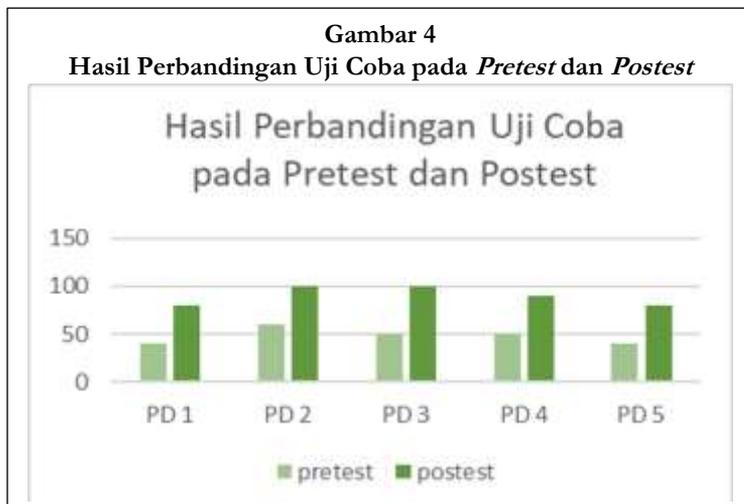
Tabel 7
Hasil kelayakan uji coba praktikalitas *e-modul*

No	Responden	Jumlah butir	Skor Total	Skor Max	Persentase
1	PD 1	15	58	60	96%
2	PD 2	15	56	60	93%
3	PD 3	15	48	60	80%
4	PD 4	15	53	60	88%
5	PD 5	15	55	60	92%
Total Persentase Kepraktisan				89,8%	
Kategori Kepraktisan				Sangat Praktis	

Berdasarkan analisis yang dilakukan, angket praktikalitas modul pada aspek kemudahan dalam penggunaan dan waktu yang digunakan dengan jumlah 15 butir pernyataan kemudian dilakukan penskoran dengan menggunakan rumus persentase, maka modul pembelajaran pada uji coba aspek praktikalitas mencapai 89,8% dengan kategori sangat praktis.

Uji efektivitas pada uji coba terbatas

Uji coba terbatas dilaksanakan pada bulan Juli 2024 di SPNF SKB Kabupaten Pasaman pada kelompok kecil di Paket B kelas VIII dengan jumlah sebanyak 5 orang peserta didik. Berdasarkan penggunaan *e-modul* pembelajaran vokasional pada mata pelajaran seni budaya di Paket B SPNF SKB Kabupaten Pasaman diperoleh data pretest sebesar 48 %. Setelah dilaksanakan treatment kemudian dilaksanakan posttest dengan perolehan sebesar 90 %. Adapun peningkatan kemampuan peserta didik dalam menggunakan modul dapat dilihat pada gambar berikut:



Berdasarkan hasil pengamatan pada lembar aktivitas posttest untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan modul diperoleh peningkatan signifikan pada hasil posttest sebesar 90% dengan kategori sangat efektif sehingga dapat dilaksanakan uji coba lapangan.

Tahap Implementasi (*Implement*)

Pada tahap ini diimplementasikan dengan menggunakan revisi dari produk modul yang sudah dinyatakan layak oleh ahli dan di uji coba pada peserta didik, selanjutnya pendidik menilai modul untuk mengetahui kelayakannya. Implementasi modul pembelajaran vokasional dilaksanakan pada tanggal 1 Agustus - 5 Agustus 2024 di SPNF SKB pada Paket B kelas VIII dengan jumlah peserta didik sebanyak 19 orang.

Uji praktikalitas pada uji lapangan

Uji praktikalitas ini dilakukan dengan memberikan angket praktikalitas modul pembelajaran vokasional pada mata pelajaran Seni Budaya di Paket B kelas VIII. Uji praktikalitas modul dilaksanakan oleh peserta didik sebanyak 19 orang.

Tabel 8.

Uji Praktikalitas penggunaan *e-modul*

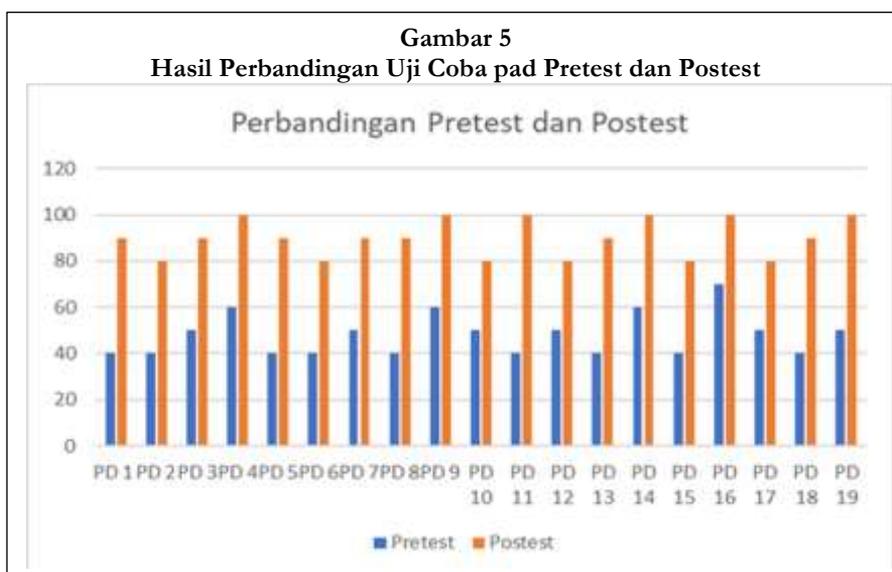
No	Jumlah Responden	Jumlah Butir	Skor Total	Skor maksimal
1	PD 1	15	58	60
2	PD 2	15	56	60
3	PD 3	15	60	60
4	PD 4	15	48	60
5	PD 5	15	46	60
6	PD 6	15	59	60
7	PD 7	15	47	60
8	PD 8	15	53	60
9	PD 9	15	55	60
10	PD 10	15	53	60
11	PD 11	15	55	60
12	PD 12	15	60	60
13	PD 13	15	58	60
14	PD 14	15	57	60
15	PD 15	15	56	60
16	PD 16	15	47	60
17	PD 17	15	53	60
18	PD 18	15	50	60
19	PD 19	15	60	60
Total Skor			1031	1140
Total Persentase kepraktisan				90,4 %
Kategori kepraktisan				Sangat Praktis

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil uji praktikalitas peserta didik sebanyak 19 orang sebesar 90,4% dengan arti bahwa penggunaan modul pembelajaran vokasional pada mata pelajaran Seni Budaya di Paket B SPNF SKB Kabupaten Pasaman dikategorikan sangat praktis.

Ujicoba efektivitas pada uji lapangan

Data analisis aktivitas belajar peserta didik diperoleh dengan cara menghitung hasil penilaian pada lembar kerja peserta didik dalam modul pembelajaran vokasional pada mata pelajaran Seni Budaya di Paket B kelas VIII SPNF SKB Kabupaten Pasaman sebanyak 19 orang yang terdiri dari 3 orang perempuan dan 16 orang laki-laki dan penilaian menggunakan format penugasan dengan rubrik penilaian yang telah ditetapkan pada setiap lembar kerja peserta didik.

Berdasarkan penggunaan *e-modul* pembelajaran vokasional pada mata pelajaran Seni Budaya di Paket B SPNF SKB Kabupaten Pasaman diperoleh data pretest sebesar 48 %. Setelah dilaksanakan *treatment* kemudian dilaksanakan *posttest* dengan perolehan sebesar 90 %. Adapun peningkatan kemampuan peserta didik dalam menggunakan modul dapat dilihat pada grafik berikut:



Berdasarkan hasil pengamatan pada lembar aktivitas posttest untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan modul pembelajaran vokasional pada mata pelajaran Seni Budaya di Paket B SPNF SKB Kabupaten Pasaman maka diperoleh peningkatan yang signifikan pada hasil posttest sebesar 90 % dengan kategori sangat efektif.

Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Pada uji validitas produk hasil evaluasi diperoleh berdasarkan lembar penilaian dari dosen ahli terhadap *e-modul* pembelajaran vokasional. Berdasarkan hasil ahli materi memiliki validitas item yang memadai dan valid, dan hasil kesimpulan penilaian dari validator dinyatakan layak digunakan dengan revisi. Hasil ahli bahasa memiliki validitas item yang memadai dan valid dan hasil kesimpulan penilaian dari validator dinyatakan layak digunakan dengan revisi. Kemudian hasil dari ahli media memiliki validitas item yang sangat memadai dan sangat valid dan hasil kesimpulan penilaian validator ahli media dinyatakan layak digunakan dengan revisi. Hasil keseluruhan validitas sangat valid dengan revisi materi, bahasa dan desain media dilakukan untuk perbaikan media lebih baik lagi sehingga dapat digunakan

untuk uji coba kelompok kecil.

Pada uji coba praktikalitas produk hasil penilaian berdasarkan lembar penilaian praktikalitas dari pendidik terhadap modul pembelajaran vokasional. Hasil uji praktikalitas modul pada uji coba kelompok kecil sebanyak 5 orang peserta didik menyatakan modul layak digunakan dengan revisi dengan hasil persentase praktikalitas sangat praktis. Selanjutnya hasil uji coba praktikalitas modul pada uji coba lapangan sebanyak 19 orang peserta didik dinyatakan bahwa modul layak digunakan dengan revisi dengan hasil persentase praktikalitas sangat praktis.

Pada uji efektivitas produk pada pelaksanaan *pretest* dan *posttest* pada kelompok kecil dengan jumlah 5 orang peserta didik pada kegiatan evaluasi aktivitas peserta didik diperoleh hasil peningkatan kemampuan peserta didik dalam mengenal budaya daerah setempat berkembang sesuai hasil lembar kerja peserta didik yang menyatakan hasil persentase sangat efektif. Hasil uji efektivitas produk pada pelaksanaan *pretest* dan *posttest* pada uji lapangan dengan jumlah anak 19 orang pada kegiatan evaluasi aktivitas peserta didik diperoleh hasil peningkatan kemampuan peserta didik dalam mengenal budaya daerah setempat berkembang sangat baik sesuai hasil lembar kerja peserta didik yang menyatakan hasil persentase sangat efektif. Berdasarkan hasil evaluasi validitas, praktikalitas dan efektivitas, maka *e-modul* pembelajaran vokasional yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, praktis dan efektif sebagai media pembelajaran untuk peserta didik.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah *e-modul* pembelajaran vokasional pada mata pelajaran Seni Budaya di Paket B SPNF SKB Kabupaten Pasaman. Dengan adanya produk ini akan membantu peserta didik memahami materi Tari Tradisional, sehingga tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien. Prosedur yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan *e-modul* pembelajaran vokasional ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Berdasarkan analisis kurikulum, maka peneliti mengembangkan produk sesuai dengan prinsip pengembangan kurikulum berupa memperhatikan dan melestarikan karakteristik sosial budaya, salah satunya membahas tentang Tari Tradisional Minangkabau pada mata pelajaran Seni Budaya di Paket B SPNF SKB Kabupaten Pasaman.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa produk yang telah di desain kemudian dikembangkan untuk di uji kelayakannya. Hasil pengembangan yang baik ditentukan dari kualitas produk hasil pengembangan. Menurut (Nieveen, 1999) kualitas hasil pengembangan pada penelitian pengembangan ditentukan oleh beberapa kriteria yaitu *validity* (validitas), *practicality* (kepraktisan), *effectiveness* (keefektivan).

Kevalidan *e-modul* pembelajaran vokasional pada mata pelajaran Seni Budaya di Paket B SPNF SKB Kabupaten Pasaman

Tingkat kevalidan *e-modul* pembelajaran vokasional yang dikembangkan sangat penting, modul pembelajaran dikatakan valid apabila memenuhi kriteria uji validasi yang dilakukan sebelum modul di uji cobakan. Produk yang dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh pakar untuk menguji kelayakan empat aspek yaitu (1) aspek materi, (2) aspek bahasa (3) aspek desain media. Untuk menguji validitas dapat digunakan penilaian dari validator ahli (Sugiyono, 2018).

Pada hasil uji validitas oleh ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media diperoleh

hasil produk awal yang dikembangkan sangat valid dengan persentasi kevalidan 89,3 % yang artinya produk yang dikembangkan untuk tahap awal layak digunakan dengan mengikuti saran atau catatan dari ahli untuk melakukan revisi. Adapun hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi adalah 90,3% dengan kategori sangat valid. Untuk ahli bahasa, diperoleh persentase 83,3% dengan kategori sangat valid, dan untuk ahli media 94% dengan kategori sangat valid. Setelah melakukan uji validitas peneliti kemudian melaksanakan uji coba terbatas untuk mengetahui praktikalitas dan efektivitas dari produk yang dikembangkan.

Kepraktisan *e-modul* pembelajaran vokasional pada mata pelajaran Seni Budaya di Paket B SPNF SKB Kabupaten Pasaman

Kepraktisan ditentukan dari hasil penilaian pengguna atau pemakai. Kepraktisan mengacu pada sejauh mana pengguna (dan ahli lainnya) mempertimbangkan intervensi menarik dan dapat digunakan dalam kondisi normal. Menurut (Daryanto, 2013) uji coba yang dimaksud adalah mengujicobakan draf modul pembelajaran vokasional pada mata pelajaran Seni Budaya yang telah divalidasi kepada beberapa orang sampel sasaran belajar. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana manfaat, kemudahan penggunaan modul tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian melalui angket praktikalitas modul pada aspek kemudahan dalam penggunaan dan waktu yang digunakan diperoleh hasil sangat praktis dalam penggunaannya. Pada uji coba aspek praktikalitas mencapai 89, 8% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji praktikalitas pada pelaksanaan uji coba lapangan sebesar 90,4 % dengan arti penggunaan modul pembelajaran vokasional pada mata pelajaran Seni Budaya dikategorikan sangat praktis.

Keefektivan *e-modul* pembelajaran vokasional pada mata pelajaran Seni Budaya di Paket B SPNF SKB Kabupaten Pasaman

(Nieveen, 1999) efektivitas merujuk pada sejauh mana pengalaman dan hasil intervensi konsisten dengan tujuan yang dimaksud. Keefektifan modul dalam penelitian ini dilihat melalui respon guru terhadap penggunaannya. Indikator suatu modul dikatakan efektif apabila modul mampu membangkitkan motivasi kepada siswa untuk belajar dan aktivitas modul bersesuaian dengan langkah-langkah pembelajaran yang digunakan. Pada kegiatan *pretest* dan *posttes* untuk mengetahui tingkat efektivitas pada uji coba lapangan penggunaan modul pembelajaran vokasional maka diperoleh peningkatan signifikan pada hasil *posttest* sebesar 90 % dengan kategori sangat efektif. Selanjutnya pada kegiatan uji lapangan kegiatan *pretes* dan *posttes* pada uji efektivitas penggunaan modul diperoleh peningkatan signifikan pada hasil *posttest* sebesar 90 % dengan kategori sangat efektif.

Dengan adanya *e-modul* ini peserta didik mampu belajar secara mandiri dan lebih maksimal sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing. Dengan demikian produk penelitian berupa *e-modul* pembelajaran vokasional pada mata pelajaran Seni Budaya dengan materi Tari Tradisional untuk peserta didik Paket B kelas VIII secara praktik dapat dilakukan oleh pendidik di SPNF SKB Kabupaten Pasaman.

KESIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan e-modul pembelajaran vokasional pada mata pelajaran Seni Budaya di Paket B SPNF SKB Kabupaten Pasaman dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut; 1). Berdasarkan hasil uji validitas dari 3 orang validator yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain media diperoleh dengan kategori sangat valid; 2). Berdasarkan hasil uji praktikalitas terhadap peserta didik kelas VIII Paket B dengan kategori sangat praktis. Hasil uji praktikalitas pada pelaksanaan uji coba lapangan dengan arti penggunaan modul pembelajaran vokasional pada mata pelajaran Seni Budaya dikategorikan sangat praktis; 3). Berdasarkan hasil pelaksanaan pretest dan posttest maka diperoleh peningkatan yang signifikan pada hasil *posttest* dengan kategori sangat efektif. Dari data tersebut diketahui bahwa *e-modul* pembelajaran vokasional yang dikembangkan layak dan efektif digunakan untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, secara umum dapat disimpulkan bahwa produk penelitian yang dihasilkan dinyatakan layak dan dapat dipakai untuk membantu peserta didik dalam rangka memahami pelajaran vokasional khususnya pada materi Tari Tradisional di Paket B SPNF SKB Kabupaten Pasaman. Dengan demikian produk hasil penelitian ini dapat direkomendasikan untuk diperkenalkan dan digunakan oleh pendidik yang mengajar pembelajaran vokasional kesenian Tari Tradisional di SPNF SKB.

REFERENSI

- Adianti, T. N., & Irwan Zain, D. (2021). Pendas. *Primary Education Jorunal*, 2, 147–156.
- Agustina, dkk. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI-IPA 3 SMAN 1 Rejang Lebong. *Diklabio*, 2(2), 80–85.
- Amali, K., Kurniawati, Y., & Zulhiddah, Z. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Natural Science Integration*, 2(2), 191–202.
- Ardiansyah, Y. (2023). *Pengembangan e-model interaktif berbasis website pada materi pelajaran bola voli untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri Megang Sakti Kabupaten Musi Rawas, Provinsi Sumatera Selatan*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Daryanto. (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Yrma Widya.
- Diantari, L., P., Damayanthi, L., P Sugihartini, N., & Wirawan, I. . (2018). *Pengembangan E-modul Berbasis Mastery Learning untuk Mata Pelajaran KKPI Kelas XI*. Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika.
- Ellysia, A., & Irfan, D. (2021). *Pengembangan e-modul dengan Flip PDF Professional pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika*. Universitas Negeri Padang.
- Ernawati, & Mulyono, S. E. (2017). Manajemen Pembelajaran Program Paket C di PKBM Bangkit Kota Semarang. *JNE*, 3(1), 60–71.
- Hairunisa, J., & Afriansyah, H. (2020). *Pengertian Kurikulum, Proses Administrasi Kurikulum dan Peran Guru dalam Administrasi Kurikulum*.
- Harahap, M. (2022). *E-modul Pembelajaran Coding Berbasis Pengenalan Budaya Indonesia untuk*

- Meningkatkan Computational Thinking*. Universitas Negeri Padang.
- Imansari, n, & Sunaryatiningsih, I. (2017). *Pengaruh Penggunaan E-modul Interaktif terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Kesehatan dan Keselamatan Kerja*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro.
- Majid, E. (2020). Pengembangan e-modul Android Berbasis Metakognisi sebagai Media Pembelajaran Biologi Peserta Didik Kelas XII di tingkay SMA/MA. *Jurnal Pendidikan Sains*, 1(8), 2. <https://doi.org/http://repository.radenintan.ac.id/11216/1/.pdf>.
- Mulyaniningsih, E. (2016). *Pengembangan Model Pembelajaran*. <https://staffnew.uny.ac.id/upload/131808329/pengabdian/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>
- Natalia, K., & Sukraini, N. (2021). Pendekatan Konsep “Merdeka Belajar” dalam Pendidikan Era Digital. *Prosiding Webinar Nasional LAHNTP. Palngkaraya*, 3.
- Nieveen, N. (1999). *Prototyping to Reach Product Quality* (J. Akker, R. M. Branch, K. Gustafson, & T. Plomp (Ed.)). Kluwer Academic Publisher.
- Nilasari, E. (2016). Pengaruh Penggunaan Modul Pembelajaran Kontekstual terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 1(7).
- Peraturan Dirjen PAUD dan Dikmas Nomor 1453 tahun 2016 tentang Petunjuk Teknis Satuan Pendidikan Non Formal Sanggar Kegiatan Belajar*. (2016).
- Permendikbud No 37 tahun 2018. (2018). *37 tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar*.
- Permendikbud Nomor 24 tahun 2016 tentang Penyusunan Kurikulum Kesetaraan*. (2016).
- Permendikbudristek No. 32 Tahun 2022. (2022). Standar Teknis Pelayanan Minimal Pendidikan. *Riset dan Teknologi Nomor*.
- Permendiknas Nomor 44 tahun 2009 tentang Standar Pengelolaan Pendidikan pada Program Paket A*. (2009).
- Putri, L. D. (2016). Pengaruh Gaya Kepemimpinan Kepala SKB, Motivasi Kerja dan Pengalaman Kerja terhadap Kinerja Pamong Belajar pada Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) di Wilayah Priangan. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 12(2).
- Rahmat, A. (2018). *Manajemen Pemberdayaan pada Pendidikan Non Formal*. Ideas Publishing.
- Riadi, M. (n.d.). Pendidikan Non Formal-Pengertian, Fungsi, Karakteristik dan Jenis. <https://www.kajianpustaka.com/2022/09/pendidikannonformal.html>. *Diakses pada 15 Maret 2022*.
- Saleh, S., Nasution, T., & Harahap, P. (2020). *Pendidikan Luar Sekolah*. K-Media.
- Shomedran, Y. K. N., & dkk. (2020). Peran Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) sebagai Satuan Pendidikan Luar Sekolah dalam Membangun Mutu Sumber Daya Manusia. *Jurnal Comm-Edu*.
- Slameto. (2018). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Rev.ed. Rineka Cipta).
- Sudira, P. (2020). *Pembelajaran Vokasional Tinjauan Filosofis Teoritis untuk Hamemayu Hayuning Bawana di Era Transformasi Digital*. UNY Press.

- Sugiyono, D. (2018). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. In *Penerbit Alfabeta*. Alfabeta.
- Suhaenah, E. (2016). *Implikasi Pendidikan Kesetaraan Paket C terhadap Peningkatan Taraf Hidup Warga Belajar di SKB Kota Serang*.
- Susilawati, F. (2020). *Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Tematik* (Vol. 12, Nomor 1, hal. 62–68).
- Susilo, A., & Siswandari, B. (2016). Pengembangan Modul Berbasis Pembelajaran Saintifik untuk Peningkatan Kemampuan Mencipta Siswa dalam Proses Pembelajaran Akuntansi Siswa Kelas XII SMA N 1 Slogohimo 2014. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 26(mor 1).
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003. (2003). *Sistem Pendidikan Nasional*. tentang Sistem Pendidikan Nasional.