

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) saat ini sangat berkembang di masyarakat. Secara umum Teknologi Informasi adalah sebuah cara yang dipergunakan untuk mengelola data, seperti: memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dengan berbagai cara dan prosedur untuk menghasilkan informasi yang berkualitas dan bernilai guna. Saat ini trend penggunaan e- yang berarti elektronik banyak bermunculan seperti contohnya saja e-education, e-learning, dan lain sebagainya termasuk di dalamnya penggunaan e-modul. Saat ini teknologi informasi seakan telah menjadi pengalihfasian guru, buku, dan sistem pembelajaran yang bersifat konvensional. Perkembangan TIK pun terus meningkat seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia khususnya dalam bidang Pendidikan (Mursid, 2017:1).

Dalam rangka meningkatkan mutu Pendidikan, salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah dengan memahami bagaimana siswa belajar (Dahar, 2013). Untuk mendukung hal tersebut dapat dilakukan dengan menyediakan fasilitas belajar yang baik, media pembelajaran merupakan sebuah solusi yang konkret dalam mendukung kegiatan belajar siswa. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru (atau pembuat media) dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna. Media pembelajaran yang menarik akan

memudahkan guru untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam menyerap materi pembelajaran. Ini dikarenakan perolehan pengetahuan dan ketrampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman-pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya (Arsyad,2011:2).

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah sebuah proses interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa. Pada saat melakukan proses komunikasi seringkali terjadi kesalahan atau mispersepsi sehingga komunikasi menjadi kurang efektif dan efisien. Hal tersebut dapat disebabkan oleh berbagai macam faktor, seperti kurangnya minat dan kurangnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi keadaan tersebut dapat menggunakan media pembelajaran yang efektif dalam proses belajar mengajar, karena fungsi dari media pembelajaran adalah untuk menstimulasi informasi dan untuk meningkatkan keserasian dalam menerima informasi yang disampaikan guru kepada siswa. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang diterapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional pada tahun 2013 sebagai bentuk pengembangan kurikulum 2006 atau KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). Dalam pembelajaran kurikulum 2013 siswa lebih dituntut untuk, aktif, kreatif dan inovatif dalam setiap pemecahan masalah dalam proses belajar mengajar. Proses pembelajaran yang berpusat pada siswa membuat guru lebih kreatif dalam mengembangkan metode dan media pembelajaran untuk siswa agar lebih bervariasi.

Multimedia menyediakan peluang bagi guru untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga

bagi peserta didik, dengan multimedia diharapkan akan mempermudah menentukan dengan apa dan bagaimana untuk dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Oleh karena itu, kehadiran multimedia dalam proses pembelajaran menjadi sangat bermanfaat. Kehadiran multimedia juga dapat disajikan dalam bentuk bahan ajar berupa buku, Lembar Kerja Peserta Didik, dan sebagainya. Media pembelajaran memberikan manfaat yang baik dalam proses belajar siswa, antara lain (1) dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka; (2) makna bahan ajar akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan materi serta tercapainya tujuan dari belajar mengajar; (3) metode mengajar akan lebih bervariasi dan (4) siswa lebih aktif dan lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya sekedar mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan dan memerankan secara langsung (Ambiyar,2016)

Begitu juga dalam pemilihan model belajar, Menurut Putra,dkk (2017:41) untuk memperoleh pencapaian keaktifan yang optimal diperlukan suasana dan lingkungan belajar yang menunjang dan proses belajar yang menarik sehingga dimungkinkan perlu adanya penerapan model pembelajaran yang baik dan tepat yang melibatkan siswa secara aktif. Salah satu model pembelajaran yang membuat peserta didik aktif, dan mandiri dalam proses belajarnya, yang bertanggung jawab dan berinisiatif untuk mengenali kebutuhan belajarnya, menemukan sumber-sumber informasi, untuk dapat menjawab kebutuhannya, membangun serta mempresentasikan pengetahuannya berdasarkan kebutuhan serta sumber-sumber yang ditemukan, yaitu model pembelajaran *discovery learning*.

Berdasarkan hasil penelitian Martaida,dkk (2017:6) terkait dengan model pembelajaran *discovery learning* menunjukkan bahwa : (1). Kemampuan berpikir kritis siswa yang diajar dengan pembelajaran penemuan (*discovery learning*) lebih baik daripada siswa yang diajarkan oleh pembelajaran konvensional dan (2). Kemampuan kognitif siswa yang diajar dengan *discovery learning* lebih baik daripada siswa yang diajar pembelajaran konvensional.

Dasar teknologi menjahit adalah salah satu mata pelajaran dengan ulasan materi tentang gambaran dan sajian pengetahuan serta keterampilan teknologi dalam dasar menjahit. Dasar teknologi menjahit diajarkan agar siswa memiliki kecakapan dan keterampilan dalam dasar menjahit. Materi penyelesaian tepi pakaian berdasarkan silabus merupakan salah satu materi yang terdapat dalam kurikulum SMK yang dilaksanakan di kelas X, yang terdiri dari penyelesaian rompok, serip, dan depun.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMK Citra Harapan terhadap kegiatan belajar mengajar (KBM) pada November 2020, diketahui bahwa guru dan siswa belum menggunakan media pembelajaran yang memadai dalam proses belajar dan hanya menggunakan media pembelajaran seperti jobsheet, powerpoint, dan buku teks. Pembelajaran juga masih menggunakan metode konvensional berupa metode ceramah dan memberikan contoh frahmen untuk pembelajaran dasar teknologi menjahit. Media tersebut dinilai kurang praktis karena tidak bisa digunakan oleh siswa di waktu tertentu, siswa juga kurang mendapatkan media pembelajaran berupa software/multimedia yang menyenangkan dan inovatif, peserta didik juga belum mendapatkan media software yang mempermudah dalam belajar

Diketahui juga media pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran praktik di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Citra Harapan masih berupa modul. Sedangkan penggunaan modul masih terdapat beberapa kelemahan antara lain yaitu kurang praktis. Dalam pembuatan media pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin dan juga mengikuti perkembangan masyarakat di era digital ini.

Berdasarkan hasil observasi diatas juga diketahui bahwa hasil belajar materi penyelesaian tepi pakaian siswa sebagian masih belum memenuhi KKM yang telah ditetapkan yaitu 75. Hal ini didukung dengan data yang diperoleh sebagai berikut

Tabel 1.1 Rekapitulasi Nilai ulangan harian pembuatan rompok, serip depan, siswa kelas X Tata Busana SMK Citra Harapan

Tahun Ajaran	Standar Penilaian	Jumlah Siswa	Persentase
2017/2018	< 75 (Rendah)	21 orang	69,99%
	75-79 (cukup)	4 orang	13,33%
	80 – 89 (tinggi)	5 orang	16,6%
	90-100 (sangat tinggi)		
2018/2019	75 (Rendah)	20 orang	64,51%
	75-79 (cukup)	6 orang	19,35%
	80 – 89 (tinggi)	5 orang	16,12%
	90-100 (sangat tinggi)		
2019./2020	75 (Rendah)	22 orang	64,7%
	75-79 (cukup)	4 orang	11,76%
	80 – 89 (tinggi)	8 orang	23,52%
	90-100 (sangat tinggi)		

(sumber Data : SMK Citra Harapan)

Ini terjadi karena siswa masih merasa kesulitan dalam proses pembelajaran, terlebih dalam materi rompok yang dinilai sangat sulit. Dalam proses pembelajaran masih banyak siswa yang belum mampu dalam menggunting kain serong, menyatukan kain serong, menipiskan kampuh, yang menyebabkan banyaknya hasil rompok yang melintir, dan masih banyak ukuran rompok yang

tidak sesuai dengan ukuran yang seharusnya. Hal ini disebabkan oleh salah satu factor yaitu kurang termotivasinya siswa dalam proses belajar, karena guru masih belum menggunakan media belajar yang efektif untuk siswa.

Menurut Putra, Wirawan dan Pradnyana (2017:41) terkait dengan penelitian pengembangan e-modul, di dapat hasil penelitian yang diperoleh terlihat bahwa (1) Hasil rancangan dan implementasi e-modul berbasis *discovery learning* yang telah dikembangkan pada mata pelajaran sistem komputer untuk kelas X Multimedia di SMK Negeri 3 Singaraja dinyatakan berhasil diterapkan berdasarkan beberapa uji yang dilakukan. (2) Hasil analisis data respon guru menunjukkan bahwa, didapatkan rata-rata skor respon sebesar 41%, jika dikonversikan ke dalam tabel penggolongan respon maka termasuk pada kategori positif. Untuk respon siswa terhadap pengembangan e-modul didapatkan rata-rata skor respon sebesar 64,74, jika dikonversikan ke dalam tabel penggolongan respon siswa termasuk pada kategori positif.

Mengatasi permasalahan di atas maka dibutuhkan media pembelajaran baru berupa E-book (*elektronik book/buku*) yang menggunakan bantuan Software, yang mana E-book adalah suatu buku yang bentuknya digital/elektronik yang hanya bisa di baca dan dipergunakan melalui komputer, laptop, tablet, dan smartphone. Salah satu aplikasi yang tepat sebagai solusi akan kebutuhan tersebut yaitu *aplikasi online flippingbook.com*. *Aplikasi online flippingbook.com* merupakan editor untuk epub (maharani,dkk 2015). Software ini gratis dan dapat digunakan untuk semua orang (legal). Dengan segala kemudahan yang diberikan *aplikasi online.flippingbook.com* ini dapat dijadikan salah satu pemecahan masalah yang ada dalam dunia pendidikan terutama pada bahan ajar berupa media

pembelajaran seperti buku elektronik (E-book). Penelitian yang berkaitan dengan *aplikasi online.flippingbook.com* sebelumnya memanfaatkan *aplikasi online.flippingbook.com* sebagai media Pembelajaran elearning yang mudah, murah dan user Friendly dengan format epub sebagai sumber materi, dan memberikan kesimpulan bahwa pemakaian atau pemamfaatan *aplikasi online flippingbook.com* bisa dijadikan sebagai website pembuatan media pembelajaran yang memberikan sumber materi dan memiliki nilai ekonomis bagi kalangan siswa. Dengan demikian pengembangan media belajar ini dapat memotivasi minat, dan ketertarikan siswa dalam mata siswaan dasar teknologi menjahit yang cukup sulit untuk dipahami terutama pada kompetensi dasar Dasar Teknologi Menjahit

E-modul berbantuan *aplikasi online flippingbook.com* ini diharapkan dapat sebagai media pembelajaran yang digunakan oleh siswa secara mandiri dan siswa dapat lebih intensif dalam belajar dimanapun. Keunggulan dari e-modul ini praktis digunakan untuk belajar dimana saja. Media pembelajaran e-modul ini dikemas semenarik mungkin sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan siswa, agar siswa lebih termotivasi dalam belajar. Selain itu e-modul ini dilengkapi dengan gambar, video dan juga background dapat disesuaikan dengan kesukaan pengguna agar pengguna lebih tertarik untuk membaca e-modul.

Berkaitan dengan hal tersebut penulis ingin mengembangkan sebuah e-modul yaitu dengan menerapkan salah satu model pembelajaran dalam e-modul, yaitu *discovery learning*. Penelitian yang akan penulis kembangkan ini berjudul “Pengembangan E-Modul Pembelajaran Dasar Teknologi Menjahit Berbasis *Discovery Learning* Pada Siswa Kelas X Tata Busana SMK Citra Harapan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka adapun masalah-masalah yang dapat diidentifikasi antara lain :

1. Media pembelajaran yang tersedia masih kurang efektif untuk menunjang pembelajaran Dasar Teknologi Menjahit
2. Guru masih belum menggunakan media pembelajaran elektronik dalam proses pembelajaran. Dasar Teknologi Menjahit
3. Guru masih menggunakan metode ceramah yang membosankan.
4. Sumber belajar tentang Dasar Teknologi Menjahit khususnya pada materi penyelesaian tepi pakaian masih dalam jumlah yang terbatas
5. Hasil Belajar Siswa pada materi penyelesaian tepi pakaian masih cenderung rendah
6. Siswa belum pernah mendapatkan media belajar berupa software/multimedia yang menyenangkan dan inovatif,
7. Siswa belum pernah mendapatkan media belajar yang mempermudah proses belajar.

1.3 Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang muncul, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah kelayakan dan keefektifan dari Pengembangan E-Modul Pembelajaran Dasar Teknologi Menjahit Berbasis *Discovery Learning* Pada Siswa Kelas X Tata Busana SMK Citra harapan.

Untuk memberi ruang lingkup yang jelas dan terarah serta mengingat kemampuan peneliti yang terbatas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah

dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Materi pelajaran yang dikembangkan meliputi kompetensi dasar “penyelesaian tepi pakaian” untuk siswa Kelas X semester II SMK Tata Busana.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya dalam bentuk E-Modul pembelajaran dengan menerapkan model *discovery learning*.
3. Penelitian pengembangan menggunakan model Borg & Gall.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dipaparkan di muka, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah E-Modul Pembelajaran Dasar Teknologi Menjahit Berbasis *Discovery Learning* layak digunakan dalam pembelajaran Pada Siswa Kelas X Tata Busana SMK Citra harapan?
2. Apakah E-Modul Pembelajaran Dasar Teknologi Menjahit Berbasis *Discovery Learning* efektif digunakan dalam dalam pembelajaran Pada Siswa Kelas X Tata Busana SMK Citra harapan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk Mengetahui Kelayakan E-Modul Pembelajaran Dasar Teknologi Menjahit Berbasis *Discovery Learning* Pada Siswa Kelas X Tata Busana SMK Citra harapan.
2. Untuk Mengetahui keefektifan E-Modul Pembelajaran Dasar Teknologi Menjahit Berbasis *Discovery Learning* Pada Siswa Kelas X Tata Busana SMK Citra Harapan.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini, adapun manfaat penelitian ini baik secara teoretis maupun praktis, antara lain :

1.6.1 Manfaat teoritis

- a. Menambah perbendaharaan pengetahuan tentang media pembelajaran e-modul
- b. Bagi siswa dapat menambah pemahaman mengenai Materi penyelesaian tepi pakaian pada mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit
- c. Bagi Peneliti sebagai bahan referensi untuk mendesain dan mengembangkan media pembelajaran dengan ide-ide baru guna memecahkan masalah pendidikan, khususnya masalah dalam pembelajaran.
- d. Hasil penelitian ini dapat digunakan dalam bahan penelitian yang relevan untuk penelitian selanjutnya

1.6.2 Manfaat Praktis:

- a. Siswa dalam proses pembelajaran dapat dengan mudah memahami isi materi pembelajaran khususnya materi penyelesaian tepi pakaian
- b. Sebagai perubahan bagi pembelajaran Materi penyelesaian tepi pakaian yang mengikuti perkembangan teknologi informasi pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan di manapun, kapanpun,
- c. Sebagai media belajar mandiri yang dapat digunakan siswa dengan atau tanpa guru sesuai dengan kemampuan dan kecepatan belajar masing-masing individu,
- d. Meningkatkan kinerja dan peran guru sebagai fasilitator, motivator dan mediator di dalam suatu pemt

- e. Meningkatkan daya pikir dan kreativitas guru di dalam suatu pembelajaran

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah :

- a. E-Modul dikembangkan dengan *aplikasi online flippingbook.com*
- b. Format file *.epub*
- c. E-Modul dilengkapi menu utama, video, gambar, menu untuk mengganti *background* dan *fount*.
- d. Tersedia kompetensi dasar yang harus dicapai siswa.
- e. E-Modul berisi tiga kegiatan pembelajaran yang mencakup materi Dasar Teknologi Menjahit, rangkuman, dan tugas..
- f. E-Modul dilengkapi dengan cara penggunaan pada *file* berekstensi *.docx*.