

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di abad 21 menjadi semakin penting untuk mendorong peserta didik memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi, serta dapat bekerja dan bertahan dengan menggunakan keterampilan untuk hidup (*life skills*). Kemdikbud merumuskan bahwa paradigma pembelajaran pada abad 21 menekankan kemampuan peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber, merumuskan permasalahan, berfikir analitis dan bekerja sama serta berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah (Suarsini dkk, 2020).

Proses kegiatan pembelajaran pada saat ini sudah mengikuti perkembangan teknologi salah satunya adalah pembelajaran melalui internet. Menurut Meutia Puspita (2018) salah satu upaya untuk mengatasi sikap pasif peserta didik adalah dengan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran, sehingga peserta didik siap dalam menghadapi tantangan revolusi industri 4.0, yang memiliki tujuan untuk menyiapkan generasi muda menghadapi dunia kerja berbasis teknologi.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu dari penyelenggaraan pendidikan yang ada di Indonesia saat ini dan lembaga pendidikan kejuruan memiliki tugas untuk mempersiapkan siswa agar dapat bekerja sesuai dengan kopetensinya. Dalam proses pembelajaran, SMK dilengkapi dengan ilmu pengetahuan secara teori dan membekali siswa melalui praktek sehingga dalam perkembangannya SMK dituntut harus mampu

menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang dapat berkembang dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. SMK sebagai pencetak tenaga kerja yang siap pakai harus membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan kompetensi program keahlian mereka masing-masing.

Dalam proses belajar mengajar terjadi proses interaksi dan komunikasi antara guru dan juga siswa. Di masa Pandemi Covid-19 ini tentu akan menjadi tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan dalam hal penerapan proses belajar mengajar. Menteri Pendidikan (Nadiem Makarim, 2020) menyatakan bahwa untuk sementara waktu proses pembelajaran dilakukan secara Online (Daring) atau dikenal dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). PJJ juga diharapkan agar siswa dan guru dituntut untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif.

Proses pembelajaran secara online tentu akan menimbulkan banyak kendala yang akan dihadapi baik siswa maupun guru demi terselenggaranya proses pendidikan yang semestinya. Pada saat melakukan proses komunikasi antara siswa dan guru seringkali terjadi kesalahan atau mis-persepsi sehingga komunikasi menjadi kurang efektif dan efisien. Hal tersebut dapat disebabkan berbagai faktor, salah satunya ialah kesulitan penyampaian materi yang dilakukan secara online.

Mata pelajaran Pembuatan Pola Dasar merupakan salah satu pelajaran produktif pada jurusan Tata Busana. Pelajaran ini diberikan pada siswa kelas X secara berkelanjutan di semester ganjil dan genap. Dalam mata pelajaran pembuatan pola terdapat beberapa kompetensi dasar salah satunya membuat macam-macam pola lengan pada busana.

Membuat pola lengan memerlukan keahlian, kesabaran, kecermatan, keterampilan dan kerapian selain itu dalam pembuatannya harus dilakukan secara tepat, cepat dan akurat serta mengutamakan rasa (*feel*) yang lebih agar tercipta suatu hasil yang sesuai dengan keinginan. Pada saat pembelajaran pembuatan lengan, menggambar kerung lengan merupakan hal sulit apalagi masih belajar. Dikarenakan dibutuhkan keterampilan dalam membuat lekungan pada kerung lengan. Selama ini pembelajaran Pembuatan Pola, khususnya di SMK masih menggunakan sistem klasik di dalam kelas yang dipandu oleh guru dengan cara menggambar pola di papan tulis dan kemudian langsung diikuti oleh setiap siswa. Pada saat ini hal tersebut tidak bisa dilakukan lagi berhubungan dengan adanya program Dalam jaringan yang diterapkan oleh pemerintah dalam upaya pencegahan terhadap penularan virus corona. Program belajar dalam jaringan tentu tidak begitu efektif karena selain akan membutuhkan waktu yang lama, konsentrasi siswa juga akan terpecah dengan gerak seorang guru yang sedang menjelaskan pola melalui media online sehingga diperlukan proses pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

Berdasarkan hasil wawancara saya dengan salah satu guru bidang studi Pembuatan Pola, di SMK Negeri 1 Beringin, Beliau mengatakan bahwa salah satu materi pokoknya adalah Pembuatan macam-macam pola lengan (lengan licin, lengan poff, lengan kop, lengan lonceng, lengan sayap), siswa sangat sering mengalami kesulitan pada saat proses pembelajaran yang mengedepankan sistem *e-learning* khususnya dalam pembentukan garis lengkungan pada pola kerung lengan, pada saat pecah pola siswa kurang terampil membentuknya kemudian

ketidaksesuaian jumlah ukuran kerung lengan yang di tentukan sehingga hasilnya kurang memuaskan atau belum maksimal dan terlebih waktu yang sangat terbatas.

SMKN 1 Beringin sudah dilengkapi fasilitas viewer (LCD Project), namun pengajar masih jarang dalam menggunakannya dalam proses belajar mengajar. Pengajar belum memanfaatkan media pembelajaran yang dapat memberi kontribusi terhadap mata pelajaran, media yang biasa digunakan merupakan sebaran pola dasar.

Dari masalah yang dihadapi tersebut, dapat dibuktikan dari pencapaian nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Ada pun ketentuan SMKN 1 Beringin, siswa dinyatakan kompeten atau menguasai kompetensi dalam mata pelajaran dasar pola apabila mencapai KKM sebesar 75. Persentasi nilai siswa yang mendapat nilai <75 berjumlah 23 siswa (57.5%), yang mendapat nilai 75-80 yaitu 7 siswa (17,5%) kemudian 80-89 (baik) berjumlah 7 siswa (17,5%) dan siswa yang mendapatkan nilai 90-100 (sangat baik) berjumlah 3 siswa (7,5%). Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan pembelajaran untuk dapat meningkatkan pencapaian kompetensi.

Berdasarkan wawancara yang ditemukan oleh peneliti, kesulitan-kesulitan yang terjadi saat proses belajar mengajar yang dialami disekolah adalah :

1. Siswa kesulitan untuk menggambar garis lekungan pada bagian kerung lengan dan melakukan pecah pola lengan.
2. Waktu yang terbatas, waktu belajar mengajar yang hanya 4 les/minggu dimana satu les pelajaran itu hanya 40 menit. Hal ini sangat membatasi guru untuk melatih satu persatu siswa dalam menggambar pola. Hal ini mengakibatkan siswa tidak bisa langsung membuat pola dengan benar.

3. Perbandingan jumlah guru dan siswa yang tidak seimbang, dalam proses belajar mengajar di sekolah jumlah guru hanyalah satu orang sedangkan dalam kelas siswa yang harus diajarkan ada sebanyak kurang lebih 40 orang per kelas. Hal ini mengakibatkan guru tidak dapat melatih siswa satu persatu, hal ini menjadikan siswa tidak bisa langsung membuat pola dengan tepat.
4. Waktu pembelajaran yang terbatas, dan tidak dapatnya guru melatih persiswa menggambar pola. Hal-hal tersebut menuntut siswa harus belajar dan berlatih mandiri di luar jam pelajaran, namun tidak ada media yang dapat digunakan siswa untuk dapat mengulang kembali pembelajaran secara mandiri saat di luar jam pelajaran.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat mendorong tergantikannya teknologi cetak dengan teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran. Modul yang pada mulanya merupakan media pembelajaran cetak, ditransformasikan penyajiannya ke dalam bentuk elektronik sehingga melahirkan istilah baru yaitu modul elektronik atau yang lebih dikenal dengan istilah e-modul (Winatha, Suharsono, & Agustin, 2018).

Media pembelajaran berupa E-Modul diharapkan dapat menambah variasi pembelajaran bagi guru dan siswa. Menurut Khasnudin (2021) e-modul tidak hanya menampilkan media yang sifatnya dua dimensi saja sebagaimana halnya pada modul berbasis cetak. E-modul disebut juga sebagai multimedia interaktif karena beragam media pembelajaran dapat disajikan ke dalamnya.

Menurut Diantari, dkk (2018) modul elektronik memiliki kelebihan dalam bentuk penyajiannya yaitu tersusun secara sistematis dan juga disajikan dalam

format elektronik sehingga memudahkan penggunaan modul elektronik kapan saja dan dimana saja.

Media pembelajaran e-modul dapat memuat video tutorial di dalamnya, dengan melihat video tutorial pada saat membuat macam-macam pola lengan membuat siswa lebih terlihat jelas pada langkah-langkah pembuatan pola lengan seperti garis-garis yang akan di hubungkan.

Dengan adanya media pembelajaran berbasis e-modul di harapkan akan mengurangi hambatan pemahaman siswa dalam mempelajari materi pembuatan macam-macam pola lengan dalam mata pelajaran pembuatan pola dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik sehingga dapat di pahami lebih jelas dan tersimpan lama dalam memori peserta didik serta siswa dapat berulang kali melihat media e-modul yang juga dapat di pelajari di rumah.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis menyadari pentingnya melakukan penelitian dengan judul, **“Pengembangan Media E-Modul Pada Pembuatan Macam-Macam Pola Lengan Siswa Kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin T.A 2019/2020”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran pembuatan pola dengan materi pembuatan macam-macam pola lengan, Belum tersedia media pembelajaran kompetensi pembuatan macam - macam pola lengan berupa E-Modul.

1.3. Batasan Masalah

Untuk memberi ruang lingkup yang jelas dan terarah, serta mengingat kemampuan penulis yang terbatas dalam hal waktu serta tenaga, maka perlu dilakukan pembatasan dalam penelitian ini ;

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media e-modul.
- b. Materi pembelajaran yang dikembangkan meliputi teori dan langkah-langkah pembuatan pola lengan licin, lengan poff, lengan kop, lengan lonceng, lengan sayap.
- c. Subjek penelitian ini adalah Siswa Kelas X Tata Busana 1 SMK Negeri 1 Beringin.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka masalah penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran E-Modul pada pembuatan macam-macam pola lengan licin, lengan poff, lengan kop, lengan lonceng, lengan sayap, pada mata pelajaran Pembuatan Pola Siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran E-Modul yang dikembangkan pada mata pelajaran Pembuatan Pola Layak di terapkan pada siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin T.A 2020/2021?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, tujuan utama penelitian pengembangan ini ialah untuk menerapkan media pembelajaran e-modul, tujuan penelitian ini di jabarkan sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan media E-Modul pada mata pelajaran pembuatan pola materi pembuatan bentuk-bentuk pola lengan di kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin.
2. Untuk memahami kelayakan media E-Modul pada mata pelajaran pembuatan pola pada materi pembuatan bentuk-bentuk pola lengan di kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin.

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan solusi yang dihadapi siswa dan guru dalam proses belajar mengajar dan mampu memberi kontribusi yang bermanfaat, bagi siswa secara teoritis maupun praktis.

1. Bagi Siswa

- a. Membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran pembuatan macam-macam pola lengan.

- b. Meningkatkan kemampuan siswa dalam bidang akademik dan praktek.

Dalam bidang akademik yaitu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami macam-macam lengan pada busana, sedangkan praktek yaitu meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat macam-macam pola lengan.

2. Bagi Peneliti

- a. Penelitian ini digunakan sebagai salah satu persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.
- b. Sebagai bahan masukan dan perbandingan bagi pelaksanaan penelitian selanjutnya.

3. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan variasi dalam proses pembelajaran, sehingga penyajian materi tidak monoton serta pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar.

4. Bagi Instansi

a. SMK Negeri 1 Beringin

Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran berupa E-Modul yang efektif dan efisien guna meningkatkan hasil belajar.

b. Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga

Sebagai pedoman untuk menciptakan calon guru yang kreatif dan inovatif yang mampu mengembangkan media pembelajaran yang variatif.

1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Adapun produk yang dibuat adalah e-modul yang dilakukan pada kompetensi macam-macam pola lengan dengan materi pokok antara lain, pembuatan pola lengan licin, pola lengan kop, pola lengan poff, pola lengan lonceng, dan pola lengan sayap.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Dengan adanya media pembelajaran sebagai perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa dalam menerima dan memahami pelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses mengajar juga dapat membangkitkan keinginan, minat, motivasi dan pemahaman siswa terhadap pelajaran pembuatan macam-macam pola lengan.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pertama dilakukan oleh Widodo (2014) dengan judul “Pengembangan E-Modul Praktik Mesin Bubut Sebagai Sumber Belajar Kelas XI di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta” . Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kelayakan *e-module* berdasarkan penilaian ahli media mencapai presentase 75% (layak), penilaian ahli materi memperoleh presentase 90% (sangat layak), uji coba *e-module* terhadap siswa memperoleh presentase 85% (sangat baik). Efektifitas *e-module* yang dikembangkan mampu meningkatkan jumlah kelulusan siswa pada mata pelajaran praktik mesin bubut sebesar 57,14%, bila dibandingkan dengan kelas control terdapat perbedaan jumlah kelulusan sebesar 36%. Menyebutkan bahwa e-modul memiliki efektifitas lebih tinggi dibandingkan dengan kelas control.

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Helna Satriawati pada tahun 2015 dengan judul “Pengembangan E-Modul Interaktif Sebagai Sumber Belajar Elektronika Dasar Kelas X SMK N 3 Yogyakarta” . Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan E-modul Interaktif ditinjau dari media termasuk kategori sangat

layak . Hal ini dibuktikan dengan hasil perolehan nilai belajar siswa yang dilakukan oleh peneliti, terdapat peningkatan signifikan .

Penelitian ketiga dilakukan oleh Ananda Gunadharna pada tahun 2012 dengan judul “Pengembangan Modul Elektronik Sebagai Sumber Belajar untuk Mata Kuliah Multimedia Design” dengan jenis penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) menggunakan model pengembangan yang dilakukan mengacu pada mode pengembangan pembelajaran *Dynamic Instructional Design* (DID) model untuk menghasilkan desain instruksional yang diterapkan di dalam produk. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa kualitas modul elektronik tersebut dengan nilai rata- rata keseluruhan 3,14 yang termasuk kategori baik dan layak digunakan.

Keterbatasan dari media E-Modul adalah media hanya dapat digunakan dengan menggunakan perangkat keras seperti PC, Laptop, dan smartphone. Sehingga diperlukan sarana yang memadai dari pihak sekolah maupun para siswa agar dapat terlaksananya materi ajar ini.