

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia abad 21 ditandai dengan penggunaan teknologi informasi komunikasi yang semakin canggih, hal ini terdapat beberapa dampak yang signifikan yang terjadi dalam sejumlah aspek kehidupan salah satunya dalam aspek pendidikan. Dalam aspek pendidikan, salah satu contoh yang paling dominan adalah saat perkembangan tersebut mendorong manusia untuk produktif, kreatif dan inovatif. Dengan adanya perkembangan atau informasi baru, penggunaan teknologi sangat membantu dan dibutuhkan dalam proses belajar mengajar. Sebagai hal yang sebaiknya dilakukan, karena pada saat ini mendorong untuk adanya pengembangan dan pemanfaatan teknologi dalam setiap ranah kehidupan tidak terkecuali dalam ranah pendidikan pembelajaran (Wahyugi & Fatmariza, 2021).

Dalam UUSPN Nomor 20 Pasal 3 membahas menafsirkan dalam Pasal 15 tahun 2003 menyatakan bahwa sekolah menengah kejuruan (SMK) merupakan salah satu tingkat pendidikan menengah untuk mempersiapkan peserta didik untuk bekerja pada bidang tertentu. SMK merupakan salah satu institusi pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah dengan memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan kejuruan yang dipilih peserta didik. Sekolah kejuruan diharapkan mampu menciptakan tenaga terampil tingkat menengah yang siap bekerja dalam bidang pekerjaan tertentu.

SMK Swasta Awal Karya Pembangunan (AKP) Galang merupakan salah satu sekolah kejuruan yang memiliki visi dan misi menciptakan tenaga kerja terampil menguasai IPTEK dan memiliki IMTAQ dalam era globalisasi serta meningkatkan mutu pendidikan pelatihan kelompok teknologi dan industri. SMK Swasta AKP Galang mempunyai 6 jurusan, satu diantaranya jurusan Tata Busana yang akan membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan, dan sikap kompeten dalam bidang busana. Jurusan Tata Busana memiliki beberapa mata pelajaran yang harus ditempuh, diantaranya adalah mata pelajaran pembuatan busana industri. Mata pelajaran pembuatan busana industri merupakan mata pelajaran produktif dengan pembuatan busana menggunakan sistem garmen atau konveksi. Kompetensi pembelajaran busana industri yang dikuasai siswa sangat beragam meliputi Pembuatan Busana Anak, busana rumah, rok, kemeja, celana santai dan celana panjang.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat Pengenalan Lapangan Persekolahan II (PLP II) pada tanggal 12 Oktober sampai dengan 12 November 2022 pada kompetensi Pembuatan Busana Anak kelas XI bidang keahlian tata busana SMK AKP Galang tahun pembelajaran 2022/2023, menunjukkan siswa tidak memiliki buku pegangan untuk belajar secara mandiri dirumah sehingga minim frekuensi dalam menggali informasi, menyebabkan siswa pasif dan mengalami kesulitan mengikuti pembelajaran yang disampaikan guru. Kendala ini menunjukkan bahwa kurangnya bantuan belajar secara mandiri dan bervariasi yang dapat digunakan oleh siswa. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan menunjukkan lebih dari 76% siswa kelas XI program keahlian Tata Busana

menyetujui pernyataan ini, dan beberapa sisanya kurang setuju disebabkan karena memiliki sumber belajar secara mandiri dan mempunyai anggota keluarga yang bergerak dalam bidang tata busana sehingga dapat membimbing saat belajar di rumah. Hal ini berpengaruh pada proses belajar khususnya pada pembelajaran kompetensi Pembuatan Busana Anak, kompetensi ini merupakan salah satu kompetensi wajib yang harus dikuasai yang terdapat pada silabus mata pelajaran pembuatan busana industri, kurangnya pemahaman siswa dalam menganalisis desain busana anak, kurangnya pengetahuan tentang menggambar beberapa pola busana anak, siswa tidak inovatif untuk menyesuaikan pola dengan desain, saat menjahit kondisi jahitan siswa kurang tepat sesuai standar yang diharapkan, diindikasikan dampak siswa minim menggali informasi untuk belajar dan tidak dapat mrngkaji kembali pelajaran yang telah dipelajari secara mandiri di rumah. Oleh karena itu diperlukan penggunaan e-modul interaktif yang tepat dan inovatif dalam proses pembelajaran.

Untuk merealisasikan capaian tersebut guna mengembangkan pemahaman dan kemampuan peserta didik diperlukan adanya kreativitas dan inovasi untuk menciptakan pengembangan versi terbaru (Sari, dkk 2021). Bahan ajar berupa modul merupakan salah satu upaya yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Pusat Pelatihan Berbasis Kompetensi Nasional menyatakan bahwa bahan ajar adalah jenis bahan ajar yang dapat berfungsi untuk meningkatkan kedayagunaan proses belajar mengajar, seperti alat untuk mengakomodasi serta menunjang aktivitas pendidik dalam mendistribusikan materi pada saat mengajar. Bahan ajar berpotensi sebagai sarana dan fasilitas bantu dalam proses pembelajaran dan

pengembangan (Alifya & Rahman, 2020). Oleh karena itu, modul merupakan suatu perangkat pembelajaran atau sumber belajar yang membantu proses belajar untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum dan kompetensi yang diharapkan. Rezeki & Ishafit (2017) berpendapat bahwa bahan ajar e-modul interaktif merupakan bahan ajar yang mengkombinasikan berbagai media pembelajaran (video, teks, audio, grafik dan animasi) bersifat interaktif untuk mengopeasikan suatu instruksi atau perilaku alamiah dari presentasi, oleh karena itu menyebabkan terjadinya hubungan dua arah antara bahan ajar dan penggunanya. Warkintin & Mulyadi (2019) menyatakan dengan istilah lain, “interaktif” dapat diartikan memiliki fungsi aktif, bahwa materi yang dimaksud dapat memberikan pedoman yang dibutuhkan bagi pengguna untuk melaksanakan tugas dan aktivitas yang diberikan, dengan demikian bahan ajar interaktif merupakan suatu alat yang dapat memberikan fungsi kepada guru dalam membantu kegiatan belajar mengajar, dimana bahan ajar sendiri dapat memuat teks, gambar, video, audio atau grafik guna membantu siswa mencapai pengetahuan dan keterampilan yang diharapkan dan akan mendukung capaian kompetensi inti yang akan diperoleh peserta didik.

Pada proses belajar mengajar e-modul intraktif merupakan salah satu bahan ajar yang dapat digunakan. Tidak seperti modul pada umumnya yang disajikan kepada peserta didik dalam bentuk *hardcopy*, e-modul dirancang dalam bentuk elektronik sehingga dapat digunakan melalui berbagai perangkat, seperti laptop, komputer maupun *handphone*. Dalam e-modul interaktif, materi tersuguh dalam bentuk teks, gambar-gambar yang dilengkapi dengan audio, video dan animasi sehingga memberi kemudahan bagi siswa dalam memahami materi yang

disampaikan oleh guru. Dengan adanya modul elektronik, kegiatan belajar mengajar berjalan lebih efektif dan efisien serta mendukung interaksi pembelajaran sehingga peserta didik dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan, hal ini berdampak pada peningkatan hasil belajar (Imansari & Sunaryantiningsih, 2017).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa modul interaktif memberikan dampak positif kepada pelajar. Penelitian relevan tentang bahan ajar interaktif yang dilakukan Mardiana, Yamanto Isa, & Sulia Ningsih (2020) dengan judul “Pengembangan E-Modul Interaktif Pada Mata Kuliah Filsafat Pendidikan”, hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa bahan ajar interaktif berbasis multimedia memiliki kelayakan untuk digunakan pada mata kuliah filsafat pendidikan. Penelitian yang dilakukan Nur Jamilah (Elok, Widyatmike gede Mulawarman, & Yusak Hudyono (2020) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif ‘POST’ Dalam Pembelajaran Apresiasi Puisi Untuk Siswa Kelas X SMA”, menyimpulkan bahwa produk bahan ajar interaktif dengan media audio visual ‘POST’ ini diperoleh dari nilai hasil uji coba perorangan yang meningkat dan aktivitas siswa.

Berdasarkan beberapa uraian permasalahan yang telah dikemukakan, dengan ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan E-Modul Interaktif Pada Kompetensi Pembuatan Busana Anak Kelas XI di SMK Awal Karya Pembangunan Galang”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, terdapat permasalahan yang terjadi di SMK AKP Galang yang didefinisikan sebagai berikut:

1. Siswa tidak memiliki buku pegangan untuk belajar secara mandiri dirumah
2. Kurangnya variasi bahan ajar yang digunakan
3. Siswa kurang memahami beberapa ruang lingkup busana anak
4. Siswa kurang memahami menganalisis desain
5. Kurangnya pengetahuan siswa dalam menggambar beberapa pola
6. Siswa tidak inovatif menyesuaikan pola dengan desain
7. Beberapa siswa belum memahami tahap-tahap yang dilakukan dalam pembuatan busana anak
8. Kondisi jahitan siswa kurang tepat sesuai standart

## 1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat lebih terarah dan mendalam, maka diperlukan adanya pembatasan masalah. Adapun dalam penelitian ini dibatasi dengan:

1. Media pembelajaran dikembangkan dalam bentuk e-modul interaktif
2. Materi pembelajaran meliputi kompetensi pembuata busana anak
3. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI SMK AKP Galang

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian adalah:

1. Bagaimana pengembangan e-modul interaktif pada kompetensi pembuatan busana anak?
2. Bagaimana kelayakan e-modul interaktif pada kompetensi pembuatan busana anak?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengembangan e-modul interaktif pada kompetensi pembuatan busana anak
2. Mengetahui kelayakan e-modul interaktif pada kompetensi pembuatan busana anak

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas maka manfaat penelitian ini adalah sebaga berikut:

1. Bagi siswa, sebagai alternatif sumber belajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran mandiri siswa.
2. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam memilih bahan ajar yang dapat membantu proses pembelajaran di kelas.
3. Bagi sekolah, dapat dijadikan referensi pendukung dalam pembelajaran di sekolah.

4. Bagi peneliti, sebagai bahan evaluasi untuk mengembangkan bahan ajar berikutnya.

### 1.7 Spesifikasi Produk

Sebagaimana yang dijelaskan sebelumnya, penelitian ini akan menghasilkan produk berupa e-modul interaktif. Produk yang dihasilkan tentu memiliki spesifikasi yang membedakannya dengan e-modul lainnya. Spesifikasi e-modul interaktif yang dibuat oleh peneliti sebagai berikut:

1. Produk e-modul interaktif dikembangkan untuk kompetensi pembuatan busana anak.
2. Produk e-modul interaktif pembuatan busana anak ini berisikan materi pembelajaran pembuatan busana anak meliputi ruang lingkup busana anak, teknik menjahit, merancang bahan, meletakkan pola pada bahan sesuai rancangan, menggunting bahan dan menerapkan teknik menjahit busana anak.
3. Produk e-modul interaktif memiliki elemen berikut yaitu, memiliki halaman sampul, kata pengantar, daftar isi, pendahuluan, isi pada tiap kegiatan pembelajaran (tujuan pembelajaran, uraian materi, rangkuman, latihan soal, daftar referensi), evaluasi dan glosarium.
4. Aplikasi bahan ajar interaktif merupakan modul yang dikemas dalam bentuk *digital* yang mengkombinasikan beberapa konten text, gambar, animasi, dan video pada bagian materi.
5. Produk bahan ajar interaktif ini dikembangkan menggunakan *Canva*, *Cup Cut Video*, *Zepeto* dan *Flipbook*.

## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Bahan ajar ini diharapkan dapat berguna sebagai fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar sehingga dapat memenuhi kekurangan dan keterbatasan peserta didik dalam menggali informasi, ilmu dan pemahaman untuk belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah. Selain pertimbangan tersebut peserta didik diarahkan untuk menumbuhkan pemahamannya dengan mengimplikasikan uraian materi, latihan dan pembahasan soal dengan keahliannya sehingga proses pembelajaran menjadi bermakna bagi kehidupan peserta didik.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka pentingnya penelitian pengembangan e-modul interaktif ini adalah sebagai berikut:

### 1) Bagi Siswa

1. Sebagai dorongan dalam meningkatkan pemahaman konsep pembuatan busana anak sesuai dengan kecakapan dan kemampuan peserta didik di era perkembangan teknologi yang semakin berkembang.
2. Siswa dapat mengkaji kembali materi dan belajar secara mandiri di rumah.
3. Siswa dapat memanfaatkan pengetahuan dasar yang dimiliki secara maksimal dalam mendalami materi pembuatan busana anak.

### 2) Bagi Guru

1. E-modul interaktif ini memudahkan guru dalam mengarahkan dan menjalankan proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman serta pengetahuan peserta didik.

2. E-modul interaktif yang digunakan dalam upaya meningkatkan optimalisasi hasil pembelajaran merupakan khazanah sebagaimana amanah yang termuat dalam Undang-Undang Dasar 1945, yaitu pendidikan merupakan bentuk upaya mencerdaskan anak bangsa.
3. E-modul ini menjadi alternatif pendekatan pembelajaran pembuatan busana anak yang lebih menyenangkan dan memacu peserta didik dalam menggali ilmu pengetahuan, meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengadakan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif.

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan evaluasi untuk menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan proses belajar mengajar, sekolah diharapkan dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi seperti alat peraga atau media lainnya dalam pembelajaran.

4) Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman dalam pembelajaran baru untuk mengembangkan bahan ajar interaktif melalui pembelajaran kontekstual sebagai modal pada kompetensi pembelajaran pembuatan busana anak. Selain itu, dengan adanya pengalaman dan pembelajaran ini mendorong peneliti untuk terus berkarya dan memperluas wawasan terhadap objek yang diteliti sebagai bentuk penyempurnaan metode yang berkembang dan terus akan menjadi inovatif sebagai modal bagi peneliti selanjutnya. s

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan e-modul interaktif pada kompetensi pembuatan busana anak ini adalah sebagai berikut:

### 1) Asumsi Pengembangan

1. Peserta didik dapat belajar dan mengkaji kembali pelajaran pembuatan busana anak secara mandiri.
2. E-modul interaktif pada kompetensi pembuatan busana anak ini mampu memicu peserta didik untuk aktif di dalam proses pembelajaran serta mampu mengimplementasikan ilmu ke dalam kehidupan nyata.
3. Validator yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih berdasarkan dengan bidang keahliannya. Selain itu validator ahli media yang sudah berpengalaman bernaung dalam bidang media interaktif.
4. *Item-item* dalam angket kelayakan menggambarkan penilaian produk secara inklusif, menyatakan layak atau tidaknya produk untuk digunakan.

### 2) Keterbatasan Pengembangan

1. Uji coba produk dilakukan di SMK AKP Galang kelas XI Tata Busana.
2. Produk yang dihasilkan adalah e-modul interaktif terbatas pada kompetensi pembelajaran pembuatan busana anak