

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkembangnya suatu bangsa tidak terlepas dari pentingnya pendidikan yang terdapat pada negara tersebut. Hal tersebut dikarenakan pendidikan merupakan sarana penunjang untuk menuju pertumbuhan dan perkembangan serta kemajuan bangsa. Pendidikan berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2009 merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan sarana belajar dan proses pembelajaran supaya peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual, keagaamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Salahsatu usaha untuk mewujudkan hal tersebut adalah melalui proses pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salahsatu lembaga pendidikan yang berkontribusi pada pengembangan keterampilan dan pengetahuan. Pada jenjang pendidikan menengah ini terdapat keselarasan antara pendidikan umum dengan keterampilan professional untuk dunia kerja, sehingga bertujuan untuk mempersiapkan siswa untuk mampu bekerja dalam bidang tertentu sesuai dengan kualifikasi keahlian terstandar serta memiliki sikap dan perilaku yang sesuai dengan tuntutan dunia kerja. SMK diharapkan mampu mencetak lulusan yang siap kerja, untuk itu perlu dibuat strategi agar lulusan SMK di pasar kerja terutama di era Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) yang sangat mengedepankan *skilled labor* melalui kebijakan strategis (Baedhowi, 2017).

Untuk mempersiapkan peserta didik maka perlu dilakukan pembelajaran agar sehingga peserta didik memiliki keahlian. Menurut Hernawan (2013), pembelajaran adalah suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, antara guru dengan peserta didik, maupun antara peserta didik dengan peserta didik lainnya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah aktivitas belajar yang dilakukan agar terciptanya sebuah interaksi antara guru dengan peserta didik untuk mencapai suatu tujuan belajar yaitu pengalaman belajar yang berpengaruh pada pengetahuan dan sikap keterampilan.

SMK Swasta Putra Anda membina beberapa keahlian salah satunya yaitu program keahlian Tata Busana yang diharapkan dapat menghasilkan tamatan yang memiliki sikap ketelitian, ketekunan, keuletan dan keterampilan, disiplin serta berkompeten dalam bidangnya sehingga siap membuka lapangan kerja dan mampu mengembangkan diri secara profesional. Untuk mendukung kesiapan para siswa tamatan Tata Busana tersebut, maka pengelola pendidikan SMK menyiapkan materi pembelajaran yang produktif dengan menggunakan kurikulum 2013, salahsatunya yaitu Desain Busana kelas XI. Desain busana adalah salahsatu kompetensi produktif dalam jurusan Busana Butik yang menuntut siswa mempunyai pemahaman dan keterampilan dalam membuat desain. Pada kompetensi desain busana, perlu pemahaman yang lebih tentang konsep kolase pada desain kemeja. Kemampuan tersebut dapat membekali peserta didik kedepan dalam dunia industri. Namun pada saat ini proses belajar mengajar tersebut terhalang karena pandemic COVID-19.

Pandemi COVID-19 (Corona Virus Disease-19), yang menyebabkan tersendatnya berbagai sektor kehidupan terutama sektor pendidikan, dimana siswa harus mengikuti sistem pembelajaran jarak jauh. Pandemi COVID-19 telah membuat Indonesia berubah beberapa kebijakan dalam beberapa sektor, yaitu ditiadakannya sistem belajar tatap muka disekolah dan diberlakukannya tatap muka terbatas dengan syarat harus sudah divaksin dan menerapkan protokol kesehatan yang sewaktu-waktu dapat berubah, ditiadakannya pelaksanaan Ujian Nasional (UN) yang seharusnya menjadi ujian terakhir, dan juga sistem Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) yang dilakukan secara daring. Dan dalam kurun waktu hampir dua tahun ini, para pendidik dan tenaga kependidikan berusaha lebih matang dalam melaksanakan proses pembelajaran jarak jauh dalam jaringan yang efektif dan efisien. Terhambatnya proses pembelajaran karena keterbatasan waktu, maka perlu persiapan yang baik pula. Antara lain yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan teknologi saat ini yaitu laptop, *Smartphone*, dll. Karena jika tidak, ini akan berdampak pada kematangan hasil dan pencapaian siswa dari proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti dengan Ibu Yulinda Sari, S.Pd., selaku guru mata pelajaran Desain Busana kelas XI SMK Swasta Putra Anda Binjai, peneliti mendapatkan bahwa informasi bahwa metode pelaksanaan pembelajaran Desain Busana khususnya konsep kolase masih menggunakan metode ceramah dan demonstrasi melalui *Google Meet*. Siswa cenderung pasif dikarenakan hanya mendengar guru melalui *Google Meet* dan kurangnya media yang memperjelas pemahaman siswa tentang konsep kolase. Media yang terdapat

di sekolah dan yang digunakan oleh guru berupa media cetak seperti buku pegangan guru, *hand out* (lembaran fotokopi) dan menggunakan *slide powerpoint* selama proses pembelajaran daring (*online*). Oleh karena itu, siswa tidak memiliki buku pegangan yang utuh untuk dibawa pulang kerumah dan sulitnya siswa dalam memperoleh referensi lain sekalipun di perpustakaan sekolah. Sebaiknya, untuk menambah pengetahuan, siswa membutuhkan referensi atau sumber dari buku lain. Selain itu, guru juga mengungkapkan bahwa kesulitan yang dialami adalah siswa kurang memahami konsep kolase kemeja karena selama ini hanya dilakukan secara daring (dalam jaringan) melalui *Google meet* dan juga karena keterbatasan waktu. Hal ini berakibat pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal, sehingga masih berada dibawah nilai ketuntasan minimum yaitu 85. Salahsatu cara yang dapat digunakan untuk mengatasi kendala itu adalah dengan *E-modul* tentang menerapkan desain kemeja dengan konsep kolase. Yang berisi tentang istilah dan gambar yang berkaitan dengan konsep kolase desain kemeja

Mengingat peserta didik belum memiliki pemahaman yang jelas tentang informasi dalam pembelajaran, maka harus ada media yang dapat mewakili penjelasan guru. Oleh sebab itu, pengajar diharapkan dapat menggunakan alat atau perlengkapan pembelajaran secara efektif dan efisien. Dan media tersebut juga harus dilengkapi dengan contoh yang menarik sehingga menarik perhatian peserta didik dan mempermudah dalam praktiknya. Ada ciri khusus pada media untuk pembelajaran mandiri yang membedakannya dengan media pembelajaran konvensional. Media pembelajaran mandiri harus bersifat *self-contained* (memuat semua yang dibutuhkan peserta didik) dan *self-instruction* (belajar secara mandiri).

Dengan ciri tersebut, media yang digunakan untuk pembelajaran mandiri menyediakan hampir semua yang dibutuhkan peserta didik, diantaranya tujuan pembelajaran, panduan penggunaan, uraian materi, intisari, evaluasi dan umpan balik serta tindak lanjut. Sehingga peserta didik diharapkan dapat belajar dan memahami materi.

Berkembangnya pengetahuan dan teknologi informasi yang semakin cepat memungkinkan seorang pengembang pelajaran dalam mengubah penyajian bahan ajar, dalam hal ini modul cetak dikemas menjadi modul dalam format digital atau dikenal dengan istilah modul elektronik atau *e-modul*. Istilah ini termasuk didalam konsep pembelajaran elektronik atau yang dikenal dengan *e-learning*. *E-learning* adalah suatu pengembangan teknologi pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan kemampuan komputer atau alat perangkat informasi lainnya seperti multimedia dan internet. Bentuk pembelajaran ini dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi yang pesat. Dengan menggunakan *e-modul* sebagai perbaikan media pembelajaran untuk mempermudah peserta didik dapat mengetahui perkembangan materi sesuai dengan yang dipelajarinya secara mandiri dan dapat mempelajarinya baik di dalam sekolah maupun diluar sekolah (Irmayanti & Suryani, 2020).

Berdasarkan penelitian “Pengembangan Modul Elektronik Dasar Desain sebagai Bantuan Belajar Mandiri untuk Kelas X SMK Widya Praja Ungaran.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa modul elektronik yang dikembangkan berupa software aplikasi mencakup kompetensi membuat proporsi tubuh dinyatakan layak digunakan dengan persentase ahli media 84 % dan persentase ahli materi 90.69 % sehingga produk telah dikembangkan layak

digunakan sebagai bantuan belajar mandiri untuk siswa kelas X Siswa SMK Widya Praja Ungaran. Keunggulan lain dari penyajian bentuk *e-modul* adalah ukuran yang relatif kecil, mudah dibawa kemana saja hanya dengan menggunakan USB, Smartphone, dan sebagainya. *E-modul* juga dapat digunakan secara *offline* maupun *online* tergantung pada kesiapan instansi pendidikan maupun peserta didik sebagai pengguna secara langsung. Keunggulan *e-modul* dibandingkan dengan modul cetak adalah sifatnya interaktif memudahkan dalam navigasi, memungkinkan memuat serta menampilkan gambar, audio, video, dan animasi serta tes formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis (Sugihartini & Laba Jayanta, 2017).

Berdasarkan penjelasan di atas, terlihat bahwa *e-modul* memiliki potensi yang besar untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan sifat *e-modul* yang dirancang khusus untuk belajar secara mandiri. Selain itu, *e-modul* juga menyajikan informasi secara lebih terstruktur serta memiliki sistem navigasi yang memudahkan peserta didik menelusuri materi sesuai dengan kecepatan belajar masing masing. *E-modul* sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sebagai tambahan media. Dan dapat memberikan hasil yang optimal apabila digunakan secara tepat sesuai dengan materi pelajaran yang mendukung.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang **“Pengembangan media *E-Modul* Desain Busana Pada Siswa Kelas XI Jurusan Busana Butik SMK Swasta Putra Anda Binjai.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah yang dapat diidentifikasi berdasarkan uraian latar belakang di atas adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media di SMK Swasta Putra Anda Binjai masih terbatas pada papan tulis dan buku panduan sebagai sumber belajar
2. Siswa kelas XI Jurusan Busana Butik SMK Swasta Putra Anda Binjai kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Siswa kelas XI Jurusan Busana Butik masih kurang menguasai materi yang disampaikan oleh guru.
4. Siswa kelas XI Jurusan Busana Butik kesulitan dalam membuat desain konsep kolase kemeja.
5. Kurangnya referensi buku di perpustakaan untuk mengembangkan ide siswa tentang konsep desain kemeja dengan konsep kolase di SMK Swasta Putra Anda.
6. Keterbatasan media yang dapat menarik perhatian siswa kelas XI Jurusan Busana Butik SMK Swasta Putra Anda Binjai.
7. Pandemi COVID-19 telah membuat kegiatan belajar mengajar secara terbatas di sekolah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan banyaknya masalah yang ditemukan, agar penelitian ini lebih fokus dan mendalam maka perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian ini semakin terarah, yaitu:

1. Pengembangan media *E-Modul* pada mata pelajaran Desain Busana Pada Siswa Kelas XI Jurusan Busana Butik SMK Swasta Putra Anda Binjai.
2. Kompetensi dasar yang diteliti yaitu menerapkan dan membuat desain kemeja dengan konsep kolase.
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Jurusan Busana Butik SMK Swasta Putra Anda Binjai.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah yaitu: “Bagaimanakah kelayakan *E- Modul* pembelajaran Desain Busana sebagai media pembelajaran siswa kelas XI SMK Swasta Putra Anda Binjai?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah: “Mengetahui kelayakan *E-Modul* pembelajaran Desain Busana sebagai media pembelajaran siswa kelas XI SMK Swasta Putra Anda Binjai

“*Character Building*
UNIVERSITY

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Secara Teoritis

Sebagai bahan pengetahuan bagi guru yang mengajar di SMK terutama jurusan Tata Busana dan dapat menjadi dasar untuk penelitian berikutnya yang relevan.

1.6.2 Manfaat Secara Praktis

1. Bagi siswa:

- a. Mempermudah siswa dalam memahami desain kemeja dengan konsep kolase.
- b. Mempermudah siswa dalam membuat ide desain kemeja dengan konsep kolase.
- c. Meningkatkan kemandirian belajar siswa.
- d. Proses belajar lebih menarik sehingga memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru.

2. Bagi guru atau pendidik:

- a. Meningkatkan pembelajaran dan mengoptimalkan keterampilan siswa pada pembelajaran selama masa pandemi.
- b. Menambah media pembelajaran alternatif bagi guru terutama dalam desain kemeja dengan konsep kolase.

3. Bagi peneliti:

- a. Dapat menerapkan ilmu yang telah dipelajari tentang desain kemeja dengan konsep kolase, mengembangkan media pembelajaran, prosedur penelitian yang telah dipelajari di Universitas Negeri Medan.

- b. Mengembangkan ilmu yang telah dipelajari dengan teknologi dalam suatu media pembelajaran sesuai dengan kriteria yang ditentukan.
- c. Menumbuhkan sikap mahasiswa untuk berpikir ilmiah, kreatif, dinamis, dan aktif dalam mengimplementasikan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan.
- d. Menambah pengetahuan dan keterampilan dalam meningkatkan kompetensi desain kemeja dengan konsep kolase.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini adalah:

1. Media pembelajaran berupa E-Modul Desain Busana Kelas XI tentang desain kemeja dengan konsep kolase sebagai rencana pembelajaran dan sebagai sumber pembelajaran bagi siswa kelas XI Jurusan Busana Butik
2. E-Modul ini dapat menjadi bahan ajar mandiri yang digunakan oleh siswa dimanapun dan kapanpun.
3. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan KI dan KD pada mata pelajaran Desain Busana tentang desain konsep kolase untuk siswa kelas XI Jurusan Busana Butik.
4. Media pembelajaran ini diharapkan memenuhi aspek kualitas pembelajaran meliputi kualitas isi dan tujuan, kualitas tampilan media, dan kualitas kepraktisan media.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan ini diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa, media e-modul ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar siswa dan membantu mempermudah pembelajaran yang baik melalui bimbingan dari guru maupun mandiri.
2. Bagi guru, media e-modul ini diharapkan dapat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan dapat memperkaya bahan ajar yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.
3. Bagi SMK Swasta Putra Anda Binjai, media e-modul ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi bahan ajar dalam pembelajaran desain busana.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan e-modul Desain Busana ini adalah:

1. E-Modul Desain Busana ini dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar.
2. Dengan adanya e-modul ini memungkinkan siswa untuk melakukan dan mengulang pembelajaran secara mandiri.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan e-modul Desain Busana ini juga memiliki keterbatasan yaitu:

1. Materi yang dimuat dalam e-modul ini hanya tentang desain konsep kolase pada kemeja.
2. Validasi e-modul hanya dilakukan dengan ahli materi dan ahli media.

