

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Zaman era globalisasi yang semakin pesat di abad-21 ini membuat segala aspek dalam kehidupan mengalami perkembangan, tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Pemerintah terus melakukan berbagai inovasi agar kualitas dan mutu pendidikan semakin baik, salah satunya dengan menyempurnakan kurikulum dalam pembelajaran. Pada Kurikulum 2013 ini menerapkan pola pembelajaran yang awalnya bersifat teacher centered menjadi student centered, dimana keaktifan peserta didik sangat diutamakan sementara pendidik hanya berperan sebagai fasilitator yang membantu dan membimbing peserta didik dalam kegiatan belajarnya. Peserta didik dilatih untuk mampu menemukan dan mempelajari konsep secara mandiri, serta mengkoneksikan konsep yang dipelajarinya dengan kehidupan sehari-hari (Herdiansyah, 2018).

Pada era itu juga kemajuan dibidang teknologi pendidikan, maupun teknologi pembelajaran menuntut digunakannya berbagai media pembelajaran serta peralatan yang semakin canggih. Pembelajaran yang dirancang secara baik dan kreatif dengan memanfaatkan teknologi digital dalam batas tertentu, akan dapat memperbesar kemungkinan peserta didik untuk belajar lebih banyak, memahami apa yang dipelajari dengan lebih baik, dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Pembelajaran berbasis teknologi saat ini dapat merangsang siswa untuk lebih semangat dalam belajar dan mengerjakan berbagai macam latihan soal, dikarenakan pembelajaran berbasis teknologi terdapat berbagai macam bentuk animasi,

penjelasan berupa grafik, dan beragam warna yang menambah kesan nyata (Abdullah, 2016). Hal ini menyebabkan dunia pendidikan memerlukan inovasi-inovasi yang sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk meningkatkan hasil belajar, mampu melatih peserta didik agar lebih aktif dan pembelajaran menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student centered) secara mandiri dalam mengonstruksikan pengetahuan dan pemahaman mereka. Untuk meminimalisir salah satu masalah tersebut, pendidik harus memberikan inovasi pembelajaran dan menggali kemampuan mengajar dengan merancang dan mengembangkan media ajar (Furman & Yarden, 2019).

SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) adalah salah satu jenjang pendidikan menengah dengan kekhususan mempersiapkan lulusannya untuk siap bekerja. SMK mempunyai banyak sekali program keahlian, salah satu program keahlian pada jenjang SMK ini adalah tata busana. Tujuan kompetensi keahlian tata busana adalah membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan dan sikap agar kompeten dibidang busana. Dalam bidang keahlian busana diperlukan suatu skill untuk menghasilkan suatu karya. Dalam menciptakan suatu karya tidak semua dapat menyelesaikan dengan mudah. Banyak faktor internal maupun eksternal yang dapat menyebabkan sulitnya peserta didik dalam membuat suatu karya. Dengan itu pendidik harus meningkatkan penguasaan materi dan ketersediaan media pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi peserta didik. Tersedianya perangkat pembelajaran yang berkualitas merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang proses pembelajaran berjalan dengan baik dan mampu meningkatkan mutu pendidikan (Bare & Sari, 2021).

SMK Pemda Lubuk Pakam merupakan salah satu lembaga pendidikan kejuruan kelompok pariwisata yang memiliki bidang keahlian tata busana. Bidang keahlian tersebut memiliki beberapa kompetensi keahlian yang harus dicapai oleh peserta didik, salah satunya ialah mata pelajaran Tekstil. Mata pelajaran ini diajarkan pada siswa kelas X Tata Busana pada semester ganjil dan genap yang terdiri dari pembelajaran teori dan pembelajaran praktek. Mata pelajaran Tekstil merupakan pelajaran produktif, dimana terdapat kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik dan indikator pencapaian kompetensi yang harus dicapai. Pada semester genap salah satu kompetensi dasar yaitu membuat konstruksi bahan tekstil dari berbagai bahan meliputi antara lain silang polos, silang kepar, dan silang satin dengan indikator pencapaiannya peserta didik mampu membuat konstruksi bahan tekstil dan mendesain konstruksi bahan tekstil dari berbagai bahan meliputi antara lain silang polos, silang kepar, dan silang satin. Dengan mempelajari hal tersebut manfaat untuk peserta didik mampu dalam menentukan pemilihan bahan/kain, menggunakan serta pemeliharaan kain sehingga menghasilkan produk tekstil yang menarik dan berkualitas.

Dalam proses pembelajaran sering dijumpai peserta didik mendapat kesulitan dalam memahami suatu materi. Pendidik belum mampu membuat dan melaksanakan perangkat pembelajaran yang dipadukan dengan pendekatan yang dapat membimbing peserta didik untuk belajar lebih aktif, pendidik lebih cenderung menggunakan metode ceramah dalam mengajarkan konsep sehingga proses pembelajaran hanya berpusat pada pendidik, sedangkan pada peserta didik hanya diarahkan untuk menghafal konsep, fakta dan teorinya saja.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pendidik dan peserta didik kelas X Tata Busana, peneliti mendapatkan informasi bahwa peserta didik mengalami kesulitan mempelajari konsep materi dikarenakan media ajar yang terbatas. Dalam kegiatan pembelajaran yang digunakan pendidik adalah buku lembar kerja siswa yang dimana isi penyajian masih terkesan monoton (teks bacaan tanpa ilustrasi atau gambar, dan tampilan yang kurang menarik karena tidak berwarna), serta pendidik menggunakan aplikasi *whatsapp* sebagai media pembelajaran. Sehingga menyulitkan peserta didik memahami isi konsep materi. Sekolah ini juga sudah sadar teknologi, dimana terdapat LCD dan masing-masing dari peserta didik sudah menggunakan smartphone untuk proses belajar. Hanya saja dalam masalah ini, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik sehingga kurangnya ketertarikan peserta didik untuk belajar tata busana khususnya pada materi tekstil. Dengan adanya hal ini, dalam pembelajaran di sekolah, pendidik hendaknya dapat memilih dengan menggunakan strategi, pendekatan, metode dan media belajar yang dapat melibatkan peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran ialah LKPD (lembar kerja peserta didik).

LKPD merupakan salah satu sumber belajar yang berperan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran dan media yang dapat memudahkan pembelajaran. Hidayati & Astono (2017), menyatakan bahwa dengan menggunakan LKPD dalam proses pembelajaran juga dapat membantu peserta didik memahami materi. Pemanfaatan LKPD sebagai media pembelajaran dilakukan secara optimal yang digunakan sebagai sumber perolehan informasi dan aktifitas latihan, juga dapat

dikembangkan oleh pendidik sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. LKPD merupakan media cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan dan petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik, yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai. Media pembelajaran berbentuk media cetak seperti LKPD merupakan sumber belajar yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan pembelajaran antar pendidik dan peserta didik. Tetapi kini LKPD juga dapat dibuat secara elektronik (e-LKPD). Terkait dengan hal ini, penelitian yang dilakukan oleh Haryanto, Asrial, & Ernawati (2020), menyatakan bahwa e-LKPD merupakan sebagai salah satu sarana untuk memfasilitasi kegiatan belajar mengajar untuk interaksi efektif antara peserta didik dengan pendidik. Hal ini sejalan dengan pendapat Lathifah, Dkk., (2021), yang menyatakan bahwa e-LKPD juga memberikan dan memiliki banyak keunggulan diantaranya fitur yang menarik, penggunaannya yang mudah, praktis, memudahkan pendidik dalam mengoreksi hasil, serta menciptakan media pembelajaran interaktif dan menyenangkan. Sehingga e-LKPD yang digunakan nantinya dapat interaktif dalam pembelajaran sesuai desain yang dibuat oleh pendidik. Media yang dikembangkan ini juga sesuai dengan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan penjelasan di atas peneliti terinovasi untuk melakukan penelitian dengan judul : **“Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Pada Mata Pelajaran Tekstil Kelas X SMK Pemda Lubuk Pakam”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan maka dapat diperoleh beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Peserta didik dalam pembelajaran kurang interaktif karena proses pembelajaran masih berfokus pada pendidik (*teacher centered*).
2. Kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang menunjang peserta didik untuk belajar secara mandiri.
3. Pendidik menggunakan aplikasi whatsapp sebagai media pembelajaran.
4. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.
5. Mengetahui kelayakan dari media pembelajaran e-LKPD.

1.3 Pembatasan Masalah

Karena keterbatasan beberapa hal penulis membatasi masalah yang akan diteliti, yaitu :

1. Produk yang dikembangkan adalah Lembar kerja peserta didik elektronik (e-LKPD) untuk peserta didik kelas X jurusan tata busana di SMK Pemda Lubuk Pakam.
2. Materi tekstil yang dimuat dalam e-LKPD adalah materi tentang membuat konstruksi bahan tekstil dari berbagai bahan meliputi antara silang polos, silang kepar dan silang satin.
3. Pengembangan difokuskan pada kelayakan e-LKPD menjadi media pembelajaran peserta didik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan Batasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana pengembangan lembar kerja peserta didik elektronik (e-LKPD) pada mata pelajaran tekstil di SMK Pemda Lubuk Pakam ?
2. Bagaimana kelayakan lembar kerja peserta didik elektronik (e-LKPD) pada mata pelajaran tekstil di SMK Pemda Lubuk Pakam ?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimanakah pengembangan lembar kerja peserta didik elektronik (e-LKPD) pada mata pelajaran tekstil di SMK Pemda Lubuk Pakam.
2. Untuk mengetahui kelayakan lembar kerja peserta didik elektronik (e-LKPD) pada mata pelajaran tekstil di SMK Pemda Lubuk Pakam.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Manfaat yang akan dicapai setelah penelitian ini dilaksanakan, yaitu :

1. Bagi siswa
 - a. Dapat meningkatkan minat belajar siswa.
 - b. Menyajikan media ajar yang lebih menarik dan menyenangkan.
 - c. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru
 - a. Menyediakan media baru sebagai sumber belajar untuk meningkatkan hasil belajar sehingga mencapai tujuan pendidikan.
 - b. Meningkatkan efektivitas dan kreativitas dalam pembelajaran di kelas.

- c. Memberikan inspirasi serta referensi kepada guru untuk menciptakan media belajar yang menyenangkan.
3. Bagi peneliti
 - a. Sebagai bahan masukan bagi penulis, untuk dapat mengembangkan wawasan dan pengetahuan tentang pengembangan e-LKPD serta dapat menjadi bekal untuk menjadi guru yang kreatif dan inovatif dan dapat memotivasi peserta didik untuk meningkatkan pemahaman pada materi pembelajaran.
 4. Bagi sekolah
 - a. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi dari produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu :

1. LKPD dibuat dalam bentuk media elektronik/digital (e-LKPD).
2. e-LKPD hasil pengembangan dapat dioperasikan melalui laptop, komputer atau smartphone.
3. Mata pelajaran tekstil sesuai dengan silabus di sekolah SMK Pemda Lubuk Pakam.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dalam pengembangan e-LKPD berupa media ajar elektronik merupakan sumber belajar yang dibutuhkan pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Penggunaan e-LKPD dapat menarik perhatian peserta didik untuk memahami materi terlebih dahulu sebelum pendidik menjelaskan secara rinci dan menyeluruh tentang pembelajaran tersebut, sehingga pendidik dapat mempersingkat waktu dan hanya menjelaskan apa yang tidak dimengerti peserta

didik saja dan menciptakan pembelajaran yang interaktif. Pengembangan e-LKPD ini menggunakan bantuan website online *book creator* dalam website tersebut mampu membuat media ajar yang cukup baik, bisa dimanfaatkan dalam proses pembuatan media pembelajaran dengan hasil akhir berbentuk hyperlink. Hasil akhir dapat didesain untuk akses yang mudah melalui smartphone, sesuai dengan keterbatasan pengguna media pembelajaran. Sehingga media ini dapat digunakan untuk pembelajaran di dalam kelas, dapat juga dijadikan media pembelajaran mandiri di rumah bagi peserta didik.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan
 - a. Pengembangan dilakukan untuk memenuhi kebutuhan ketersediaan media pembelajaran, sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti, yaitu kurangnya ketersediaan media pembelajaran LKPD yang menunjang belajar peserta didik.
 - b. LKPD yang akan dikembangkan disajikan dalam bentuk elektronik, yang mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif.
 - c. Proses belajar mengajar akan lebih mudah karena e-LKPD dapat diakses peserta didik sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri.
2. Keterbatasan Pengembangan
 - a. Keterbatasan waktu pengembangan hanya untuk satu pokok materi yaitu membuat konstruksi bahan tekstil dari berbagai bahan meliputi antara silang polos, silang kepar dan silang satin.
 - b. Pengembangan media pembelajaran ini digunakan khusus kelas X Tata Busana SMK Pemda Lubuk Pakam.