

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Proses pendidikan diperlukan sebagai langkah untuk meningkatkan pengetahuan dan kecerdasan suatu bangsa, dengan tujuan meningkatkan mutu sumber daya manusianya (Hermanto, 2020). Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang mendukung proses pembangunan nasional (Yamin, 2020). Proses pengembangan pendidikan nasional memiliki signifikansi besar dalam mencetak generasi yang dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan, dilengkapi dengan pemahaman mendalam, sikap positif, dan keterampilan yang berkualitas. Pengaruh terhadap pendidikan juga terjadi melalui berbagai metode pembelajaran, baik yang dijalani secara sadar maupun tanpa disadari, serta melibatkan upaya sengaja maupun tidak sengaja (Rahmat, 2019).

Individu yang memiliki pemahaman dan keterampilan dalam teknologi digital pada abad ke-21 dapat memberikan dampak positif dengan meningkatkan pendapatan daerah maupun nasional. Hal ini kemudian berkontribusi pada peningkatan kesejahteraan masyarakat (Khurniawan, 2019). Lembaga pendidikan memegang peranan krusial sebagai institusi penyiapan tenaga kerja, diharapkan memberikan pengetahuan yang sesuai dengan keterampilan yang dibutuhkan di era abad ke-21, terutama dalam bidang teknologi digital dan internet. Pendidikan kejuruan memiliki tujuan untuk melengkapi peserta didik dengan pengetahuan ilmiah dan teknologi, serta keterampilan kejuruan yang sesuai dengan kebutuhan

masyarakat, mempersiapkan untuk berbagai profesi (Peraturan Pemerintah RI No 17 Tahun 2010).

Instruksi Presiden nomor 9 tahun 2016 tentang revitalisasi pendidikan vokasi menegaskan pentingnya meningkatkan kualitas dan daya saing sumber daya manusia Indonesia. Dengan menerapkan keterampilan digital abad ke-21 pada lulusan pendidikan vokasi tata busana, diharapkan mereka dapat siap untuk bekerja, menunjukkan sikap profesional, dan bersaing secara efektif di dunia kerja. Sumber daya manusia terbesar dalam industri kreatif *fashion* berasal dari para peserta didik tata busana. Oleh karena itu, persiapan mereka dengan keterampilan digital abad 21 adalah langkah yang sangat relevan dan sesuai (Ozdemir & Hekim, 2018). Desain digital tidak hanya memengaruhi tampilan akhir karya desain busana, tetapi juga merambah ke dalam proses produksi dan kreativitas perancang busana. Penggunaan desain digital telah menjadi bagian integral dari seluruh proses perancangan busana, memberikan efisiensi dan fleksibilitas yang signifikan dalam menciptakan, mengedit, dan merealisasikan ide-ide kreatif dalam dunia fashion (Wiana, 2019).

Sekolah Menengah Kejuruan Swasta Setia Budi Binjai merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang mengembangkan ilmu pengetahuan dan keterampilan. Program keahlian Tata Busana tersedia di SMK Swasta Setia Budi Binjai. SMK Swasta Setia Budi Binjai bertujuan menciptakan Pendidikan Vokasi Bermutu, yang menghasilkan lulusan beriman dan bertaqwa serta berkarakter wirausaha kompeten yang bersertifikat nasional dan internasional. Kurikulum yang diterapkan adalah kurikulum merdeka, yang memberikan kebebasan kepada

pendidik untuk mengembangkan pembelajaran berkualitas sesuai dengan kebutuhan dan konteks belajar peserta didik.

SMK Swasta Setia Budi Binjai dalam bidang keahlian tata busana di kelas X memiliki elemen Menggambar Mode (MM). Berdasarkan Alur dan Tujuan Pembelajaran (ATP) menurut kurikulum merdeka yang dikeluarkan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi tahun 2022, lingkup pembelajaran meliputi: pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja dengan capaian pembelajaran yaitu: peserta didik mampu membuat gambar anatomi tubuh dan dasar ilustrasi, mencampur warna, untuk diterapkan dalam implementasi desain dan detail dengan kreatif dan mandiri ke anatomi tubuh serta membuat desain teknis secara digital.

Salah satu kompetensi dalam elemen Menggambar Mode (MM) di SMK Swasta Setia Budi Binjai adalah membuat desain teknis secara digital. Pembuatan desain teknis secara digital, peserta didik mempelajari tentang pembuatan desain busana dan memberi warna desain menggunakan aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat desain dengan Android dan komputer. Aplikasi untuk membuat desain melalui Android yaitu aplikasi *Sketchbook*, *MediBang Paint*, *Ibis Paint X*, dan sebagainya. Aplikasi untuk membuat desain melalui komputer yaitu *CorelDraw*, *Adobe Photoshop*, *Macromedia Flash*, dan sebagainya. (Wulandari, 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan peserta didik di SMK Swasta Setia Budi Binjai, diketahui bahwa peserta didik mempelajari desain teknis secara digital pada elemen menggambar mode dengan menggunakan aplikasi *Android* yaitu *Ibis Paint X*. Banyak peserta didik yang kesulitan dalam

pembuatan desain busana secara digital menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*, yaitu dalam penggunaan *tool* (alat) pada *Ibis Paint X* untuk menggambar desain dan mewarnai desain terutama dalam membuat efek gelap dan terang. Hal ini terjadi karena pada elemen menggambar mode belum memiliki bahan ajar seperti buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang lebih fokus pada materi pembuatan desain busana menggunakan *Ibis Paint X*. Sekolah memerlukan tenaga pengajar dari luar sekolah untuk mengajarkan penggunaan *ibis paint x* dalam sekali pertemuan. Guru menyampaikan materi dengan metode ceramah dan menjelaskan materi langkah-langkah materi secara langsung kepada peserta didik. Hal ini menyebabkan dalam proses pembelajaran, peserta didik kurang paham dan guru harus mengulang-ulang materi yang menyebabkan kondisi kelas kurang kondusif.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan peserta didik dalam membuat desain busana secara digital merupakan hal yang sangat penting dan perlu dimiliki oleh peserta didik pada era saat ini. Langkah rasional yang dapat diambil untuk mewujudkan hal tersebut, termasuk pengembangan proses pembelajaran agar mencapai hasil yang optimal. Dalam konteks kemajuan teknologi dan pertumbuhan informasi yang cepat, diperlukan fleksibilitas yang lebih besar dalam sistem transformasi pengetahuan pada proses pembelajaran. Ini dapat dicapai dengan membangun dua elemen kunci, yaitu kreativitas dan inovasi, untuk mendukung pembelajaran mandiri. Sekolah memerlukan bahan ajar yang dapat memfasilitasi peserta didik agar mereka dapat berpartisipasi aktif dalam pengembangan pengetahuan. Ini bertujuan agar mereka

dapat lebih paham terhadap materi atau konsep, serta menguasai keterampilan yang diajarkan dalam suatu pelajaran (Wiana, 2019).

Dalam Permendikbud nomor 103 Tahun 2014, disebutkan bahwa pembelajaran abad ke-21 seharusnya berfokus pada peserta didik (*student centered*). Meskipun demikian, kenyataannya, proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*), yang dapat menyebabkan sebagian besar peserta didik menjadi pasif (Suryaningsih & Nurlita, 2021). Peserta didik menunjukkan kecenderungan untuk kurang bersemangat dalam belajar, merasa jenuh selama pembelajaran, dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep materi yang disampaikan oleh guru (Asrori & Suparman, 2019). Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) merupakan salah satu materi pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik pada era abad ke-21.

E-LKPD adalah format lembar kerja peserta didik yang terdiri dari serangkaian petunjuk kegiatan atau tugas yang harus diselesaikan oleh peserta didik selama proses pembelajaran. Format ini disusun berdasarkan pada kompetensi dasar dan disampaikan melalui platform elektronik digital atau internet (Prastika, 2021). E-LKPD diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik, terutama dalam konteks pembuatan desain teknis secara digital. Keunggulan E-LKPD mencakup kemampuannya untuk menyajikan informasi dalam bentuk teks, gambar, audio, dan video (Kosasih, 2021). Selain itu, penggunaannya praktis, menarik, dan interaktif. E-LKPD juga dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti *smartphone*, komputer, dan laptop.

Lembar kerja peserta didik merupakan opsi bahan ajar yang dapat membantu guru dalam memfasilitasi proses pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mempermudah interaksi yang efektif antara guru dan peserta didik (Marsa, dkk, 2016). Tak hanya itu, penggunaan E-LKPD juga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam materi pembelajaran, baik secara teori maupun praktik, melibatkan peningkatan pengetahuan kognitif dan keterampilan psikomotor (Octaviana, dkk, 2022). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Andriyani, Ernawati, & Malik (2018) tentang pengembangan LKPD elektronik dengan hasil bahwa LKPD elektronik ini dapat mengatasi keterbatasan waktu belajar di sekolah karena peserta didik dapat merancang sendiri dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yaitu dengan merancang proyek sendiri. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Zahroh & Yuliani (2021) tentang E-LKPD didapatkan hasil bahwa E-LKPD yang dikembangkan dinyatakan dapat melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi pembelajaran. E-LKPD tidak hanya praktis namun juga efektif dalam implementasinya dalam pembelajaran.

Berdasarkan kondisi dan potensi di SMK Swasta Setia Budi Binjai dimana peserta didik pada umumnya telah memiliki *smartphone* sehingga dapat mendukung pembelajaran berbasis *ICT (Information and Communication Technology)*. Penerapan E-LKPD memiliki potensi untuk mengatasi kendala dalam pembelajaran, memberikan kemudahan kepada guru dan peserta didik selama proses belajar mengajar. Dampaknya terlihat pada kemudahan pemahaman materi, meningkatkan interaktivitas, dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih

menyenangkan (Puspita, 2021). E-LKPD memiliki keunggulan karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja tanpa terikat oleh ruang dan waktu. Saat ini, pengembangan bahan ajar seperti lembar kerja peserta didik menjadi suatu kebutuhan yang sangat mendesak. Perubahan pada kurikulum merdeka di SMK Swasta Setia Budi Binjai menyebabkan kebutuhan akan bahan ajar yang sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai masih belum terpenuhi.

Pelajaran menggambar mode melibatkan pemahaman mendalam yang tidak hanya dapat diperoleh melalui pemahaman teori, tetapi juga melalui penerapan keterampilan praktis. Oleh karena itu, guru perlu menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan tersebut. Peserta didik memerlukan pemahaman konsep melalui pemberian materi, tugas, dan kegiatan yang disusun secara sistematis dalam proses pembelajaran. E-LKPD menjadi alat yang sangat penting karena mampu membantu peserta didik dalam memahami materi dan menguasai keterampilan desain busana secara digital.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti merasa tertarik untuk menjalankan penelitian dengan judul "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Menggambar Mode Secara Digital di SMK Swasta Setia Budi Binjai".

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat ditemukan beberapa permasalahan yang diidentifikasi antara lain:

1. Peserta didik mengalami kesulitan pada kompetensi membuat desain teknis secara digital yaitu membuat desain busana pada aplikasi *Ibis Paint X*.

2. Peserta didik mengalami kesulitan dalam mengoperasikan *Ibis Paint X* untuk menggambar dan mewarnai desain busana.
3. Belum adanya buku paket dan LKPD yang dapat memudahkan serta mendukung peserta didik untuk belajar membuat desain busana di *Ibis Paint X*.
4. Guru mengalami kesulitan dalam mengajarkan desain teknis secara digital secara individual kepada setiap peserta didik.
5. Penerapan E-LKPD belum pernah dilakukan pada kompetensi pembuatan desain teknis secara digital.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dan diidentifikasi, penulis membatasi masalah pada penelitian ini, di antaranya:

1. Pengembangan dilakukan pada elemen menggambar mode dan kompetensi pembuatan desain teknis secara digital.
2. Aplikasi yang digunakan pada proses pembelajaran desain teknis secara digital adalah *Ibis Paint X*.
3. Peserta didik sudah menyiapkan sketsa desain busana secara manual.
4. Materi dibatasi pada proses pembuatan desain busana pada aplikasi *Ibis Paint X* menggunakan sketsa busana yang sebelumnya sudah diselesaikan secara manual oleh peserta didik.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan E-LKPD menggambar mode secara digital di SMK Swasta Setia Budi Binjai?
2. Bagaimana kelayakan E-LKPD menggambar mode secara digital di SMK Swasta Setia Budi Binjai?

### **1.5 Tujuan Pengembangan Produk**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk :

1. Mengembangkan E-LKPD menggambar mode secara digital di SMK Swasta Setia Budi Binjai.
2. Mengetahui kelayakan E-LKPD menggambar mode secara digital di SMK Swasta Setia Budi Binjai.

### **1.6 Manfaat Penelitian Pengembangan**

Adapun beberapa manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi peserta didik
  - 1) Mempermudah peserta didik dalam memahami dan menerapkan materi desain teknis secara digital menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*.
  - 2) Dapat mendukung aktivitas belajar mandiri dalam upaya meningkatkan penguasaan konsep dan keterampilan mendesain busana secara digital.
- b. Bagi sekolah
  - 1) Menjadi sumber belajar di sekolah yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran menggambar mode dan meningkatkan prestasi peserta didik.

- 2) Menjadi bahan informasi di sekolah tentang pengembangan pembelajaran menggunakan E-LKPD untuk mengoptimalkan pembelajaran sehingga dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.
- c. Bagi peneliti
- 1) Menambah pengalaman dan wawasan peneliti mengenai dalam melakukan penelitian dan memecahkan masalah.
  - 2) Sebagai syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Tata busana Universitas Negeri Medan.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk dari penelitian ini diharapkan menghasilkan spesifikasi berikut:

1. Materi yang dikembangkan tentang pembuatan desain teknis secara digital menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*.
2. Materi desain teknis secara digital dikemas dalam bentuk E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik).
3. Tampilan E-LKPD dilengkapi dengan teks, gambar, dan video.
4. E-LKPD memuat petunjuk, uraian singkat materi, langkah kerja, soal latihan, dan tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik.
5. E-LKPD ini juga diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) peserta didik sehingga ikut berperan serta dalam peningkatan kualitas pendidikan dengan perkembangan teknologi.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pentingnya pengembangan bahan ajar dalam penelitian ini terletak pada kemampuan E-LKPD untuk memberikan pemahaman konsep dan meningkatkan

keterampilan peserta didik dalam menggambar desain busana secara digital. E-LKPD juga memiliki potensi untuk mengubah fokus pembelajaran dari guru (*teacher centered*) menjadi peserta didik (*student centered*), menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21. Kelebihan lainnya adalah biaya yang lebih terjangkau bagi peserta didik dan guru, serta kemudahan akses melalui perangkat *smartphone* yang dimiliki oleh hampir semua peserta didik.

### 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian ini, adanya asumsi dan keterbatasan pengembangan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan
  - a. Materi desain teknis secara digital dalam bentuk E-LKPD dapat meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran.
  - b. Materi yang disajikan mampu memberikan pemahaman dan mengarahkan peserta didik tentang pembuatan desain teknis secara digital.
  - c. Meningkatkan keterampilan peserta didik serta memberikan kesadaran kepada peserta didik bahwa pentingnya kemampuan mendesain busana secara digital.
2. Keterbatasan Pengembangan
  - a. Produk yang dibuat dalam bentuk E-LKPD ini hanya dapat diakses secara *online* yang memerlukan koneksi internet.
  - b. Karena keterbatasan waktu, pengembangan hanya pada materi pembuatan desain teknis secara digital menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*.