

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan di bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini memberi pengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, diantaranya dalam dunia pendidikan. Semakin berkembangnya Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mendorong upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar.

Perkembangan teknologi juga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku peserta didik dalam belajar. Peserta didik tanpa di sadari telah ikut menjadi bagian dari *digital native* yaitu generasi yang hidup di zaman digital, dimana mereka bisa dengan mudah mendapatkan informasi dan kemudahan lainnya melalui media digital. Hal ini di tunjang dengan dengan semakin berkembangnya perangkat komputer maupun *gadget* yang mendukung generasi *digital native* sehingga dengan mudah bisa mengakses informasi secara cepat melalui perangkat tersebut. Seiring perkembangan tersebut maka semakin banyak pula peserta didik yang sudah mampu memperoleh perangkat computer maupun *gadget* tersebut. Hal ini berarti sedikit banyak dapat mempengaruhi gaya hidup mereka, termasuk dalam hal belajar.

SMK Negeri 1 Beringin merupakan salah satu lembaga pendidikan kejuruan yang menyiapkan lulusan siap kerja sesuai bidang keahlian yang dipelajari. Sekolah ini memiliki visi dan misi untuk menghasilkan sumber daya manusia profesional yang mempunyai daya saing, berakhlak mulia dan peduli dengan lingkungan serta diterima oleh masyarakat. SMK Negeri 1 Beringin memiliki 7 bidang keahlian, yang salah satunya adalah Tata Busana. Untuk menyiapkan lulusan yang siap kerja prodi tata busana memiliki banyak mata pelajaran yang bersifat praktik, salah satu yang mendasar yaitu ialah teknologi menjahit. Teknologi menjahit adalah mata pelajaran yang diberikan pada kelas X karena merupakan mata pelajaran dasar yang harus diketahui dan dikuasai oleh setiap siswa. Siswa dikatakan mampu menguasai materi pelajaran yang diberikan jika sudah memenuhi standar kriteria ketuntasan minimum (KKM). Untuk mata pelajaran teknologi menjahit KKM yang harus dicapai oleh siswa yaitu 70.

Berdasarkan pengalaman penulis yang sebelumnya sudah pernah melakukan praktek mengajar di SMK Negeri 1 Beringin, penulis menemukan beberapa kendala dalam proses pembelajaran di dalam kelas terutama pada mata pelajaran produktif seperti Teknologi Menjahit, dikarenakan pembelajaran yang berpusat pada guru, akibatnya siswa menjadi kurang mandiri dan cenderung bergantung pada guru. Ketika siswa mulai merasa bosan, beberapa siswa memilih memainkan smartphone nya, sehingga tujuan pembelajaran yang di harapkan tidak tercapai. Kendala lain yang di alami siswa yaitu siswa tidak memiliki buku panduan dan terbatas nya media yang digunakan oleh guru. Hal ini juga di perkuat dengan hasil observasi penulis ke SMK Negeri 1 Beringin dengan guru bidang study Teknologi Menjahit yaitu ibu Novita Sari S.Pd, Ibu Novi menyatakan kendala yang di hadapi

masih sama dengan kendala yang dihadapi penulis saat praktek mengajar di sekolah tersebut. Dalam pembelajaran sendiri guru sudah mencoba menggunakan media *power point* dan juga *fragmen*, akan tetapi hasilnya masih kurang maksimal.

Data nilai siswa dalam 3 tahun terakhir menunjukkan bahwa masih banyak dari siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM), tahun ajaran 2016/2017 dari 33 siswa 15 siswa belum mencapai nilai ketuntasan, tahun ajaran 2017/2018 dari 25 siswa 10 siswa belum mencapai nilai ketuntasan, tahun ajaran 2018/2019 dari 34 siswa 14 siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan.

Berdasarkan pengalaman dan wawancara di atas penulis tertarik untuk memanfaatkan perangkat komputer atau *handphone* yang dimiliki siswa sebagai media untuk pembelajaran itu sendiri, dikarenakan media dapat mempermudah siswa dalam menerima pelajaran yang di sampaikan oleh guru.

Hamalik dalam Arsyad (2011: 19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Prihatin (2008: 50) menerangkan bahwa media pembelajaran adalah media yang dapat digunakan untuk membantu siswa di dalam memahami dan memperoleh informasi yang dapat di dengar ataupun dilihat oleh panca indera sehingga pembelajaran dapat berhasil guna dan berdaya guna.

Berdasarkan penjabaran di atas, penulis tertarik untuk mencoba membuat media yang menarik bagi siswa dan dapat di gunakan kapanpun dan dimanapun,

tidak hanya di jam pelajaran tetapi di luar jam pelajaran media tetap dapat digunakan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *E-book*.

E-book atau juga disebut buku digital merupakan sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar, maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun perangkat elektronik lainnya Supriyadi (2013: 55). *E-book* atau *electronic book* (atau juga *digital book*) adalah evolusi dari buku cetak yang biasa kita baca sehari-hari, Subiyantoro dalam Mentari (2018: 131)

E-book memanfaatkan kemajuan teknologi dalam pembelajaran. *E-book* yang dibuat dapat di simpan dalam perangkat seperti HP, laptop maupun i-pad, sehingga siswa dapat membawa materi pelajaran kemana mana dan tidak lagi dibaratkan dengan buku cetak, dengan kata lain penggunaan e-book dapat lebih fleksibel dibandingkan dengan buku cetak.

Kelebihan lain dari *E-book* bisa dikembangkan tidak hanya berupa teks saja, tetapi bisa menyertakan gambar, animasi, video musik dan suara didalamnya sehingga lebih menarik dibandingkan dengan buku pelajaran yang biasanya. Terlebih lagi untuk mata pelajaran praktek, siswa bisa dimudahkan dengan adanya *E-book* karena di dalam *E-book* dapat disertakan video seperti langkah kerja untuk praktek menjahit.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengembangan Media Pembelajaran Berupa *E-book* Pada Mata Pelajaran Teknologi Menjahit Kelas X SMK Negeri 1 Beringin”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah-masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Siswa tidak memiliki buku pegangan dalam mata pelajaran teknologi menjahit
2. Siswa menjadi kurang mandiri karena harus menunggu materi yang di sampaikan terlebih dahulu oleh guru
3. Terbatasnya penggunaan media pada mata pelajaran teknologi menjahit.
4. Masih banyaknya siswa yang belum mencapai KKM pada mata pelajaran teknologi menjahit
5. Guru belum dapat mengembangkan media sesuai kebutuhan siswa karena keterbatasan waktu, kesempatan, tenaga dan biaya

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas banyak ditemukan masalah terkait namun, agar penelitian ini lebih fokus dan mendalam maka perlu diberi pembatasan masalah. Dalam penelitian ini akan dibatasi pada :

1. Mata pelajaran yang akan diteliti ialah teknologi menjahit
2. Bahan ajar yang dibuat adalah bahan ajar non cetak yaitu e-book *E-book* dengan aplikasi Sigil

3. Materi ajar dibatasi pada materi pelajaran teknologi menjahit di semester II K.D 1 dan K.D 2 Tahun Ajaran 2018/2019
4. Menggunakan penelitian *Research and development (R&D)* yang dilakukan pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Beringin.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana keefektifan media *E-book* pada mata pelajaran teknologi menjahit kelas X SMK NEGERI 1 Beringin ?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

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

1. Untuk mengetahui keefektifan media *E-book* pada mata pelajaran teknologi menjahit sebagai bahan ajar untuk kelas X SMK NEGERI 1 Beringin

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik
 - a. Hasil penelitian ini digunakan untuk membantu peserta didik dalam mempelajari dan memahami materi.

- b. Membantu siswa dalam mengoptimalkan potensi dan keterampilan dalam pembelajaran teknologi menjahit
 - c. Membantu siswa agar belajar mandiri dengan bantuan *E-book*
2. Bagi guru bidang study
- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dan tambahan media pembelajaran teknologi menjahit
 - b. Sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan media pembelajaran teknologi menjahit
 - c. Membantu guru dalam kegiatan pembelajaran teknologi menjahit
3. Bagi sekolah
- Memacu sekolah untuk memfasilitasi sarana yang dibutuhkan oleh guru dalam rangka meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti
- a. Mendapatkan pengalaman dari suatu penelitian dalam mengembangkan media pembelajaran
 - b. Mendapatkan pengetahuan tentang pengembangan media *E-book*

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini berupa media *E-book* pada mata pelajaran teknologi menjahit menggunakan *software Sigil* yang meliputi :

1) Komposisi Media Pembelajaran

- a. Media ini berisi tentang mata pelajaran teknologi menjahit semester 2 dengan materi menganalisis bagian-bagian busana dan belahan pada busana, yang terdiri dari pengertian, gambar, video cara pembuatannya dan evaluasi materi pelajaran.
- b. Dapat dibaca di komputer dengan aplikasi *Readium* dan di *Handphone/I-Pad* menggunakan aplikasi *Lithium*.
- c. Kapasitas penyimpanan kurang dari 300 Mega byte (Mb) yang dapat dengan mudah disimpan di *Handphone* siswa.
- d. Tampilan media pembelajaran menarik untuk digunakan.
- e. Video dalam media pembelajaran jelas dan mudah dipahami.
- f. Pengoperasian media pembelajaran mudah untuk digunakan.

2) Isi *E-book* memuat komposisi halaman sebagai berikut :

- a. Halaman Sampul
- b. Halaman kata pengantar
- c. Halaman daftar isi
- d. Halaman isi materi pelajaran
- e. Halaman evaluasi materi
- f. Halaman daftar pustaka

3) Media *E-book* dalam pembelajaran akan bekerja dengan baik apabila didukung dengan sistem operasional *handphone* dengan konfigurasi sebagai berikut :

- a. Sistem operasi android minimal 4.1-4.3 Jelly Bean
- b. Ram minimal 2 GB
- c. Memori perangkat minimal 8 GB
- d. Memori eksternal minimal 8 GB
- e. Speaker atau *headset* aktif

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan data nilai 3 tahun terakhir yang diperoleh dari sekolah menunjukkan bahwa hampir setengah dari siswa dikategorikan tidak tuntas untuk nilai mata pelajaran teknologi menjahit, yang artinya siswa belum sepenuhnya memahami materi yang dipelajari. Sedangkan mata pelajaran teknologi menjahit merupakan dasar dari segala macam mata pelajaran praktik yang akan ditempuh dijenjang selanjutnya. Jika materi pelajaran teknologi menjahit tidak dapat dikuasai oleh siswa maka pelajaran praktik selanjutnya akan sulit bagi siswa untuk mengikutinya.

Salah satu cara yang digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar yaitu dengan menghadirkan media pembelajaran yang menarik, dalam hal ini media *E-book* merupakan salah satu solusi yang dihadirkan untuk menarik perhatian siswa agar dapat belajar mandiri menggunakan media *E-book*. Media *E-*

book sendiri diharapkan dapat mengatasi masalah/kendala yang dihadapi dalam proses belajar mengajar dikelas.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berupa *E-book* memiliki beberapa asumsi yaitu :

- a. Proses belajar mengajar akan lebih mudah karena media pembelajaran akan memperjelas pesan pembelajaran
- b. Dalam proses pembelajaran guru akan lebih mudah menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran.
- c. Siswa lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas praktek dengan adanya media pembelajaran.
- d. Pengembangan media didukung dengan adanya *handphone* dari masing-masing siswa, *in focus* yang dimiliki sekolah dan *laptop* yang dimiliki oleh guru yang mengajar
- e. Media pembelajaran berupa *E-book* memiliki tampilan berupa teks, gambar dan video yang jelas sehingga dapat merangsang siswa dalam belajar.
- f. Media pembelajaran merupakan alternatif untuk pemecahan masalah dalam pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran berupa *E-book* terdapat beberapa keterbatasan yaitu :

- a. Media pembelajaran ini hanya terbatas pada dua kompetensi dasar yaitu menganalisis bagian-bagian busana dan belahan pada busana
- b. Pengembangan ini hanya ditekankan pada prosedur pengembangan analisis kebutuhan dan efektifitas media
- c. Uji coba pengembangan hanya dibatasi pada siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin.





THE
Character Building
UNIVERSITY