

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan pendidikan saat ini memasuki era globalisasi yang ditandai dengan adanya ilmu pendidikan dan teknologi. Globalisasi telah memicu kecenderungan pergeseran dalam dunia pendidikan dari pendidikan konvensional ke arah pendidikan yang lebih terbuka dan dikenal dengan pendidikan abad 21. Pendidikan abad 21 dikenal sebagai abad pengetahuan dan teknologi yang merupakan landasan utama dalam aspek pendidikan.

Perkembangan media teknologi informasi menjadi salah satu landasan pokok dalam perkembangan pembelajaran abad 21. Media berbasis teknologi menjadi hal yang wajib digunakan dalam kehidupan sehari – hari, dibuktikan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 16 tahun 2007 menyebutkan bahwa salah satu kompetensi wajib guru yaitu memanfaatkan teknologi informasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik. Tantangan dalam pembelajaran abad 21 terdapat perubahan kurikulum 2013 yang menuntut kemampuan pedagogis guru sebagai pengajar untuk lebih mampu mendesain pembelajaran agar lebih menarik dan bermakna (Daryanto, 2017).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu lembaga pendidikan kejuruan yang memiliki tugas mempersiapkan peserta didiknya untuk dapat bekerja pada bidang tertentu. Dalam proses pembelajarannya, SMK dilengkapi dengan ilmu pengetahuan secara teori maupun praktik sehingga dalam

perkembangannya SMK dituntut untuk mampu menjadi Sumber Daya Manusia (SDM) yang dapat meningkatkan laju perubahan dengan kemajuan ilmu teknologi. SMK sebagai pencetak tenaga kerja yang siap terjun dilapangan kerja, peserta didik harus dibekali dengan pengetahuan, keterampilan, dan teknologi sesuai dengan kompetensi program keahlian masing – masing.

Menjawab tuntutan untuk mempersiapkan peserta didik sebagai lulusan yang siap bekerja dalam bidangnya, maka pemerintah mendirikan SMK Negeri 1 Stabat sebagai salah satu SMK di Kabupaten Langkat yang memiliki 10 Program Kejuruan, salah satunya adalah program keahlian Tata Busana. Adapun visi sekolah yang dikelola secara profesional untuk menghasilkan tamatan yang unggul dalam bidangnya dan mampu bersaing dengan pasar global, serta mempunyai misi untuk menghasilkan tamatan yang berakhlak mulia, mandiri, serta berjiwa kreatif dan inovatif. Dibuktikan dalam sebuah artikel yang memuat berita tentang SMK Negeri 1 Stabat akhir tahun 2016 dicanangkan sebagai “Sekolah Model”, di Kabupaten Langkat. Menurut Ilyas US, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Stabat mengatakan satuan pendidikan yang dipimpinnya itu, merupakan satu – satunya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Langkat yang memiliki 10 (sepuluh) Program pembelajaran. Adapun, 10 (sepuluh) program pembelajaran yakni, (1) Tata Busana, (2) Akuntansi, (3) Administrasi Perkantoran, (4) Pemasaran, (5) Teknik Komputer dan Jaringan, (6) Teknik Gambar Bangunan, (7) Audio Video, (8) Teknik Permesinan, (9) Listrik, (10) Teknik Sepeda Motor. Ke – 10 program pembelajaran tersebut diberi arahan serta bimbingan rutin dari Bupati dan Kepala Dinas Kabupaten Langkat. Hal tersebut merupakan salah satu point yang mengiring satuan pendidikan dibawah

kepemimpinannya, dicanangkan Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan (LPMP) Provinsi Sumatera Utara menjadi Sekolah Model di Langkat. Sehubungan dengan ini, persyaratan lainnya yang menjadikan SMK Negeri 1 Stabat dicanangkan menjadi Sekolah Model di Langkat yaitu dinilai berdasarkan kelengkapan sarana dan prasana termasuk kompetensi guru serta manajemen sekolah (<http://www.tracknewstoday.com/2016/10/smk-negeri-1-stabat-dicanangkan-menjadi.html?m=1>).

Sebagai upaya untuk mewujudkan visi dan misi tersebut, dalam pendidikan masih banyak ditemukan masalah. Masalah tersebut meliputi, proses belajar mengajar, peningkatan kualitas guru, pengadaan buku dalam proses pembelajaran, pengadaan buku di perpustakaan yang belum memadai, dan pembaharuan kurikulum. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggara kegiatan pembelajaran. Guru sebagai fasilitator kurikulum selalu dihadapkan dengan kurikulum yang berubah – ubah dan dituntut untuk meningkatkan pencapaian kompetensi yang telah ditentukan sekolah. Salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh guru dalam memberikan penambahan nilai kepada peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu membuat media pembelajaran yang menarik sehingga dapat membuat peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Sebagaimana telah disampaikan sebelumnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) khususnya keahlian Tata Busana mempunyai banyak mata pelajaran teori maupun praktik, salah satu mata pelajaran yang ada pada program keahlian Tata Busana adalah mata pelajaran dasar desain pada kelas X, mata pelajaran ini

membutuhkan pengetahuan (kognitif) dan daya ingat yang tinggi karena mata pelajaran dasar desain merupakan mata pelajaran yang sangat menunjang pada mata pelajaran lain karena, mata pelajaran dasar desain merupakan pedoman dan modal awal bagi siswa dalam perencanaan pembuatan bentuk desain busana. Desain busana yang tidak hanya sekedar desain semata, akan tetapi desain tersebut mengandung nilai etika dan estetika. Dasar desain merupakan mata pelajaran yang menitikberatkan pada penguasaan teori desain dan keterampilan penerapan teori kedalam sebuah desain atau hasil karya cipta desain busana. Mata pelajaran dasar desain yang merupakan awal proses pembuatan busana yang kemudian dilanjutkan dalam membuat dengan pembuatan pola dan menerapkan unsur dan prinsip desain dalam bentuk busana. Maka dari itu, peserta didik dituntut untuk aktif, kritis, kreatif dan inovatif dalam memecahkan suatu permasalahan khususnya pada penerapan unsur dan prinsip desain dalam mencipta desain busana.

Salah satu masalah yang disampaikan sebelumnya adalah proses belajar mengajar, dilihat dari teknik penyampaian dan penggunaan sumber belajar dalam menyampaikan materi. Materi yang disampaikan oleh guru melalui teori – teori mata pelajaran dasar desain kelas X harus benar – benar melekat dalam ingatan siswa. Maka, perlu bagi guru berupaya untuk dapat menyampaikan teori dengan media atau metode yang mampu diingat siswa dengan baik. Salah satu cara agar materi yang akan diajarkan oleh guru tidak cepat dilupakan oleh siswa adalah dengan menggunakan media dan metode sebagai alat bantu pada proses pembelajaran. Musfiqon (2012), guru dan media pembelajaran hendaknya bahu – membahu dalam memberikan kemudahan belajar bagi siswa. Perhatian dan

bimbingan sedara individual dapat dilaksanakan oleh guru dengan baik dan informasi dapat pula disajikan secara jelas, menarik, dan teliti oleh media pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan dengan Ibu Morina S.Pd selaku guru mata pelajaran dasar desain kelas X SMK Negeri 1 Stabat, peneliti mendapat informasi bahwa media yang terdapat disekolah dan yang digunakan oleh guru berupa media cetak seperti buku pegangan guru, hand out (lembaran fotokopi), dan modul. Selanjutnya, selama proses pembelajaran guru memandu siswa dengan memanfaatkan lembaran – lembaran fotokopi yang diambil dari buku pegangan guru. Oleh karena itu, siswa tidak memiliki buku pegangan yang utuh untuk dibawa pulang kerumah. Tidak hanya itu, sulitnya siswa dalam memperoleh referensi lain sekalipun di perpustakaan sekolah. Padahal, untuk menambah pengetahuan, siswa membutuhkan referensi atau sumber dari buku lain. Sehingga, inilah yang mengakibatkan guru jarang memberi tugas dirumah untuk siswa. Maka dari itu, dibutuhkan pendukung berupa media sebagai sebuah alternatif dalam proses pembelajaran dasar desain. Dengan adanya media membantu siswa untuk mandiri dan memberi pengalaman yang berbeda dalam proses pembelajaran karena, siswa memerlukan frekuensi membaca dan melihat yang tinggi untuk memahami isi materi yang diajarkan oleh guru. Sehingga, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran dasar desain untuk membantu belajar siswa disekolah maupun dirumah. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar akan sangat membantu kelancaran efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan. Menurut Hamalik dalam Arsyad (2016) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar – mengajar dapat membangkitkan keinginan

minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologis terhadap siswa.

Teknologi berkembang sangat pesat, menuntut peserta didik untuk lebih mandiri dalam belajar. Dan tuntutan tersebut mampu diikuti oleh peserta didik. Hal ini terlihat hampir seluruh siswa memiliki *smartphone* yang dapat menjawab tuntutan teknologi pendidikan.

Teknologi pendidikan adalah kajian dan praktik etis untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber – sumber teknologi yang sesuai (Januszewski dan Molenda, 2008). Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan ini akan tercermin pada perubahan model pembelajaran dengan memanfaatkan sumber belajar tidak hanya dengan buku cetak.

Dari deskripsi observasi peneliti akan melakukan inovasi bagaimana pengembangan media *e-book* (buku digital) sebagai media pembelajaran. *E-book* (buku digital) merupakan salah satu bahan ajar yang dikembangkan berkat kemajuan teknologi. *E-book* adalah singkatan dari *elektronik book* atau buku elektronik. *E-book (elektronik book)* adalah sebuah bentuk buku dalam versi digital, yang dapat dibaca pada komputer pribadi atau perangkat genggam yang dirancang khusus dengan tujuan memberi informasi, Wikipedia, 2010.

Media *e-book* (buku digital) yang dibuat berisi mata pelajaran unsur dan prinsip desain. *E-book* (buku digital) tersebut diharapkan dapat membantu siswa mempelajari dan memahami isi materi unsur dan prinsip desain yang dilengkapi dengan teori, contoh gambar dan penerapannya kedalam suatu produk busana.

Media ini dibuat oleh guru dengan tujuan meningkatkan penguasaan materi dan peningkatan kompetensi siswa.

Penggunaan media *e-book* (buku digital) memiliki keuntungan dibanding media cetak dari segi praktis, diharapkan penyampaian materi unsur dan prinsip desain akan mudah dilihat dan diingat oleh siswa kapan pun dan dimana pun. Kemampuan dalam mengakses *e-book* (buku digital) dapat memudahkan siswa untuk dapat menyerap materi dengan lebih efisien dan memberikan sumber informasi lain yang tidak hanya bersumber dari buku cetak. Sejalan dengan penelitian Muhammad Alwan (2018) dengan judul "Pengembangan Multimedia E-Book 3D Berbasis Mobile Learning Untuk Mata Pelajaran Geografi SMA Guna Mendukung Pembelajaran Jarak Jauh", Berdasarkan rumusan, tujuan penelitian, dan hasil penelitian, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut: Multimedia E-Book 3D yang dihasilkan berupa E-book yang dibuat kembangkan menggunakan Kvisoft Flip Book Maker 4 Pro yang menghasilkan produk berupa *E-Book* yang dilengkapi dengan animasi, video, dan gambar yang dapat diputar kapan saja serta berbentuk offline, sehingga sangat memberikan kemudahan kepada siswa untuk membuka dimana saja dan kapan saja. Dengan demikian disarankan kepada guru untuk dapat mendayagunakan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi seperti mobile phone untuk didayagunakan sebagai media dalam menyampaikan media pembelajaran. Sehingga akan sangat bermanfaat dan menarik bagi siswa, terlebih dengan fleksibilitas yang tinggi sehingga materi dapat dibuka dimana saja dan kapan saja oleh siswa.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang **“Pengembangan Media E-Book (Buku Digital) Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Stabat”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan beberapa masalah yang ditemukan selama observasi awal di SMK Negeri 1 Stabat dapat diidentifikasi permasalahan – permasalahan sebagai berikut.

1. Penyampaian materi pada mata pelajaran dasar desain masih dominan dengan metode konvensional sehingga, tidak relevan dengan kurikulum yang digunakan.
2. Siswa sulit mengingat unsur dan prinsip desain.
3. Kurangnya referensi buku dipergustakaan untuk mengembangka ide siswa dalam mendesain busana.
4. Siswa tidak dapat belajar secara mandiri dikarenakan tidak tersedianya buku pegangan.
5. Adanya media pembelajaran *e-book* (buku digital) yang layak pada mata pelajaran dasar desain.
6. Mengetahui kelayakan dari media pembelajaran *e-book* (buku digital) dalam mata pelajaran dasar desain.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, banyak sekali masalah yang terkait. Agar peneliti lebih fokus dan mendalam, maka perlu adanya pembatasan masalah. Sehingga, tidak semua permasalahan diangkat dalam penelitian ini.

Dalam penelitian ini permasalahan yang dibatasi dalam ruang lingkup penelitian adalah sebagai berikut.

1. Media *e-book* (buku digital) dalam format pdf.
2. Mata pelajaran dasar desain, kompetensi dasar unsur : Titik (*Dot*), Garis (*Line*), Bentuk (*Shape*). Ukuran (*Size*), Arah (*Direction*), Tekstur (*Texture*), Warna (*Colour*), Nilai (*Value*) dan prinsip desain : Keseimbangan (*Balance*), Perbandingan (*Propotional*), Ritme atau Irama (*Rhythm*), Kesatuan (*Unity*), Pusat Perhatian (*Center of Interest*).
3. Siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Stabat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah, maka permasalahan peneliti ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

“Bagaimana kelayakan Media E-Book (Buku Digital) Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Stabat?”

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, pembatasan masalah, dan rumusan masalah maka tujuan peneliti ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

“Untuk mengetahui kelayakan Media E-Book (Buku Digital) Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Stabat”.

F. Manfaat penelitian

Berdasarkan hal – hal yang diungkapkan peneliti ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi bagi beberapa pihak, antara lain :

1. Bagi pihak SMK Negeri 1 Stabat
 - a. Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi motivasi, pengalaman dan referensi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dasar desain.
 - b. Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan kualitas dalam proses belajar mengajar disekolah.
2. Bagi lembaga terkait dan mahasiswa
 - a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi bagi penelitian selanjutnya.
 - b. Dapat menghasilkan lulusan yang selalu ingin berinovasi dan memiliki pemikiran yang baik terhadap kemajuan pendidikan di Indonesia.
 - c. Menambah wawasan dan pengetahuan, serta menjadi pengalaman dan tantangan yang menarik karena memperoleh ilmu yang banyak mengenai perkembangan media pembelajaran dan penyusunan karya ilmiah.
 - d. Sebagai syarat menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Program Studi Tata Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan.