

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan komponen penting dalam kehidupan manusia yang tidak dapat diabaikan, begitu juga dengan aspek sosial, politik, dan agama yang sepenuhnya tidak pernah luput dari pengaruh pendidikan. Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Melalui pendidikan, proses pembangunan manusia yang berkualitas memiliki tujuan yang jelas dan tepat. Jika pendidikan dilakukan dengan cara yang berkualitas tinggi, maka kualitas manusia juga akan tinggi dan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan.

Kemajuan teknologi merupakan hal yang tidak dapat dibantah dalam kehidupan yang semakin kompleks seperti saat ini. Hal ini merupakan kesimpulan yang logis karena kemajuan teknologi akan selalu dilakukan di bidang pendidikan dengan tujuan untuk membuat pendidikan menjadi lebih efisien dengan memanfaatkan teknologi digital dalam pembuatan bahan ajar dalam penyampaian materi pembelajaran. Teknologi pendidikan sebagai sumber belajar yang dapat mengoptimalkan proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pendidikan dan

kemajuan teknologi berdampak positif terhadap kualitas pendidikan. Pembelajaran di era digital membawa perubahan dalam cara berpikir, belajar, dan berperilaku sebagai guru untuk menumbuhkan inovasi yang kreatif. Ada empat komponen yang membentuk kategorisasi teknologi pendidikan: pertama, komponen yang mendukung rancangan, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, evaluasi, dan riset; kedua, komponen yang mendukung teori dan praktik; ketiga, komponen yang mendukung sistem, sumber, dan proses; keempat, komponen yang mendukung tujuan pembelajaran (Mundir, 2022).

Seiring dengan kemajuan teknologi di bidang pendidikan, beberapa pekerjaan yang sebelumnya dilakukan secara manual kini mulai digantikan oleh pekerjaan digital, khususnya di bidang desain pada pendidikan mode. Maka dari itu, diperlukan sebuah aplikasi desain untuk menciptakan sebuah desain yang nyata. Penggunaan aplikasi desain melalui *smartphone*, desain dapat dilakukan dengan cepat, mudah, akurat, dan ringkas. Penyajian gambar bagian-bagian busana yang menampilkan detail jahitan secara jelas merupakan salah satu cara untuk menunjukkan kemampuan mendesain secara digital. Selain di bidang pendidikan mode, saat ini kecepatan dan ketepatan dalam membuat desain digital menjadi hal yang penting dan sangat dihargai dalam dunia industri busana.

Sesuai dengan kurikulum merdeka belajar yang diterapkan saat ini, Media digital merupakan sarana yang memiliki peran penting pada pembelajaran abad 21 untuk meningkatkan produktivitas dan mengoptimalkan hasil belajar (Rahma, dkk 2023). Saat ini, banyak sekali aplikasi yang digunakan sebagai media pembuatan desain busana digital. Salah satu dari banyaknya aplikasi desain digital, Ibis Paint

X merupakan aplikasi dari Ibis Inc, vendor perangkat lunak independen ini didirikan pada tanggal 27 Februari 2014. Aplikasi ini digunakan dengan memanfaatkan *smartphone* yang menjalankan versi 4.1 atau lebih tinggi dan berukuran kurang dari 27 MB. Awalnya Ibis Paint X dirancang bagi orang-orang yang suka membuat komik, tetapi saat ini banyak yang menggunakannya untuk mendesain busana. Naimar, dkk (2022) pada penelitiannya menyatakan bahwa membuat desain dengan aplikasi Ibis Paint X lebih mudah dan cepat karena dapat digunakan di mana saja tanpa memerlukan penggunaan alat gambar, seperti pena tablet dan mouse. Aplikasi ini sangat membantu dalam proses merancang busana dalam format digital dan pengguna dapat dengan mudah memahami dan mengingat penggunaan berbagai fiturnya.

Sejalan dengan kemajuan teknologi tersebut, maka perlu membekali peserta didik program keahlian tata busana mengenai keterampilan desain busana secara digital. Desain busana digital adalah satu diantara elemen pada mata pelajaran muatan lokal yang terdapat dalam kurikulum merdeka belajar yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) kelas X program kejuruan Tata Busana. Pada Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) muatan lokal dengan elemen desain digital busana berupa desain busana rekreasi, desain busana kerja dan desain busana pesta. Selain elemen, pada Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) terdapat kompetensi yang perlu dicapai siswa yakni menerapkan penggunaan aplikasi gambar penunjang desain busana secara digital.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Ibu Dina Raviana, S.Pd. selaku guru bidang studi muatan lokal dan peserta didik kelas X Tata Busana tahun ajaran 2023/2024 di SMK Pariwisata Imelda Medan. Permasalahan pada proses belajar mengajar yaitu keterbatasan media pembelajaran untuk pegangan peserta didik dan sebagai kebutuhan sumber belajar, hal ini dikarenakan elemen desain busana digital merupakan pembelajaran yang baru diajarkan pada tahun ajaran 2023/2024. Keterbatasan media pembelajaran tersebut menyebabkan sebanyak 80,5% dari 31 peserta didik mengalami kesulitan dalam mengingat fungsi *tools* dan langkah-langkah dalam pembuatan desain busana kerja menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*. Pemilihan elemen desain busana kerja pada penelitian ini berdasarkan pada kurangnya kemampuan peserta didik dalam memahami prinsip-prinsip desain busana kerja.

Pemilihan aplikasi *smartphone Ibis Paint X* merupakan cara mengatasi keterbatasan pada penggunaan sarana di lab komputer SMK Pariwisata Imelda Medan. Keterbatasan tersebut disebabkan karena belum tersedianya aplikasi pada komputer yang digunakan untuk pembelajaran desain busana secara digital dan lab komputer hanya dikhususkan pada mata pelajaran Teknologi Informasi Komunikasi (TIK). Maka dari keterbatasan tersebut, aplikasi *Ibis Paint X* merupakan alternatif yang tepat untuk pembelajaran pada elemen desain busana digital dan dapat dilihat dari keseluruhan peserta didik kelas X Tata Busana sudah memiliki *smartphone* sendiri. Aplikasi *Ibis Paint X* mulai digunakan pada tahun ajaran 2023/2024 oleh peserta didik kelas X program keahlian Tata Busana di

SMK Pariwisata Imelda Medan sebagai sarana untuk mendesain busana secara digital.

Berdasarkan permasalahan yang disebutkan sebelumnya, e-modul merupakan alternatif baik untuk memecahkan masalah yang belum maksimal pada keterbatasan media pembelajaran sesuai dengan elemen desain digital busana kerja menggunakan aplikasi Ibis Paint X. Penelitian ini sudah dilakukan dengan penelitian riset dan pengembangan (R&D). Berdasarkan kemajuan teknologi, penggunaan media pembelajaran e-modul merupakan sebuah media ajar yang tepat, praktis, mudah diakses dan dipelajari dimana dan kapan saja dengan sistem berbasis elektronik (Najuah, dkk. 2020). Pengembangan e-modul diharapkan dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum merdeka belajar dan perkembangan teknologi mempengaruhi kualitas dalam pendidikan di era modern.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan pengembangan e-modul ini berdasarkan hasil penelitian oleh Mardiana & Harti, (2022) menyatakan bahwa dengan tersedianya e-modul yang dapat diakses dengan menggunakan *smartphone* dimanapun dan kapanpun siswa berada, memudahkan proses belajar secara mandiri. Selanjutnya pada hasil penelitian Laila, (2023) kesulitan memahami materi pembelajaran akan berdampak hasil belajar siswa dan hal tersebut disebabkan karena kurangnya media pembelajaran sebagai kebutuhan sumber belajar.

Berdasarkan uraian latar belakang, penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran e-modul dengan judul penelitian **“Pengembangan E-Modul Desain Busana Kerja Menggunakan Ibis Paint X Pada Siswa Kelas X Tata Busana SMK Pariwisata Imelda Medan”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berlandaskan latar belakang masalah diatas, maka dari itu identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah

1. Keterbatasan media pembelajaran untuk pegangan peserta didik dan sebagai kebutuhan sumber belajar.
2. Keterbatasan media pembelajaran menyebabkan sebanyak 80,5% dari 31 peserta didik mengalami kesulitan dalam mengingat fungsi setiap *tool* dan langkah-langkah pada pembuatan desain busana kerja menggunakan aplikasi Ibis Paint X.
3. Pemilihan elemen desain busana kerja berdasarkan pada kurangnya kemampuan peserta didik dalam memahami prinsip-prinsip desain busana kerja.
4. Keterbatasan penggunaan sarana di laboratorium sekolah.

1.3. Pembatasan Masalah

Untuk meningkatkan fokus dan kedalaman penelitian ini, diperlukan pembatasan masalah berlandaskan identifikasi masalah. Masalah yang dibatasi dalam ruang lingkup penelitian diantaranya adalah

1. Penelitian berfokus pada pengembangan media pembelajaran e-modul desain busana kerja menggunakan aplikasi Ibis Paint X.
2. Pengembangan e-modul ini melalui tahap uji kelayakan produk pada validator ahli materi, ahli media dan uji praktikalitas kepada peserta didik dan guru bidang studi.
3. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas X program keahlian Tata Busana SMK Pariwisata Imelda Medan.
4. E-modul ini membahas materi desain busana kerja formal yang meliputi prinsip-prinsip desain busana kerja, penggunaan *tool* dan langkah-langkah mendesain busana kerja menggunakan aplikasi Ibis Paint X.
5. E-Modul ditujukan untuk mata pelajaran muatan lokal.

1.4. Rumusan Masalah

Berlandaskan pada pembatasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Bagaimana pengembangan produk e-modul desain busana kerja menggunakan Ibis Paint X pada siswa kelas X Tata Busana SMK Pariwisata Imelda Medan?
2. Bagaimana kelayakan produk e-modul desain busana kerja menggunakan Ibis Paint X pada siswa kelas X Tata Busana SMK Pariwisata Imelda Medan?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Didasari oleh rumusan masalah, maka dari itu tujuan pengembangan produk pada penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui pengembangan produk e-modul desain busana kerja menggunakan Ibis Paint X pada siswa kelas X Tata Busana SMK Pariwisata Imelda Medan.
2. Untuk mengetahui kelayakan produk e-modul desain busana kerja menggunakan Ibis Paint X pada siswa kelas X Tata Busana SMK Pariwisata Imelda Medan

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Dengan tercapainya tujuan pengembangan produk, maka manfaat dari produk penelitian dan pengembangan ini antara lain sebagai berikut

1. Peserta Didik

Hasil penelitian ini dapat digunakan peserta didik sebagai kebutuhan media pembelajaran dan membantu proses pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman prinsip-prinsip desain busana kerja, penggunaan *tool* dan langkah-langkah mendesain busana kerja menggunakan aplikasi Ibis Paint X

2. Guru Bidang Studi

Hasil penelitian ini dapat menyediakan kebutuhan media pembelajaran dan memberikan masukan kepada guru untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran terutama pada ketersediaan media pembelajaran.

3. Peneliti

Menambah wawasan dalam pengembangan media pembelajaran e-modul dan sebagai bahan informasi bagi peneliti lain dalam mengadakan penelitian yang berhubungan dengan masalah yang diteliti kini dan dimasa yang akan datang.

1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan pada pengembangan media e-modul desain busana kerja menggunakan aplikasi Ibis Paint X adalah

1. Produk pengembangan adalah e-modul.
2. Tampilan e-modul disusun menggunakan aplikasi *Canva*, aplikasi *Ibis Paint X* digunakan untuk mendesain busana kerja, dan aplikasi *Heyzine* digunakan untuk mengubah susunan e-modul menjadi bentuk *flipbook*.
3. Hasil e-modul berbentuk tampilan *flipbook*.
4. E-modul dikembangkan dengan format visual (teks, gambar, video dan ilustrasi) yang menarik dan dinamis.
5. Pembagian materi terstruktur, berawal dari materi prinsip-prinsip desain busana kerja, penggunaan *tool* dan langkah-langkah mendesain busana kerja menggunakan aplikasi Ibis Paint X.
6. Penggunaan e-modul mudah diakses diberbagai perangkat komputer dan *smartphone* dengan menggunakan *Qr code/barcode* dan *link*.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk ini melibatkan analisis yang menyeluruh mengenai kebutuhannya. Berlandaskan pada hasil wawancara dan observasi pada mata pelajaran muatan lokal, tepatnya pada elemen desain digital busana kerja dengan kompetensi pemahaman prinsip-prinsip desain busana dan penggunaan aplikasi gambar penunjang desain busana (*Ibis Paint X*). Keterbatasan media pembelajaran untuk pegangan peserta didik dan sebagai kebutuhan sumber belajar mengakibatkan sebanyak 80,5% dari 31 peserta didik mengalami kesulitan dalam

mengingat fungsi *tools* dan langkah-langkah pembuatan desain busana kerja menggunakan aplikasi Ibis Paint X. Pemilihan desain busana kerja pada penelitian ini berdasarkan pada kurangnya kemampuan peserta didik dalam memahami prinsip-prinsip desain busana kerja.

Berdasarkan permasalahan keadaan di lapangan, perlu kiranya mengembangkan media pembelajaran e-modul. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran e-modul memiliki beberapa kepentingan yaitu memberikan kebutuhan media pembelajaran kepada peserta didik, membantu guru dalam penyampaian pembelajaran, peningkatan kualitas pembelajaran, memenuhi tuntutan kurikulum, memberikan pembelajaran yang menarik dengan kebutuhan keterampilan dibidang digital, adaptasi terhadap teknologi, peningkatan kreativitas dan inovasi serta kontribusi terhadap penelitian dan pengembangan.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pada penelitian ini asumsi dan keterbatasan pengembangan dilakukan untuk memastikan bahwa masalah yang ditemukan dalam penelitian tidak bertentangan dengan tujuan yang telah ditetapkan. Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut

1. Asumsi

Asumsi yang mendasari pengembangan e-modul mata pelajaran muatan lokal pada elemen desain digital busana kerja menggunakan aplikasi Ibis Paint X, yaitu:

- a) Pengembangan e-modul dapat memenuhi kebutuhan media pembelajaran.

- b) Pengembangan e-modul digunakan untuk menyediakan pembelajaran mandiri bagi peserta didik.
- c) Pengembangan e-modul dapat membantu peserta didik memberikan pemahaman mengenai prinsip-prinsip desain busana dan keterampilan dalam penggunaan *tools* dan langkah-langkah mendesain busana kerja menggunakan Ibis Paint X.

2. Keterbatasan

Keterbatasan penelitian pengembangan e-modul mata pelajaran muatan lokal pada elemen desain busana digital menggunakan aplikasi Ibis Paint X, yaitu :

- a) Pengembangan e-modul ini hanya berdasarkan kebutuhan dalam proses pembelajaran desain digital busana kerja menggunakan aplikasi Ibis Paint X.
- b) Pengembangan e-modul ini hanya sebatas melalui tahap uji kelayakan kepada ahli materi dan ahli media serta uji praktikalitas kepada peserta didik dan guru.
- c) Materi yang terdapat pada e-modul adalah desain busana kerja formal meliputi prinsip-prinsip desain busana kerja, penggunaan *tool* dan langkah-langkah mendesain busana kerja menggunakan aplikasi Ibis Paint X.
- d) E-modul hanya dapat digunakan secara online dengan ketersediaan jaringan internet yang baik.