

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kualitas pendidikan Indonesia di tingkat pendidikan dunia masih terbilang rendah di nilai dari segi sistem maupun kualitas pendidikan. Hal ini dapat dilihat dari data yang dipublikasikan oleh World Population Review pada tahun 2021, Indonesia berada di peringkat ke-54 dari total 78 negara. Permasalahan khusus dalam dunia pendidikan yaitu Rendahnya sarana fisik, rendahnya kualitas guru, rendahnya kesejahteraan guru, rendahnya prestasi siswa, rendahnya kesempatan pemerataan pendidikan, rendahnya relevansi pendidikan dengan kebutuhan, mahalnya biaya pendidikan (Agustang, 2021)

Selama bertahun-tahun, ada beberapa reformasi dan perbaikan pada sistem pendidikan, dengan fokus pada mengatasi tantangan dan masalah yang muncul. Pendidikan dipandang sebagai sistem dengan bagian-bagian yang saling berhubungan, dan pendidik perlu memahami sistem ini untuk mencapai hasil yang optimal dalam kegiatan belajar mengajar (Desimaria & Rahayu, 2022).

Dunia pendidikan saat ini tidak hanya mengubah metode pembelajaran, tetapi juga bagaimana berinteraksi, memahami, dan beradaptasi. Namun, masih ada masalah yang harus diatasi di tengah dinamika perubahan tersebut. Masih ada hambatan dalam akses ke pendidikan, masalah dalam menyesuaikan kurikulum untuk memenuhi kebutuhan masa depan, dan pertanyaan tentang bagaimana dapat mengelola dampak sosial dan psikologis dari adopsi teknologi dalam pendidikan. Untuk memastikan bahwa sistem pendidikan dapat menghasilkan individu

yang siap menghadapi tantangan masa depan, perlunya memahami kondisi pendidikan di era Revolusi Industri 4.0.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menurut Undang-Undang Negara Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pasal 18 dijelaskan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan siswa untuk bekerja pada bidang tertentu. Dalam era globalisasi yang semakin kompetitif, lulusan sekolah menengah jurusan (SMK) diharapkan memiliki keterampilan dan kompetensi yang siap pakai di dunia kerja (Pratama & Sudarsono, 2024)

SMK Negeri 1 Beringin merupakan lembaga pendidikan yang menyiapkan lulusan siap kerja sesuai bidang keahlian yang dipelajari. SMK ini memiliki visi menjadikan SMK unggulan yang mampu menghasilkan sumber daya manusia profesional, berdaya saing, berakhlak mulia dan peduli lingkungan serta diterima oleh masyarakat. SMK Negeri 1 Beringin sudah menerapkan kurikulum merdeka belajar dimana dalam alur tujuan pembelajaran sudah menjadi modul ajar. SMK Negeri 1 Beringin memiliki delapan bidang keahlian, salah satunya Tata Busana. Untuk menyiapkan lulusan yang siap kerja prodi Tata Busana memiliki banyak mata pelajaran yang bersifat praktek, salah satu yaitu Sulaman. Sulaman adalah mata pelajaran yang diberikan pada siswa kelas XI Tata Busana.

Mata pelajaran sulaman merupakan bidang keterampilan yang membahas berbagai teknik dan pengetahuan dasar dalam menyulam. Mata pelajaran ini diajarkan agar siswa memiliki kecakapan dan keterampilan dalam menguasai dasar-dasar sulaman. Materi yang dipelajari dalam mata pelajaran sulaman adalah

mengenal macam-macam tusuk sulaman, ini termasuk dalam materi sulaman fantasi yang bertujuan untuk melatih kreativitas dan ketelitian siswa dalam menyulam. Sulaman fantasi merupakan sulaman yang menerapkan bermacam-macam tusuk hias dengan aneka warna benang. Sulaman fantasi dikerjakan menggunakan tiga jenis tusuk hias dan benang yang berbeda warna. Salah satu ketiga jenis tusuk hias yang digunakan lebih dominan (Kurnia, 2018).

Berdasarkan observasi di SMK Negeri 1 Beringin, diketahui pada mata pelajaran sulaman, banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menguasai teknik tusuk sulam dasar. Keterampilan dalam membuat sulaman, tusuk feston, flanel, dan tusuk ranting, juga masih tergolong rendah, sehingga hasil karya yang dihasilkan belum maksimal. Selain itu, siswa juga belum mampu memadupadankan warna benang secara harmoni dalam pembuatan sulaman fantasi. Menyulam perlu memiliki komposisi yang baik terutama warna sehingga akan menghasilkan produk yang selaras (Angel, 2025). Aspek-aspek dalam harmoni adalah garis dan bentuk, ukuran, tekstur, ide dan warna (Prihatini, 2019).

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan mendesak akan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan menarik. Salah satu solusi yang dinilai efektif dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini adalah media pembelajaran berbasis video. Di tengah era digital, media pembelajaran berbasis teknologi seperti video menjadi solusi yang efisien dalam menyampaikan materi secara menarik dan interaktif (Khairatul Nur Indah .W et al., 2025). Erni & Farihah, 2021 menunjukkan bahwa

media pembelajara berupa video layak untuk digunakam sebab bersifat praktis dan membantu memudahkan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

Melalui tampilan visual dan auditori yang terintegrasi. media pembelajaran berbasis video memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan konsentrasi belajar. Video mampu mengaktifkan sensori visual dan auditori peserta didik, merangsang minat terhadap materi pelajaran, dan memperkuat pemahaman konsep (Burhayani et al., 2023). Dalam konteks pembelajaran keterampilan seperti sulaman, video pembelajaran dapat menyajikan demonstrasi langsung mengenai teknik-teknik tusuk sulam secara berurutan dan terperinci. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengamati dan meniru gerakan tangan serta langkah-langkah pembuatan tusuk sulam dengan lebih jelas. Selain itu, video mampu merangsang indera visual dan auditori siswa secara bersamaan, sehingga dapat meningkatkan konsentrasi, minat belajar, serta pemahaman konsep secara menyeluruh.

Di era digital saat ini, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya menjadi alternatif, melainkan kebutuhan. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat menjadi sarana untuk menginspirasi dan memotivasi siswa dalam proses belajar (Isnaini et al., 2023).

E-Modul merupakan sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis dalam unit pembelajaran, disajikan dalam format elektronik, dilengkapi dengan link, video tutorial, animasi, dan audio yang semuanya bertujuan untuk memperkaya pengalaman belajar (Gufran & Mataya, 2020). E-Modul merupakan materi pendidikan digital yang disusun secara

sistematis, disajikan dalam format elektronik, yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar (Fujiarti et al., 2024).

Dengan adanya e-modul, diharapkan siswa dapat lebih memahami materi pembelajaran secara mendalam. Hal ini karena proses pembelajaran yang dikembangkan melalui e-modul tidak hanya mengandalkan aktivitas membaca saja, tetapi juga memadukan berbagai metode pembelajaran yang menarik. Penggunaan beberapa metode tersebut bertujuan untuk menjadikan proses belajar lebih efektif dan menyenangkan, sehingga dapat mendukung siswa dalam memahami konsep secara lebih baik. Selain itu, e-modul juga diharapkan menjadi salah satu sumber belajar alternatif yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa masa kini.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media E-Modul Sulaman Fantasi Pada Siswa Kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Masalah yang dapat diidentifikasi berdasarkan uraian latar belakang di atas adalah sebagai berikut

1. Siswa Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin kurang memahami macam-macam tusuk sulam dasar.
2. Siswa Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin kurang mampu dalam membuat tusuk feston, tusuk flanel, dan tusuk ranting.
3. Siswa Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin kurang mampu memadupadankan warna benang secara harmoni dalam pembuatan sulaman fantasi.

4. E-Modul pada materi sulaman fantasi belum pernah dikembangkan di SMK Negeri 1 Beringin.

1.3. Pembatasan Masalah

Masalah yang telah diidentifikasi di atas masih luas, sehingga dilakukan pembatasan masalah untuk lebih memfokuskan ruang lingkup penelitian. Pada penelitian ini masalah yang akan diteliti dibatasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media E-Modul.
2. Materi pembelajaran yang dikembangkan meliputi Pengertian sulaman fantasi, alat dan bahan sulaman, maca-macam tusuk sulaman fantasi yaitu tusuk feston, tusuk flanel, tusuk ranting, serta warna pada benang sulaman fantasi, *forest green, purple, orange*.
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah di atas maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media e-modul sulaman fantasi pada siswa kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin?
2. Bagaimana kelayakan media e-modul sulaman fantasi pada siswa kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 1 Beringin?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan utama penelitian ini adalah menerapkan media pembelajaran e-modul dengan tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media e-modul sulaman fantasi pada siswa kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 1 Beringin.
2. Untuk mengetahui kelayakan media e-modul sulaman fantasi pada siswa kelas XI Tata Busana di SMK Negeri 1 Beringin.

1. 6. Manfaat Pengembangan Produk

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa:
 - a. Dengan E-Modul sulaman fantasi dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk terus berkarya.
 - b. Siswa belajar sesuai kemampuan masing-masing siswa.
 - c. Siswa secara aktif dapat terlibat dalam proses pembelajaran.
 - d. E-Modul yang dikembangkan dapat menjadi media pembelajaran mandiri bagi siswa, sehingga memudahkan mereka dalam memahami materi secara lebih fleksibel dan terarah. Selain itu, e-modul ini diharapkan dapat mendukung proses belajar siswa secara optimal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah di rancang.
2. Bagi guru atau pendidik:
 - a. Sebagai media pembelajaran agar lebih mudah dalam penyampaian materi pembelajaran
 - b. Untuk membantu guru mengetahui tingkat kreativitas dan kemandirian siswa.
 - c. Dapat membantu guru untuk memberikan motivasi yang kuat untuk mencapai tujuan pengajaran.

d. Untuk membantu guru untuk mengembangkan potensi-potensi yang ada pada diri masing-masing siswa.

3. Bagi Peneliti:

- a. Dapat menerapkan ilmu yang telah dipelajari tentang sulaman terutama sulaman fantasi, mengembangkan media pembelajaran, prosedur yang telah dipelajari di Universitas Negeri Medan.
- b. Menambah pengalaman dalam penelitian.
- c. Menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti mengenai media belajar dalam pembelajaran.
- d. Dapat mengetahui cara membuat e-modul yang baik dan menarik yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini adalah :

1. Media pembelajaran berupa E-Modul sulaman Kelas XI tentang sulaman fantasi sebagai rencana pembelajaran dan sebagai sumber pembelajaran bagi siswa kelas XI tata busana di SMK Negeri 1 Beringin.
2. E-Modul ini dapat menjadi bahan ajar mandiri yang digunakan oleh siswa dimanapun dan kapanpun.
3. E-Modul menggunakan ukuran kertas A4.
4. Tampilan e-modul disusun menggunakan aplikasi canva.
5. Terdapat video tutorial macam-macam tusuk dasar, lingkaran warna pada media e-modul.

6. E-Modul memuat petunjuk, uraian singkat materi, langkah kerja, soal latihan, dan tugas yang harus dikerjakan oleh siswa.
7. Media e-modul dalam bentuk softfile.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan ini diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa, Media E-Modul ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi siswa dan membantu mempermudah pembelajaran yang baik melalui dari guru maupun mandiri.
2. Bagi guru, media E-Modul ini diharapkan dapat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan dapat memperkaya bahan ajar yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.
3. Bagi SMK Negeri 1 Beringin , Media E-Modul ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi bahan ajar dalam pembelajaran sulaman.

1.9 Asumsi Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan e-modul sulaman fantasi ini adalah:

1. E-Modul ini dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar.
2. E-modul yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dilihat dan dibaca serta bisa sebagai pedoman belajar bagi siswa.
3. Dengan adanya e-modul ini memungkinkan siswa untuk mengulang pembelajaran secara mandiri.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan e-modul sulaman fantasi ini juga memiliki keterbatasan pengembangan antara lain :

1. Materi yang dipaparkan pada e-modul ini hanya materi sulaman fantasi.
2. Validasi materi hanya dilakukan dengan ahli materi dan ahli media.

