

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan pada era modern memberikan peluang besar bagi peningkatan kualitas pembelajaran. Transformasi digital mendorong pemanfaatan berbagai media pembelajaran yang lebih inovatif sebagai upaya mengatasi keterbatasan metode konvensional yang cenderung monoton. Media pembelajaran memegang peran penting dalam membantu siswa memahami materi secara efektif melalui dukungan visual, audio, dan interaktivitas. Sebagaimana dikemukakan Arsyad (2023), pemilihan media yang tepat sangat menentukan keberhasilan penyampaian materi, terutama pada materi yang menuntut visualisasi proses. Sudjana (2020) juga menegaskan bahwa kurangnya media pembelajaran yang sesuai dapat menghambat ketercapaian tujuan pembelajaran dan menurunkan motivasi belajar.

Pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), media pembelajaran menjadi sangat penting karena karakteristik pembelajaran yang menekankan keseimbangan antara teori dan praktik. SMK bertujuan membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan sesuai kompetensi keahlian yang dipelajari agar mampu bersaing di dunia kerja. Salah satu kompetensi yang dikembangkan di Program Keahlian Desain Produksi Busana adalah kemampuan merancang busana. Pada kelas

XI, siswa mempelajari materi Elemen Gaya dan Pengembangan Desain, termasuk desain kebaya, yang menuntut kreativitas, ketelitian, serta kemampuan mengolah referensi menjadi karya baru.

Proses desain busana sendiri merupakan kegiatan yang kompleks dan menuntut kemampuan berpikir kreatif. Menurut Hariyanto (2019), desain busana harus memenuhi dasar estetika, fungsi, dan kreativitas yang dibangun dari konsep visual dan eksplorasi ide. Suryani (2020) menyatakan bahwa proses desain harus melalui tahapan pengumpulan ide, analisis referensi, eksplorasi bentuk, dan pembuatan sketsa. Sementara itu, Kusumawati (2021) menjelaskan bahwa desain kebaya menuntut ketelitian dalam komposisi proporsi serta kemampuan memodifikasi unsur tradisional menjadi lebih modern tanpa menghilangkan keasliannya. Dengan demikian, pembelajaran desain kebaya menuntut media yang mampu menampilkan proses secara jelas, bertahap, dan komunikatif.

Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran desain kebaya di SMK Negeri 10 Medan belum sepenuhnya optimal. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran desain, ditemukan bahwa siswa mengalami berbagai kesulitan dalam menghasilkan desain kebaya. Kesulitan tersebut meliputi ketidakmampuan menghasilkan desain yang orisinal, kecenderungan menjiplak referensi dari internet, kurangnya pemahaman tahapan pengembangan ide. Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan memadukan unsur gaya, minim eksplorasi kreativitas, dan rendahnya kemampuan mengubah referensi menjadi desain baru. Permasalahan ini

menandakan bahwa siswa belum memahami proses kreatif secara utuh dalam merancang kebaya.

Kesulitan siswa tersebut berdampak langsung pada hasil belajar. Data nilai ujian harian menunjukkan bahwa tingkat kelulusan siswa kelas XI tahun ajaran 2024/2025 hanya mencapai 44,8% (48 dari 107 siswa) yang memenuhi KKTP (≥ 80) dengan data sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Nilai Ujian Harian Elemen Gaya dan Pengembangan Desain

Interval Nilai	N	%	Predikat	Keterangan
>94-100	15	14,01%	A	Sangat Kompeten
>87-93	13	12,14%	B	Kompeten
=80-86	20	18,69%	C	Cukup Kompeten
<80	59	55,14%	D	Kurang Kompeten
Jumlah	107	100%		

Sumber: Nilai Siswa Kelas XI SMK Negeri 10 Medan

Rendahnya hasil belajar ini menunjukkan bahwa materi belum tersampaikan secara optimal dan media pembelajaran yang digunakan belum mampu mendukung pemahaman siswa secara menyeluruh. Minimnya keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh penggunaan media yang masih terbatas. Dalam poroses pembelajaran cenderung menggunakan buku paket dan *PowerPoint* sebagai media utama. Padahal, materi desain kebaya membutuhkan visualisasi yang detail dan bertahap.

Kondisi ini diperkuat oleh hasil analisis kebutuhan siswa dan guru dari penelitian Kristin Susan Natalia Panjaitan (2024). Berdasarkan data, 94,4% siswa menyatakan sarana dan prasarana di sekolah cukup memadai, namun 100% siswa

mengaku guru masih menjadi satu-satunya sumber informasi saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, 100% siswa menyatakan belum memiliki bahan ajar mandiri untuk belajar desain busana, dan 91,6% siswa menyatakan ketersediaan media pembelajaran akan membantu memahami konsep kolase. Sebanyak 77,7% siswa merasa jenuh selama pembelajaran desain kebaya, dan 100% siswa menyebut media video tutorial belum pernah digunakan. Bahkan, 72,2% siswa menilai bahwa tempat PKL menuntut kreativitas tinggi dalam merancang kebaya.

Sementara itu, dari sisi guru, 100% guru setuju sarana yang tersedia di sekolah belum dimanfaatkan secara maksimal. Hanya 50% guru yang menyatakan telah memiliki bahan ajar untuk belajar mandiri. Guru menilai bahwa pembelajaran desain busana menuntut siswa aktif dan membutuhkan banyak contoh konkret yang relevan. Guru juga menegaskan bahwa materi desain kebaya dengan konsep kolase seharusnya diajarkan secara terperinci dan bertahap, karena menjadi bekal penting untuk dunia kerja yang membutuhkan tenaga kreatif dan inovatif.

Bercermin dari data tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan sarana dan pemanfaatannya dalam kegiatan belajar. Analisis kebutuhan siswa dan guru pada penelitian sebelumnya memiliki kesamaan dengan fakta-fakta yang penulis temukan pada saat observasi dan wawancara langsung dengan guru di SMK Negeri 10 Medan. Dengan kata lain, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menjembatani kebutuhan siswa dan guru agar proses pembelajaran desain kebaya menjadi lebih menarik, kontekstual, dan efektif.

Di sisi lain, kebutuhan dunia kerja terhadap keterampilan desain busana semakin meningkat. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS, 2023), industri pakaian di Provinsi Sumatera Utara menunjukkan pertumbuhan signifikan. Permintaan terhadap kebaya di wilayah Medan juga cukup tinggi, terutama untuk acara adat, pernikahan, dan pesta formal (TribunMedan.com, 2024). Hal ini menegaskan bahwa kemampuan menghasilkan desain kebaya yang kreatif dan kontekstual merupakan kompetensi penting bagi lulusan SMK.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara visual dan mudah dipahami siswa. Salah satu media yang sesuai dengan kebutuhan tersebut adalah e-modul. E-modul dapat menyajikan teks, gambar, video, animasi, dan langkah-langkah proses secara lebih detail sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dan berulang (Prabu et al., 2023). Penelitian Panjaitan (2024) menunjukkan bahwa e-modul desain kebaya berbasis konsep kolase mendapatkan penilaian sangat baik oleh ahli materi (95,3%), ahli media (94,6%), serta uji praktikalitas siswa (99%) dan guru (93,75%). Temuan tersebut membuktikan bahwa e-modul layak digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu menjembatani kesenjangan antara kebutuhan siswa dan kondisi pembelajaran saat ini.

Dengan mempertimbangkan berbagai uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis e-modul merupakan solusi yang relevan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam materi desain kebaya sesuai konsep kolase. Oleh karena itu, penulis tertarik melakukan penelitian berjudul:

“Pengaruh Media E-Modul Desain Kebaya Sesuai Dengan Konsep Kolase Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK Negeri 10 Medan.”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam pembelajaran desain kebaya sesuai konsep kolase pada siswa kelas XI Desain Produksi Busana SMK Negeri 10 Medan sebagai berikut:

1. Siswa mengalami kesulitan memahami materi desain kebaya sesuai konsep kolase, terutama dalam mengidentifikasi unsur visual dan menyusun komposisi desain.
2. Hasil ujian harian menunjukkan rendahnya capaian hasil belajar pada materi desain kebaya.
3. Media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas pada penjelasan lisan dan *PowerPoint*, sehingga belum mampu memberikan visualisasi yang komprehensif terkait contoh, langkah, maupun inspirasi desain berbasis kolase.
4. Belum tersedia media pembelajaran yang dapat dijadikan acuan belajar mandiri siswa dalam membuat desain kebaya sesuai konsep kolase.
5. Proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru membuat aktivitas belajar menjadi kurang menarik dan mengurangi keterlibatan aktif siswa.
6. Kebutuhan dunia industri menuntut siswa untuk kreatif, inovatif, serta mampu mengembangkan desain secara mandiri, namun proses pembelajaran saat ini belum sepenuhnya mendukung keterampilan tersebut.

1.3. Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan sesuai dengan kemampuan serta waktu yang tersedia, maka peneliti menetapkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada penggunaan media e-modul desain kebaya sesuai konsep kolase yang dikembangkan oleh Kristin Susan Natalia Panjaitan sebagai media pembelajaran yang dapat diakses dan digunakan secara mandiri oleh siswa.
2. Penelitian dibatasi pada hasil belajar siswa kelas XI Desain Produksi Busana SMK Negeri 10 Medan, khususnya pada elemen Gaya dan Pengembangan Desain materi desain kebaya, yang sebelumnya menunjukkan rendahnya capaian hasil ujian harian.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media e-modul desain kebaya sesuai konsep kolase pada kelas XI Desain Produksi Busana SMK Negeri 10 Medan?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan media *PowerPoint* pada kelas XI Desain Produksi Busana SMK Negeri 10 Medan?

3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media e-modul desain kebaya sesuai konsep kolase terhadap hasil belajar siswa kelas XI Desain Produksi Busana SMK Negeri 10 Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar menggunakan media e-modul desain kebaya sesuai konsep kolase dan yang menggunakan *Powepoint* pada siswa kelas XI Desain Produksi Busana SMK Negeri 10 Medan.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media e-modul desain kebaya sesuai konsep kolase terhadap hasil belajar pada siswa kelas XI Desain Produksi Busana SMK Negeri 10 Medan

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

1. Menambah referensi ilmiah mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis e-modul dalam meningkatkan hasil belajar, khususnya pada materi desain kebaya.
2. Mengembangkan teori pembelajaran berbasis digital dengan meninjau efektivitas media e-modul dalam meningkatkan hasil belajar pada materi desain kebaya.

3. Mengkaji kontribusi pendekatan kolase dalam desain busana sebagai strategi kreatif yang tepat diterapkan dalam pembelajarn berbasis Kurikulum Merdeka.
4. Memperkuat pendekatan konstruktivistik dalam pendidikan vokasi, yang mana membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar inovatif dan kontekstual.

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

- a. Menyediakan media pembelajaran alternative berupa e-modul desain kebaya yang lebih menarik dan efesian dalam menyampaikan materi.
- b. Membantu guru meningkatkn efektifitas pembelajaran pada materi desain melalui media yang inovatif dan visual.
- c. Mendorong guru menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

2. Bagi siswa

- a. Meingkatkan pemahaman siswa terhadap konsep desain kebaya melalui media yang lebih mudah diakses dan dipahami.
- b. Menumbuhkan kreatifitas siswa dalam menciptakan desain kebaya berbasis kolase yang orisinal dan fungsional.
- c. Membantu siswa balajar secara mandiri dan fleksibel sesuai gaya belajar masing-masing.

3. Bagi sekolah

- a. Mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi sesuai arah kurikulum.

- b. Memberikan rekomendasi pengembangan media ajar digital berbasis e-modul dalam lingkup SMK Tata Busana.
- c. Menjadi bahan evaluasi dan inovasi dalam peningkatan mutu pembelajaran berbasis teknologi disekolah vokasi.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Menjadi bahan rujukan dan inspirasi dalam mengembangkan media pembelajaran sejenis dibidang lain.

