

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah kegiatan proses pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Pendidikan mampu memberikan pengetahuan yang luas, membangun karakter dalam diri manusia dan yang terpenting mampu menunjang untuk memajukan bangsa. Pendidikan berperan sebagai dasar dalam membentuk kualitas manusia yang mempunyai daya saing dan kemampuan dalam menyerap teknologi yang akan dapat meningkatkan produktivitas (Riswan, 2022). Pendidikan menjadi aspek penting dalam kehidupan bermasyarakat dan pada jaman sekarang ini banyak sekali perkembangan yang terjadi, seperti teknologi dan informasi yang semakin pesat serta pengaruhnya tidak bisa dihindari lagi terhadap dunia pendidikan.

Pergerakan informasi begitu cepat di era digital dapat menghasilkan inovasi-inovasi baru untuk menunjang pembelajaran salah satunya adalah variasi dari media pembelajaran. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi telah mengeluarkan kebijakan mengenai pengembangan kurikulum pada satuan pendidikan yang telah diresmikan pada tahun 2022. Kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dengan membebaskan siswa memilih bidang yang mereka sukai disebut kurikulum merdeka. Kurikulum ini dibuat dengan konsep siswa akan mendalami minat dan bakatnya masing-masing, proses pembelajarannya akan lebih maksimal jika siswa memiliki cukup waktu

untuk mendalami konsep dan memperkuat kompetensinya. SMK Swasta Putra Anda Binjai sudah menerapkan kurikulum merdeka pada Jurusan Tata Busana. Dengan berkembangnya kurikulum, hal ini tentu membuat guru harus menjadi lebih inovatif pada proses pembelajaran.

Dunia pendidikan saat ini sudah memanfaatkan kemajuan dari teknologi informasi dan komunikasi khususnya internet didalam aktivitas pembelajaran yang lebih optimal. Generasi saat ini juga sudah sangat fasih dalam menggunakan teknologi dan hampir semua siswa sudah memiliki alat elektronik (Dermawan & Fahmi, 2020). Dengan situasi tersebut maka proses belajar berubah menjadi terhubung dalam internet. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Yulinda Sari, S.Pd selaku guru mata pelajaran desain produksi busana, mengetahui bahwasanya pengetahuan siswa mengenai gaya dan pengembangan desain masih sangat kurang, termasuk pengetahuan tentang konsep gaya (*style*), pemahaman tentang penerapan tren, pemahaman tentang *sustainable fashion* dan akhirnya siswa kurang mampu dalam memahami pembuatan tema desain busana. Kendala ini menunjukkan bahwa kurangnya bantuan belajar secara mandiri yang dapat digunakan oleh siswa untuk belajar secara mandiri. Hal ini diperkuat oleh Riyanti, dkk (2021) bahwa semakin tinggi kemandirian belajar siswa, maka akan semakin tinggi pula hasil belajar siswa tersebut. Untuk memperoleh pendidikan yang maju, diperlukan suatu rencana yang bertujuan untuk menunjang pengetahuan yang luas dalam pendidikan. Salah satunya dengan memberikan media pembelajaran yang kreatif sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

Media merupakan salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu untuk mempermudah menjelaskan dan memberi pemahaman kepada peserta didik. Media pembelajaran merupakan perantara yang membawa pesan atau informasi antara sumber dan penerima (Ramadani, dkk, 2023). Disamping itu media juga menjadi sumber untuk mendapatkan materi sekunder, sumber belajar selain dari guru dan media juga dapat mempermudah capaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran juga disebut sebagai salah satu unsur komunikasi pendidikan yang dapat mengantarkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terlaksana dengan baik dan menyenangkan (Irmayanti, dkk, 2020).

Berdasarkan kajian dari literatur menunjukkan bahwa penggunaan media merupakan salah satu teknik dalam pemanfaatan hasil teknologi pembelajaran sesuai dengan perkembangan jaman. Sumber belajar siswa tidak hanya dapat diperoleh dari buku cetak saja, namun dapat diperoleh dari berbagai macam sumber lainnya, salah satunya dari internet. Informasi yang diperoleh dapat berupa jurnal, artikel, dan modul elektronik (e-modul) yang juga dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa. Proses pembelajaran atas kemajuan dari teknologi informasi dan komunikasi membawa manfaat yaitu siswa dapat belajar secara mandiri untuk mengembangkan pengetahuannya. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini mulai terjadi transisi dari media cetak menjadi media digital. Tidak ada salahnya jika guru mengembangkan media inovatif yang memfasilitasi siswa dengan modul elektronik atau e- modul.

Pengembangan media pembelajaran diperlukan agar lebih menimbulkan daya tarik oleh peserta didik. Salah satu media yang dapat dikembangkan yaitu modul pembelajaran yang berbentuk elektronik atau disebut dengan e-modul. Modul elektronik (e- modul) adalah sumber belajar yang berisi materi, metode, batasan- batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara elektronik (Laili, dkk, 2019). Modul elektronik adalah bahan ajar atau media pembelajaran yang disajikan secara elektronik untuk mendukung kegiatan pembelajaran, dan memiliki komponen berupa kompetensi dan capaian pembelajaran, petunjuk penggunaan, alat/ bahan yang diperlukan, rangkuman materi, latihan dan tugas (Delita dkk, 2022). Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa e-modul adalah salah satu bahan ajar yang digunakan untuk menuntut siswa belajar mandiri yang dapat diakses melalui media elektronik. Penggunaan e-modul juga tidak dibatasi oleh tempat dan waktu, serta juga dapat mengurangi penggunaan kertas dalam proses pembelajaran. Dengan demikian modul elektronik (e-modul) yang dikembangkan dapat digunakan kapan saja dan dimana saja sehingga keterbatasan pembelajaran pada saat guru menjelaskan dapat terbantu.

Pemanfaatan media modul elektronik (e-modul) pada mata pelajaran desain produksi busana diharapkan dapat menjadi alternatif media yang dapat digunakan untuk menarik perhatian dan mempermudah pemahaman siswa. Media pembelajaran modul elektronik (e-modul) juga diharapkan dapat membantu guru dalam menyajikan materi dengan lebih menarik. Hal tersebut dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Rambe, K., & Ristiono (2022) menyatakan bahwa

e-modul berbasis smartphone valid dan sangat praktis digunakan untuk pembelajaran. Hastari, dkk (2019) juga menyatakan bahwa modul elektronik (e-modul) efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa dan motivasi siswa dalam belajar sehingga hasil belajar siswa meningkat. Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Pada Elemen Gaya dan Pengembangan Desain Siswa Kelas XI SMK Swasta Putra Anda Binjai”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah yang terjadi adalah sebagai berikut:

1. Siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi gaya dan pengembangan desain pada mata pelajaran desain produksi busana karena kurangnya bahan ajar sebagai sumber referensi materi.
2. Siswa sulit mengingat materi pelajaran, sehingga guru harus mengulang materi pembelajaran.
3. Media pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran desain produksi busana kurang bervariasi.
4. Belum tersedia media pembelajaran yang menarik seperti modul elektronik (e-modul).
5. Siswa belum pernah diberi konsep pembelajaran secara mandiri.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada:

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan bantuan belajar secara mandiri berupa modul elektronik (e-modul).
2. Peralatan yang dapat dipakai untuk modul elektronik berupa komputer, laptop, tablet dan handphone.
3. Materi yang akan dibahas pada penelitian ini dibatasi hanya pada elemen gaya dan pengembangan desain untuk siswa kelas XI SMK Swasta Putra Anda Binjai.

1.4 Perumusan Masalah

Batasan masalah diatas mempermudah peneliti untuk menyusun rumusan masalah yang akan diteliti pada penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan modul elektronik (e-modul) pada elemen gaya dan pengembangan desain siswa kelas XI SMK Swasta Putra Anda?
2. Bagaimanakah kelayakan modul elektronik (e-modul) pada elemen gaya dan pengembangan desain siswa kelas XI SMK Swasta Putra Anda?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk Penelitian

Penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengembangkan modul elektronik (e-modul) pada elemen gaya dan pengembangan desain siswa kelas XI Tata Busana SMK Swasta Putra Anda Binjai

2. Untuk mengetahui hasil kelayakan modul elektronik (e-modul) pada elemen gaya dan pengembangan desain siswa kelas XI Tata Busana SMK Swasta Putra Anda Binjai.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penggunaan modul elektronik (e-modul) sebagai media pembelajaran diharapkan kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, baik pembelajaran yang berlangsung saat di dalam kelas maupun pembelajaran yang dilakukan secara mandiri oleh siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa, menyediakan media pembelajaran yang variatif, serta mendukung pembelajaran mandiri pada siswa sesuai dengan kemampuan masing-masing, khususnya pada elemen gaya dan pengembangan desain.

b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini berupa produk media pembelajaran yang dapat membantu mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa secara lebih jelas dan mudah dipahami.

c. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam membuat sebuah modul elektronik (e-modul), serta dapat mengembangkan

ilmu dan mempersiapkan diri untuk memanfaatkan perkembangan teknologi modern dalam proses pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini berupa modul elektronik (e- modul) yang memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Media pembelajaran modul elektronik (e-modul) ini dirancang menggunakan aplikasi canva untuk mendesain tampilan visual dan heyzine untuk mengkonversi e-modul dengan fitur tambahan seperti *page flip*, audio, video, dan tautan interaktif.
2. Produk modul elektronik (e-modul) yang dihasilkan dalam bentuk format link.
3. Modul elektronik (e-modul) dapat diakses dengan internet melalui berbagai perangkat seperti android, iphone, tablet maupun laptop oleh peserta didik.
4. Modul elektronik (e-modul) dilengkapi oleh beberapa komponen yaitu seperti sampul (*cover*), kata pengantar, daftar isi, peta konsep, glosarium, pendahuluan, uraian materi, evaluasi pembelajaran, profil penulis, daftar pustaka dan sampul belakang.
5. Materi yang disajikan pada modul elektronik (e-modul) ini dikemas dalam bentuk teks, gambar dan video yang berisi materi gaya dan pengembangan desain.
6. Kalimat yang digunakan pada modul elektronik (e-modul) bersifat komunikatif sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.

7. Tampilan modul elektronik (e-modul) elemen gaya dan pengembangan desain dibuat lebih kreatif yaitu pada tampilan visual menggunakan warna yang menarik tetapi tetap professional dan mudah untuk dibaca (pada sampul/ *cover*, *background*, teks), tipografi atau pemilihan font menggunakan cetak tebal pada bagian judul dan ukuran font yang sesuai sehingga jelas untuk dibaca, menyediakan gambar dan video untuk memvisualisasikan serta memudahkan pemahaman materi.
8. Produk modul elektronik (e-modul) elemen gaya dan pengembangan desain bertujuan untuk membantu kegiatan belajar secara mandiri oleh peserta didik kelas XI di SMK Swasta Putra Anda Binjai.

1.8 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penggunaan media sebagai perantara bermanfaat untuk mempermudah proses belajar mengajar, dapat membantu guru dalam penyampaian pembelajaran dan mempermudah siswa dalam menerima dan memahami pelajaran tersebut. Dengan adanya modul elektronik (e-modul) siswa dapat belajar secara mandiri dan mengikuti tempo belajar sesuai keinginan mereka. Modul elektronik juga memungkinkan siswa untuk mengakses materi dimana saja dan kapan saja. Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan, membangkitkan minat dan membangkitkan motivasi belajar. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar, penggunaan dan pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran tersebut.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Asumsi pengembangan media pembelajaran modul elektronik (e- modul) gaya dan pengembangan desain antara lain:

- a. Media pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas dalam proses pembelajaran.
- b. Media pembelajaran yang menarik akan memotivasi siswa untuk membaca dan belajar.
- c. Siswa dapat belajar secara mandiri.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Penelitian yang dilaksanakan hanya terbatas untuk elemen gaya dan pengembangan desain.
- b. Media pembelajaran modul elektronik (e- modul) ini ditujukan pada siswa kelas XI SMK Swasta Putra Anda untuk menunjang proses pembelajaran desain produksi busana.