

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting diperhatikan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang baik. Pendidikan sangat berkaitan erat dengan kegiatan belajar mengajar, dimana dalam proses ini sumber daya manusia dididik oleh pengajar (guru) sehingga dapat menghasilkan sumber daya manusia atau generasi yang baik dan berkualitas.

Jenjang pendidikan formal yang melatih keterampilan siswa sesuai kompetensi salah satunya adalah sekolah menengah kejuruan (SMK). Sekolah menengah kejuruan (SMK) adalah pendidikan menengah yang lebih mengutamakan pengembangan kemampuan atau *skill* siswa pada bidang tertentu. Kurikulum yang ada di SMK dibuat untuk membekali siswa agar mampu bersaing di dunia kerja nantinya. Sekolah menengah kejuruan (SMK) memiliki berbagai program keahlian diantaranya yaitu Tata Busana. SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan termasuk sekolah kejuruan yang memiliki program keahlian Tata Busana.

Mata pelajaran yang terdapat pada kurikulum program keahlian Tata Busana selain mempelajari pengetahuan umum juga mempelajari keterampilan.

Salah satu mata pelajaran yang mempelajari pengetahuan dan keterampilan adalah mata pelajaran Dasar-dasar Busana yang diberikan pada siswa kelas X di SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan. Mata pelajaran Dasar-dasar Busana memiliki beberapa elemen, salah satunya yaitu Menggambar Mode.

Tujuan pembelajaran Menggambar Mode meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja dalam menggambar mode, memahami serta membuat gambar anatomi wajah, tubuh, dasar ilustrasi, mencampur warna, implementasi desain dan detail ke anatomi tubuh, serta gambar teknis.

Berdasarkan observasi penulis di SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan jurusan Tata Busana pada elemen Menggambar Mode dengan materi menggambar wajah dengan guru pengampu kelas X diketahui bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam proses membuat gambar bagian-bagian tubuh secara anatomi, khususnya pada bagian menggambar wajah. Hasil gambar siswa menunjukkan jarak antara mata terlalu jauh dan garis lengkungan mata yang dihasilkan belum sesuai atau kurang melengkung. Sedangkan menurut (Astuti 2019) jarak antara mata kanan dan kiri adalah 1 mata dan garis lengkung mata menyerupai buah almon. Pada arsiran hidung terlalu turun menjadi sangat dekat dengan bibir sehingga proporsi tidak seimbang. Bagian pupil mata yang kurang diarsir dengan benar sehingga menghasilkan gambar mata yang tidak hidup. Sedangkan menurut (Loomis 2020) letak bawah hidung berada ditengah antara mata dan dagu atau sejajar dengan bagian bawah telinga. Pada bagian pupil mata diarsir sangat gelap kemudian bagian luar iris mata diarsir gelap dan memudar hingga mendekati pupil mata.

Hasil dari observasi yang dilakukan di SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan, mendapatkan beberapa hal yang menjadi penyebab siswa mengalami kesulitan dalam memahami penerapan dan pembuatan gambar wajah antara lain: (1) materi yang dipaparkan pada buku cetak hanya berupa gambar-gambar

saja, (2) tidak terdapat penjelasan langkah atau cara menggambar wajah sehingga siswa sulit memahami materi tersebut, (3) kurangnya pengembangan media pembelajaran yang membantu siswa dalam menggores bentuk-bentuk wajah dan menentukan jarak wajah yang tepat, (4) waktu pembelajaran terbatas jika dibandingkan dengan materi yang harus diselesaikan, serta sumber dan media belajar mandiri diluar jam pembelajaran kurang efektif.

Observasi ini juga menunjukkan kegiatan pembelajaran elemen Menggambar Mode dilakukan dengan menggunakan metode ceramah dimana siswa lebih pasif dan guru lebih aktif dalam menjelaskan pembelajaran. Kegiatan belajar disekolah dapat berjalan baik dengan bantuan media papan tulis yang digunakan guru untuk menerangkan materi pembelajaran, namun pada saat mengerjakan tugas dan menganalisis ulang materi yang sudah diajarkan dirumah siswa sering mendapat kendala.

Pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Media yang sesuai untuk mengatasi masalah tersebut adalah modul pembelajaran. Modul termasuk media belajar mandiri yang dapat dipelajari kapanpun secara perorangan atau berkelompok. Kurangnya memperhatikan prosedur pengembangan bahan ajar mandiri, modul pada umumnya berbentuk cetak dan jumlah halamannya banyak sehingga biaya untuk memperbanyak modul terkadang menjadi kendala dalam menggunakan media pembelajaran ini.

Berdasarkan kurikulum merdeka yang menggunakan teknologi sebagai alat oleh pendidik untuk mempermudah proses pendidikan dan membantu pendidik mengembangkan media pembelajaran dan sumber belajar yang lebih efektif. Selain itu, siswa juga dapat menggali lebih banyak pengetahuan dan melakukan proses pembelajaran yang berbeda. Salah satu media yang cocok dikembangkan untuk mengikuti perkembangan teknologi adalah e-modul.

E-modul merupakan media pembelajaran atau sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik, dimana setiap kegiatan pembelajaran di dalamnya dihubungkan dengan tautan (*link*) sebagai navigasi sehingga peserta didik menjadi lebih interaktif dengan program. E-modul dilengkapi dengan video tutorial, animasi, dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar (Kemendikbud, 2020).

Penelitian ini diperkuat dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Angeline dkk, 2022) menyatakan bahwa e-modul dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran e-modul lebih dapat dipahami dengan tidak hanya berisikan tulisan saja, namun juga dapat menyisipkan gambar atau animasi yang berhubungan dengan materi.

E-modul disusun menggunakan aplikasi canva, untuk menciptakan visual yang lebih menarik bagi siswa. Canva adalah platform desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen, dan konten visual lainnya dengan mudah dan cepat bahkan bagi yang awam atau

baru mempelajari desain grafis. Pada aplikasi ini ada banyak konten dan template yang bisa digunakan secara gratis (Ardiyanto dkk, 2023).

Kompetensi menggambar wajah adalah bagian penting dari menggambar mode (*fashion illustration*), khususnya untuk menyampaikan ekspresi dan karakter dalam desain busana. Media pembelajaran e-modul dapat meningkatkan kemampuan visual dan imajinatif siswa, terutama dalam mata pelajaran tata busana yang memerlukan keahlian teknis dan estetika tinggi. Serta dapat membantu siswa lebih siap dalam memasuki industri kreatif (Sumiyati dkk, 2022).

Pemanfaatan media e-modul pada kompetensi menggambar wajah diharapkan dapat menjadi alternatif yang dapat digunakan guru untuk menarik perhatian dan mempermudah siswa memahami materi pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “ Pengembangan Media E-Modul Pada Kompetensi Menggambar Wajah Kelas X di SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini, berdasarkan latar belakang diatas adalah sebagai berikut :

1. Siswa belum memahami langkah menggambar wajah.
2. Siswa sulit menentukan letak dan jarak saat menggambar wajah.
3. Garis lengkungan mata yang dihasilkan siswa kurang melengkung

4. Arsiran hidung terlalu turun sehingga sangat dekat dengan bibir.
5. Masih terbatasnya pengembangan bantuan belajar secara mandiri pada kompetensi menggambar wajah.
6. Siswa membutuhkan media yang menarik untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam menggambar wajah.
7. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik.
8. Keterbatasan media pembelajaran berbasis teknologi yang di gunakan pada materi menggambar wajah.

1.3 Pembatasan Masalah

Identifikasi masalah diatas masih bersifat umum, agar permasalahan tidak meluas kemana-mana maka perlu adanya pembatasan masalah. Berikut ini adalah batasan masalah yang difokuskan dalam penelitian ini :

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media e-modul pada kompetensi menggambar wajah.
2. Penelitian dilakukan pada siswa kelas X SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan jurusan tata busana.
3. Materi yang dikembangkan pada e-modul yaitu materi menggambar wajah.

1.4 Rumusan Masalah

Batasan masalah diatas membantu peneliti untuk menyusun rumusan masalah, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan e-modul pada elemen Menggambar Mode khususnya pada kompetensi menggambar wajah siswa kelas X SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan?
2. Bagaimana kelayakan e-modul pada elemen Menggambar Mode khususnya pada kompetensi menggambar wajah siswa kelas X SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan e-modul pada kompetensi menggambar wajah siswa kelas X di SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan.
2. Untuk mengetahui kelayakan e-modul pada kompetensi menggambar wajah siswa kelas X di SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan.

1.6 Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat teoritis mengenai pengembangan media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran keahlian Tata Busana yaitu e-modul Menggambar Wajah sebagai bantuan belajar secara mandiri.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat membantu siswa memahami materi menggambar bagian-bagian wajah, dapat membangkitkan minat belajar siswa secara mandiri, dan membantu siswa belajar mandiri diluar jam pelajaran.

b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian e-modul ini merupakan produk yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan guru memiliki variasi dalam menggunakan media belajar secara mandiri untuk siswa.

c. Bagi Peneliti

Menyiapkan diri sebagai calon pendidik atau calon guru yang profesional dan kreatif, dapat menciptakan media belajar dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. E-modul sebagai media pembelajaran interaktif yang di dalamnya memuat materi tentang menggambar wajah pada elemen Menggambar Mode SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan.

2. E-modul ini disusun sesuai komponen prosedur pembuatan media modul elektronik oleh (Najuah 2020) yang terdiri dari cover, daftar isi, bab I pendahuluan, bab II materi pembelajaran, Bab III penutup berisi Rangkuman, evaluasi, glosarium, dan terakhir daftar pustaka. Font yang digunakan adalah Times New Roman, terdapat gambar dan animasi langkah-langkah menggambar wajah, warna cerah dan gambar yang beragam mampu menarik minat siswa selama pembelajaran.
3. Praktis, dapat digunakan atau diakses kapan saja dalam kondisi pembelajaran di kelas maupun diluar kelas.
4. Dilengkapi dengan gambar dan gif atau gambar yang bergerak langkah menggambar wajah sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi.
5. Sasaran produk yaitu siswa kelas X SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penggunaan media diharapkan menjadi fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar dan bisa membantu siswa untuk belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah, memudahkan proses belajar mengajar, dapat membantu guru untuk menyampaikan pembelajaran dan membantu siswa menerima atau memahami materi. Pemanfaatan media pembelajaran juga sebagai alternatif pendekatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan digunakan agar permasalahan dalam penelitian tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditetapkan. Asumsi dalam penelitian pengembangan media e-modul pada kompetensi menggambar wajah siswa kelas X di SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan adalah:

1. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media e-modul pada kompetensi menggambar wajah di SMK Pariwisata Imelda Medan antara lain:

- a. Media pembelajaran e-modul dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa.
- b. Media pembelajaran yang memuat animasi menarik akan memotivasi dan mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.
- c. dengan adanya media pembelajaran e-modul menggambar wajah siswa dapat mengulang pembelajaran secara mandiri.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Penelitian pengembangan e-modul dilaksanakan hanya terbatas untuk kompetensi menggambar wajah.
- b. Penelitian pengembangan ini hanya menghasilkan produk berupa e-modul pada kompetensi menggambar wajah untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran siswa kelas X SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan.