

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem pendidikan di Indonesia terus mengalami perubahan secara signifikan seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya kemajuan teknologi. Peningkatan kualitas pembelajaran menjadi prioritas utama guna menghasilkan sumber daya manusia yang berkompeten dan adaptif terhadap perubahan global. Salah satu elemen krusial ini yakni pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif, adaptif dengan berbasiskan pada teknologi. Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), berbagai media digital seperti e-learning, *e-book* interaktif, dan flipbook telah menjadi alternatif efektif dalam menunjang proses pembelajaran, khususnya di jenjang SMK (Ningsih & Utami, 2022). Lebih lanjut, Permendikbud No. 22 Tahun 2016 menggarisbawahi bahwasanya pembelajaran harus mencakup pengembangan dimensi afektif, kognitif, dan psikomotorik untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara utuh

Salah satu bentuk inovasi media pembelajaran yang relevan terhadap tuntutan pendidikan di era abad ke-21 ialah *e-book* berbasis *flipbook*. Menurut Wahyuni, (2021) *E-book* ialah publikasi digital yang dikemas secara elektronik dan mampu dijalankan melalui berbagai perangkat digital seperti laptop, tablet, atau smartphone. *E-book* memiliki keunggulan dalam kemudahan distribusi, akses yang fleksibel, serta kemampuan untuk mengintegrasikan berbagai media seperti teks, gambar, audio, dan video untuk memperkaya pengalaman belajar kemudian *e-book* berbasis *flipbook* terletak pada kemampuannya menyajikan konten visual yang

menarik, interaktif, serta dapat diakses secara fleksibel, sehingga mendukung pembelajaran mandiri (*self-directed learning*) yang efektif (Sari, 2021).

Menurut Sadiman dkk. (2020), media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat penyampai informasi, melainkan juga berfungsi untuk menumbuhkan motivasi, mendorong kreativitas, serta meningkatkan efektivitas proses belajar secara menyeluruh. Sementara itu, penelitian yang berfokus pada aspek vokasional menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif mampu memberikan dampak positif berupa peningkatan keterampilan praktik sekaligus motivasi belajar siswa (Rahmawati, 2023). Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif menjadi sangat relevan untuk mendukung implementasi kurikulum dan kebutuhan pembelajaran keterampilan di SMK masa kini.

Dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran dituntut untuk lebih berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Kurikulum ini juga mengarahkan guru untuk berperan sebagai fasilitator, bukan sekadar penyampai informasi. Namun, realita di lapangan masih menunjukkan adanya tantangan yang signifikan.

SMK merupakan institusi pendidikan formal yang bertujuan membekali peserta didik dengan pengetahuan teknologi, kemampuan keterampilan, sikap, kedisiplinan, serta etos kerja tingkat menengah yang terampil dan kreatif dan salah satu sumber penghasil tenaga-tenaga terampil di berbagai jenis keterampilan.

SMKN 8 Medan menawarkan berbagai program studi keahlian, salah satunya adalah program studi Tata Busana. Dalam program studi ini terdapat mata pelajaran

Menghias Busana. Pada Kurikulum Merdeka, salah satu materi dalam mata pelajaran tersebut adalah pembuatan berbagai jenis tusuk sulaman dasar, yang termasuk ke dalam fase F dalam elemen eksperimen tekstil dan desain yang diajarkan di kelas IX SMK tahun ajar 2024/2025. Mata Pelajaran hiasan busana menerapkan materi sulaman yang dimulai dari sulaman dasar hingga variasi sulaman. Misalnya, dari tusuk dasar jelujur kemudian diubah menjadi variasi tusuk jelujur dengan lekapan benang.

Hasil observasi peneliti di kelas XI Tata Busana SMK Negeri 8 Medan menunjukkan bahwa kegiatan praktik membuat tusuk hias sulaman masih didominasi oleh peran guru. Dalam proses tersebut, guru berfungsi sebagai sumber utama informasi sehingga siswa kurang memperoleh kesempatan untuk mengembangkan pengetahuan secara mandiri. Menurut Safitri et al., (2021) pola pembelajaran yang berpusat pada guru cenderung menciptakan suasana belajar yang monoton. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa, menjadikan mereka pasif, serta menghambat kemampuan berpikir kritis maupun belajar secara individual.

Model pembelajaran yang demikian menghambat keterlibatan aktif peserta didik dan berpotensi menyebabkan ketidak tercapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Hal ini terbukti dari banyaknya siswa pada satu tahun terakhir pada tahun ajaran 2022/2023 di kelas XI tata busana yang berjumlah 32 orang yang belum sepenuhnya mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, hal tersebut memperlihatkan bahwasanya siswa belum sepenuhnya memahami materi dan siswa kurang terlibat dalam pembelajaran. Siswa ditargetkan untuk terlibat

secara aktif serta menguasai keterampilan membuat aneka tusuk dasar dan variasinya. Meskipun demikian, fakta di lapangan memperlihatkan jika ditemukan bahwa siswa yang merasa kesulitan didalam memahami bagaimana menyatukan satu tusuk dasar dengan tusuk dasar lainnya sehingga muncul tusuk baru yang lebih kompleks. Kesulitan ini muncul karena pendekatan pembelajaran konvensional yang kurang memfasilitasi proses eksplorasi teknik dan praktik menyulam secara mendalam, akibatnya tujuan pembelajaran pun tidak tercapai secara maksimal. Ketika proses pembelajaran tidak memberikan cukup kesempatan untuk belajar melalui pengalaman langsung dan mandiri, siswa menjadi kurang terampil dalam mengembangkan variasi teknik tusuk Sulaman dasar.

Untuk mendukung proses pembelajaran, Media interaktif berperan penting dalam mempermudah siswa mempelajari langkah-langkah membuat berbagai variasi tusuk sulaman dasar, karena penyajiannya lebih menarik dan ramah bagi pemula. Maka dari itu peneliti membuat Solusi *E-book* yang memuat materi beserta tutorial pembuatan tusuk dasar beserta variasinya. Menurut Dewi, (2022) penggunaan media *e-book* interaktif dalam pembelajaran praktik terbukti meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi keterampilan.

Selanjutnya, dengan pendekatan strategi *Project Based Learning* (PJBL) sangat efektif dalam pembelajaran keterampilan seperti menyulam karena menekankan pada penciptaan produk nyata, eksplorasi, serta pemecahan masalah secara mandiri. Dengan mengintegrasikan media *e-book* berbasis *flipbook* yang mendukung model *self-directed learning*, strategi pembelajaran ini menjadi sangat relevan dan berpotensi meningkatkan kualitas belajar mandiri secara signifikan.

Media *e-book* berbasis *flipbook* berisikan teori beserta cara pembuatan tusuk dasar dan variasinya dengan tutorial pembuatan serta dilengkapi dengan contoh-contoh dan video tutorial yang dapat diakses melalui barcode maupun link pada smartphone setiap siswa. hal ini dapat memudahkan siswa didalam menguasai materi. *E-book* berbasis *flipbook* menjadi unggul karena bisa digunakan kapanpun dan dimanapun. Media pembelajaran ini diharapkan mampu memenuhi tujuan pembelajaran dengan optimal yang didasarkan pada kondisi permasalahan yang muncul di SMK Negeri 8 Medan

Berdasarkan uraian diatas, untuk mendukung pembelajaran, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang berperan dalam meningkatkan antusiasme dan memudahkan peserta didik didalam memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah, serta membantu guru dalam mengatasi keterbatasan media pegangan mandiri siswa, Maka dari itu peneliti berminat guna melaksanakan penelitian dengan judul **“Perancangan Media Pembelajaran *E-book* Berbasis *Flipbook* Pada Mata Pelajaran Hiasan Busana Pada Kelas XI SMK Negeri 8 Medan”** dengan harapan pengembangan media ini dapat menjadi batu pijakan bagi para siswa untuk meningkatkan kemampuan dalam memahami materi yang sedang dipelajari.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasar pada penjelasan latar belakang tersebut, maka peneliti merumuskan beberapa masalah yang akan dikaji yakni:

1. Aktivitas belajar siswa belum optimal karena pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) menyebabkan siswa kesulitan belajar secara mandiri

2. Buku paket sebagai sumber belajar hanya digunakan oleh guru dan tidak tersedia bagi masing-masing siswa untuk pembelajaran didalam kelas ,
3. Guru masih belum mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam menyampaikan materi pelajaran
4. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami cara menggabungkan macam-macam tusuk dasar sehingga menjadi variasi tusuk baru

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasar pada latar belakang serta identifikasi permasalahan maka peneliti akan membatasi masalah sebagai fokus peneliti. Luasnya batasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini yaitu:

1. Perancangan media ajar *E-book* berbasis *Flipbook* pada mata pelajaran hiasan busana hanya membahas teori dan praktek pembuatan tusuk dasar sulaman dan macam-macam variasi tusuk dasar sulaman.
2. Perancangan media ajar *E-book* berbasis *Flipbook* pada mata pelajaran desain hiasan hanya membahas 10 jenis tusuk dasar beserta variasinya.
3. Jenis tusuk hias yang akan terdapat di dalam media mencakup tusuk jelujur, tusuk silang, tusuk tikam jejak, tusuk feston, tusuk flanel, tusuk batang, tusuk pipih, tusuk rantai, tusuk holbein, dan tusuk kepala peniti.
4. Perancangan media ajar *E-book* berbasis *Flipbook* pada mata pelajaran desain hiasan hanya dilakukan pada siswa kelas XI jurusan Tata Busana SMK Negeri 8 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasar pada latar belakang, identifikasi masalah serta batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana perancangan media pembelajaran interaktif *E-book* berbasis *Flipbook* pada mata pelajaran hiasan busana siswa kelas XI SMK Negeri 8 Medan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif *E-book* berbasis *Flipbook* pada mata pelajaran hiasan busana siswa kelas XI SMK Negeri 8 Medan.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini ialah seperti dibawah ini:

1. Untuk mengetahui perancangan media pembelajaran *E-book* berbasis *Flipbook* pada mata pelajaran hiasan busana pada siswa kelas XI SMK Negeri 8 Medan
2. Untuk dapat mengetahui kelayakan media pembelajaran *E-book* berbasis *Flipbook* pada mata pelajaran hiasan busana pada siswa kelas XI SMK Negeri 8 Medan

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi positif dalam ranah teori dan praktik, yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1.6.1. Secara teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi atau bahan kajian dalam pengembangan penelitian selanjutnya.

1.6.2. Manfaat praktis

1. Bagi penulis, penelitian ini berfungsi sebagai salah satu syarat akademik untuk menyelesaikan studi dan meraih gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Medan. Melalui pengembangan media pembelajaran berupa *E-book* berbasis *Flipbook*, penulis memperoleh tambahan pengetahuan serta memperluas wawasannya.
2. Bagi guru, media pembelajaran *E-book* berbasis *Flipbook* bisa dipakai untuk memudahkan penyampaian materi pembelajaran secara menyeluruh serta secara mandiri.
3. Bagi siswa, bertujuan untuk bisa belajar mandiri dengan media pembelajaran yang baru, kemudian termotivasi untuk belajar, mempermudah siswa dalam belajar karena materi bisa dipelajari kapan saja, dengan demikian hasil belajar serta pemahaman terhadap variasi tusuk dasar sulam akan meningkat.
4. Bagi Sekolah sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif serta efisien guna meningkatkan hasil belajar.
5. Bagi jurusan pendidikan kesejahteraan keluarga Sebagai roadmap pengembangan calon guru kreatif serta inovatif yang mampu menciptakan materi pembelajaran interaktif.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Isi media pembelajaran *E-book* berbasis *Flipbook* dibuat berdasarkan materi kompetensi : “membuat desain hiasan dengan pengaplikasiannya (renda/ sulaman/ kancing hias/bordir)” dengan indikator:
 - 1) Pengertian hiasan sulaman
 - 2) Pengertian macam-macam tusuk sulaman beserta variasinya
 - 3) Cara pembuatan tusuk dasar sulam yang memuat 10 jenis tusuk
 - 4) Cara pembuatan variasi tusuk dasar yang memuat 10 jenis tusuk
2. Media pembelajaran *E-book* berbasis *Flipbook* berisikan teks ,gambar ,serta latihan mandiri
3. Media pembelajaran *E-book* berbasis *Flipbook* yang dirancang dilengkapi barcode dan link yang berisikan contoh-contoh dan video tutorial pembuatan variasi tusuk dasar sulaman yang bisa di akses di *handphone*
4. Perancangan media yang akan dikembangkan merupakan penelitian dan pengembangan dengan model 4D (*Define,Design,Develop,Disseminate*)
5. Tingkat penggunaan *E-book* berbasis *Flipbook*:di sekolah menengah kejuruan (SMK)

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media ajar *E-book* berbasis *Flipbook* diharapkan dapat berguna sebagai fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar sehingga dapat memenuhi kekurangan dan keterbatasan peserta didik dalam menggali informasi, ilmu dan pemahaman guna memfasilitasi belajar mandiri di lingkungan sekolah maupun rumah. Selain hal tersebut, peserta didik diarahkan untuk meningkatkan

pemahamannya dengan melatih keahliannya sehingga proses pembelajaran menjadi bermakna bagi kehidupan peserta didik.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka pentingnya penelitian pengembangan media pembelajaran *E-book* berbasis *Flipbook*, yaitu:

1. Bagi siswa
 - 1) Sebagai dorongan dalam meningkatkan pengetahuan serta pemahaman dalam pembuatan desain hias sulaman
 - 2) Siswa dapat mengkaji kembali materi dan belajar secara mandiri didalam maupun diluar dari jam pelajaran
2. Bagi guru
 - 1) Media ajar ini memudahkan guru dalam mengarahkan dan menjalankan proses pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan serta pemahaman siswa
 - 2) Media ajar ini digunakan dalam upaya mengoptimalkan hasil pembelajaran untuk pencapaian tujuan pembelajaran
 - 3) Media ajar ini menjadi alternatif pendekatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang inovatif
3. Bagi sekolah

Penelitian Perancangan media *E-book* berbasis *Flipbook* diharapkan bisa dijadikan sebagai studi pustaka bagi penelitian yang sejenis dan sekolah diharapkan dapat menjadi masukan untuk membantu dalam proses belajar mengajar

4. Bagi peneliti

Memberikan pengalaman dalam pembelajaran baru untuk mengembangkan bahan ajar interaktif melalui pembelajaran kontekstual sebagai modal pada kompetensi pembelajaran desain hias sulaman. Selain itu, dengan adanya pengalaman dan pembelajaran ini mendorong peneliti untuk terus berkarya dan memperluas wawasan terhadap objek yang diteliti sebagai bentuk penyempurnaan metode yang berkembang dan terus akan menjadi inovatif sebagai modal bagi peneliti selanjutnya.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi pengembangan

Penelitian perancangan media ajar *E-book* berbasis *Flipbook* ini dilakukan dengan adanya asumsi sebagai berikut:

1. Perancangan materi berdasarkan pada standar kompetensi dasar di SMK Negeri 8 Medan, agar bisa dipakai siswa kelas XI Tata Busana.
2. Guru sebagai penyedia fasilitas media diperkirakan sudah ahli membuat tusuk dasar sehingga bisa mendukung siswa ketika menemukan hambatan dalam penggunaan media.
3. Peserta didik diperkirakan memiliki smartphone pribadi dapat berupa android atau iOS yang dapat terhubung ke internet dan mampu mengakses *e-book* dalam format digital (PDF/HTML/ePub), serta konten video pembelajaran melalui platform seperti *YouTube*.

1.9.2.Keterbatasan pengembangan

1. Penelitian perancangan *E-book* berbasis *Flipbook* yang dilakukan hanya terbatas pada kompetensi pembuatan macam-macam variasi tusuk dasar sulam.
2. Penelitian perancangan *E-book* berbasis *Flipbook* dilakukan hanya pada siswa kelas IX SMK Negeri 8 Medan.

