

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan dalam bidang teknologi telah mengalihkan fokus pembelajaran dari metode konvensional ke metode digital. Perubahan ini terjadi sejalan dengan strategi pembelajaran dengan *Information and Communication Technologies* (ICT). Tantangan di abad 21 seringkali terkait dengan konsep 4C (*communication, collaboration, critical thinking, and creativity*) sehingga pengembangan yang berkaitan dengan keterampilan komunikasi, kolaborasi dengan berbagai pihak, serta kemampuan berpikir kritis dan kreativitas sangatlah diperlukan.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang mengatur tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang sering dikenal dengan UU Sisdiknas, menyatakan dalam Pasal 1 Ayat 1 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu dari institusi pendidikan yang berkomitmen untuk menciptakan sumber daya manusia yang memiliki kapasitas, bakat, dan sikap yang dapat membantu masyarakat untuk maju di dunia kerja. Menurut Peraturan Pemerintah No. 29 tahun 1990 yang mengatur tentang Pendidikan Menengah, Pendidikan Menengah didefinisikan sebagai

pelatihan yang meningkatkan kemampuan peserta magang dalam melaksanakan suatu jenis pekerjaan. Menurut Pasal 15 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, istilah SMK berarti pendidikan vokasi untuk mempersiapkan siswa untuk bekerja di bidang mereka. Kekhususan pembelajaran di SMK tidak hanya terletak pada adanya kompetensi pembelajaran yang dapat mempersiapkan siswa untuk bekerja di dunia usaha dan industri, tetapi juga pada keselarasan program SMK dengan tuntutan dunia kerja sehingga menghasilkan lulusan SMK berkualitas tinggi yang memenuhi persyaratan.

Proses pembelajaran merupakan komponen utama dalam sistem pendidikan di sekolah, sehingga peningkatan mutu pendidikan dapat diawali dengan peningkatan kualitas proses pembelajaran. Proses pembelajaran harus mencakup interaktivitas, kenikmatan, dan kemampuan untuk menginspirasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pendidikan. Salah satu faktor kunci yang berkontribusi terhadap keberhasilan pendidikan adalah penguasaan materi. Salah satu alternatif metode pengajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi adalah dengan menggunakan sumber belajar yang sesuai dengan materi yang diajarkan agar proses belajar mengajar menjadi efisien dan efektif. Media edukasi yang interaktif dapat membantu siswa untuk lebih nyaman berinteraksi dengan media yang digunakan, membuat pembelajaran menjadi menarik dan diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Maka dari itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menjadi solusi.

Sekolah Menengah Kejuruan Swasta Setia Budi Binjai merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang didedikasikan untuk membekali siswanya dengan keterampilan yang diperlukan untuk berhasil bertransisi ke dunia kerja, membina sikap profesional, menumbuhkan prospek karir, meningkatkan kompetensi, dan memfasilitasi peningkatan diri. Tujuan utamanya adalah untuk memenuhi kebutuhan dunia usaha dan dunia industri. Salah satu program keahlian yang diajarkan di SMK Swasta Setia Budi Binjai adalah keahlian tata busana.

Dasar Pola merupakan salah satu mata elemen pada kelas X pada jurusan tata busana. Elemen dasar pola terdiri dari beberapa kompetensi yang harus dicapai siswa, salah satunya pola kerah pada busana. Pengembangan media pada e-modul ini akan dijelaskan materi macam-macam kerah dan pembuatan pola kerah, yaitu kerah rebah, kerah kemeja, kerah sanghai, kerah setali, dan kerah shiller. Diharapkan dengan adanya pengembangan media e-modul ini dapat meningkatkan pengetahuan dan semangat siswa dalam belajar mandiri.

Saat pembelajaran pembuatan pola kerah, menggambar kerah memerlukan keahlian, kecermatan, keterampilan, dan kerapian. Prosesnya harus dilakukan dengan teliti dan akurat untuk mendapatkan hasil yang sesuai harapan. Menggambar pola kerah adalah salah satu aspek yang sulit dalam proses pembelajaran membuat kerah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan Ibu Krista Riama Purba selaku guru bidang studi Dasar Pola kelas X di SMK Swasta Setia Budi Binjai, beliau menyatakan bahwa salah satu materi pokoknya adalah

pembuatan macam-macam pola kerah. Proses pembelajarannya siswa sangat sering mengalami kesulitan, kesulitan yang dialami siswa diantaranya : siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep pola kerah, yang ditandai dengan kesulitan dalam mengidentifikasi dan membedakan berbagai jenis pola kerah, serta kesulitan dalam menggambar dan menerapkan pola kerah tersebut. Sementara menurut Setianingsih (2023), menggambar pola merupakan tahap yang paling penting dalam proses pembuatan busana, karena pola yang akurat dan presisi akan menentukan kualitas dan kesempurnaan busana yang dihasilkan. Oleh karena itu, pola yang baik harus sesuai dengan standard kualitas pembuatan pola yang ditetapkan.

Media pembelajaran yang digunakan saat ini, seperti handout dan lembar kerja, telah membantu dalam proses pembelajaran di kelas. Namun, untuk memperkuat pemahaman siswa dan mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang bersifat digital dan interaktif. Menurut Kustandi dan Darmawan (2020), media pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar yang lebih efektif. Selain itu, media pembelajaran juga dapat memfasilitasi interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya, serta memungkinkan bagi siswa untuk belajar secara mandiri dengan kemampuan dan minatnya.

Menurut Saiful Bahri (2020) e-modul adalah bentuk penyajian bentuk penyajian bahan ajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran tertentu. E-modul memiliki kelebihan penyajiannya materi dilakukan dalam format elektronik, sehingga memudahkan pengguna e-modul dimana saja dan

kanan saja, setiap aktivitas pembelajaran terhubung dengan tautan (link) yang berfungsi sebagai navigasi, membuat peserta didik untuk berinteraksi secara lebih dinamis dengan program. Selain itu, e-modul dapat dilengkapi dengan video tutorial, animasi, dan audio untuk meningkatkan kemampuan belajar.

Dengan adanya media pembelajaran berbasis e-modul ini diharapkan akan mengurangi hambatan pemahaman siswa dalam mempelajari materi pembuatan macam-macam pola kerah dalam elemen dasar pola dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik sehingga dapat di pahami lebih jelas dan tersimpan lama dalam memori pada peserta didik serta siswa dapat berulang kali melihat media e-modul untuk dipelajari dimana saja.

Berdasarkan hasil penelitian media e-modul yang berjudul Pengembangan Media E-modul pada Materi Pembuatan Pola Blouse di Kelas X SMKN 1 Kudus yang dilaksanakan oleh Deffa dan Urip (2024). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil dari uji kelayakan kelayakan E-modul Pola Blouse, mendapatkan skor rata-rata 3,93 dengan kriteria sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa e-modul pembuatan pola blouse sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti mengembangkan media bahan ajar berupa e-modul pada materi bermacam-macam pola kerah dikelas X Tata busana SMK Swasta Setia Budi Binjai sebagai solusi untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran bagi peserta didik. E-modul ini diharapkan dapat mendukung kemandirian belajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas X Tata

busana SMK Swasta Setia Budi Binjai. Maka peneliti tertarik untuk membuat suatu penelitian dengan judul **“Pengembangan E-Modul Menggambar Berbagai Macam Pola Kerah Siswa Kelas X Tata Busana SMK Swasta Setia Budi Binjai”**. Dengan adanya pengembangan e-modul ini diharapkan dapat memberikan solusi bagi guru dan siswa dalam elemen dasar pola.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di SMK Swasta Setia Budi Binjai yang dipaparkan, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu:

1. Siswa kelas X jurusan Tata Busana kesulitan dalam membuat macam-macam pola kerah
2. Penggunaan media di SMK Swasta Setia Budi Binjai masih terbatas pada papan tulis dan buku panduan yang dipegang guru sehingga siswa masih kesulitan belajar mandiri
3. Siswa kelas X jurusan Tata Busana masih kurang menguasai materi tentang macam-macam pola kerah
4. Masih kurangnya penggunaan media yang berfungsi sebagai pendamping belajar peserta didik yang dapat menunjang pembelajaran

1.3 Batasan Masalah

Untuk memberi ruang lingkup yang jelas dan terarah, serta mengingat kemampuan penulis yang terbatas dalam hal waktu serta tenaga, maka perlu dilakukan pembatasan dalam penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media e-modul
2. Materi pembelajaran yang diterapkan meliputi teori pembuatan bermacam-macam pola kerah yaitu, kerah rebah, kerah kemeja, kerah setali, kerah sanghai, dan kerah shiller.
3. Subjek penelitian ini adalah Siswa Kelas X jurusan Tata Busana di SMK Swasta Setia Budi Binjai.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran e-modul pada pembuatan bermacam-macam pola kerah, pada elemen dasar pola siswa kelas X Tata Busana SMK Swasta Setia Budi Binjai?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran e-modul yang dikembangkan pada elemen dasar pola pada siswa kelas X Tata Busana SMK Swasta Setia Budi Binjai?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, tujuan utama penelitian pengembangan ini adalah untuk menerapkan media pembelajaran e-modul, tujuan penelitian ini dijabarkan sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan media e-modul pada elemen dasar pola pada materi pembuatan bermacam-macam pola kerah di kelas X Tata Busana SMK Swasta Setia Budi Binjai.

2. Untuk mengetahui kelayakan media e -modul pada elemen dasar pola pada materi pembuatan bermacam-macam pola kerah di kelas X SMK Swasta Setia Budi Binjai.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan solusi yang bermanfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Bagi Siswa
 - a. Membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran pembuatan bermacam-macam pola kerah.
 - b. Meningkatkan kemampuan siswa dalam bidang akademik dan praktek.
Dalam bidang akademik yaitu meningkatkan kemampuan siswa dalam macam-macam kerah pada busana, sedangkan praktek yaitu meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat macam-macam pola kerah.
2. Bagi Peneliti
 - a. Penelitian ini dijadikan sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk meraih gelar sarjana pendidikan
 - b. Sebagai referensi dan pembanding untuk penelitian yang akan dilakukan selanjutnya
3. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan variasi dalam proses pembelajaran, sehingga penyajian materi tidak monoton dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar

4. Bagi Instansi

a. SMK Setia Budi Binjai

Sebagai referensi bagi sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan efisien guna meningkatkan hasil belajar

b. Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga

Sebagai acuan untuk membentuk calon guru yang kreatif dan inovatif dalam mengembangkan beragam media pembelajaran

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini adalah :

1. Cover e-modul dirancang menggunakan aplikasi canva dengan warna dominan biru. Informasi yang dicantumkan meliputi judul modul, materi kelas, nama penulis, dan logo sekolah
2. Daftar isi pada e-modul bersifat interaktif yang dapat langsung diakses dengan sekali klik
3. Pembelajaran pada media e-modul ini dijelaskan pengertian macam-macam kerah, alat dan bahan, langkah membuat pola kerah, uraian pola, serta rancangan bahan

4. Media pembelajaran berupa e-modul materi pola kerah sebagai rencana pembelajaran dan sebagai sumber pembelajaran bagi siswa kelas X Tata Busana
5. Media e-modul terdapat video tutorial membuat pola kerah yang dapat diakses melalui link tautan atau scan kode QR
6. Isi pada e-modul dibuat dengan font alicia dengan font size judul besar 34 dan font size isi materi 16
7. E-modul ini terdapat 35 halaman
8. Format file yang dipakai pada e-modul adalah pdf
9. Media e-modul ini bisa dipakai dengan mudah melalui smartphone, laptop, serta komputer
10. Media e-modul ini dibuat dengan aplikasi Canva
11. Hasil media e-modul ini bisa disimpan di smartphone, laptop, serta komputer

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media ini sangat penting dalam dunia pendidikan, pengembangan media modul e-learning sangat dibutuhkan oleh para guru dan siswa. Dengan adanya e-modul ini, para guru dapat menggunakannya sebagai alat bantu yang berguna untuk mengefektifkan proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media e-modul elemen dasar pola ini adalah :

1. Diharapkan dengan adanya e-modul ini dapat membantu siswa dalam memahami pembuatan bermacam-macam pola kerah sehingga dapat meningkatkan minat belajar para siswa.
2. Dengan bantuan media ini, siswa dapat belajar mandiri dimana saja dan kapan saja.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Beberapa keterbatasan pada pengembangan media e-modul dasar pola ini adalah :

1. Keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki peneliti sehingga materi dalam penelitian ini hanya terbatas yaitu pada materi macam-macam kerah.
2. Penelitian hanya terbatas pada kelas X jurusan Tata Busana SMK Swasta Setia Budi Binjai.
3. Validasi e-modul hanya dilakukan dengan ahli materi dan ahli media