

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) membawa dampak pada seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk juga pada bidang pendidikan. Pendidikan merupakan suatu usaha untuk membentuk generasi yang cerdas dan memiliki keterampilan. Menurut Hasan dkk, (2023) pendidikan ialah salah satu kebutuhan dan juga aspek terpenting dari manusia. Melalui pendidikan, individu mendapatkan pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai dan sikap yang memungkinkan untuk mencapai tujuan dan memberikan kontribusi yang berarti kepada masyarakat. Sejalan dengan itu pendidikan ialah usaha sadar yang dilakukan oleh setiap orang melalui kegiatan yang berlangsung disekolah dan diluar sekolah, baik formal maupun informal yang dilakukan seumur hidup untuk mengoptimalkan potensi diri (Citriadin, 2019).

Berdasarkan pernyataan diatas, pendidikan ialah aspek terpenting dalam kehidupan manusia untuk membentuk generasi yang cerdas, memiliki keterampilan dan dapat mengoptimalkan potensi diri, pendidikan bisa didapatkan dimana saja dan berlangsung seumur hidup.

Salah satu karakteristik pembelajaran pada abad 21 adalah integrasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) ke dalam pembelajaran. Peserta didik dituntut untuk menguasai teknologi sebagai alat yang menunjang keberhasilan pembelajaran. Perkembangan teknologi mempunyai kekuatan untuk mendorong

upaya terus menerus untuk melakukan inovasi dalam dunia pendidikan dan berpotensi sebagai alat ataupun sarana untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dalam proses pembelajaran yang interaktif. Pada pembelajaran abad 21 ini, belajar tidak hanya mengandalkan pengetahuan saja namun juga keterampilan. Keterampilan merupakan komponen yang diperlukan dalam banyak bidang kehidupan (Hamzah dkk, 2023). Salah satu lembaga pendidikan yang dapat menghasilkan lulusan yang cerdas dan memiliki keterampilan adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga tingkat satuan pendidikan yang mempunyai tujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan kompeten di bidangnya. Potensi yang dimiliki oleh peserta didik dapat dikembangkan melalui beberapa program keahlian yang terdapat di sekolah kejuruan. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dalam proses pembelajarannya, peserta didik dilengkapi dengan ilmu pengetahuan teoritis dan dibekali oleh ilmu praktik, sehingga dalam prosesnya SMK dituntut untuk mampu menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang dapat mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sebagai lembaga pendidikan, terdapat berbagai bidang keahlian yang disesuaikan dengan tuntutan dari dunia industri. Untuk itu mutu pendidikan di SMK terus ditingkatkan agar lulusan dapat menjadi generasi yang berkompeten di bidangnya masing-masing.

Peningkatan mutu pendidikan terus diupayakan dari tahun ke tahun, upaya ini dipengaruhi oleh kurikulum, buku pelajaran, media pembelajaran, metode pengajar dan sistem evaluasi. Perbaikan kurikulum dilakukan di segala bidang, termasuk

sarana atau fasilitas kurikulum dan tenaga pendidik. Penyempurnaan metode pembelajaran selalu dilakukan yaitu dengan mencari metode pembelajaran yang efektif sesuai dengan bahan ajar. Media pembelajaran dikembangkan untuk mengefektifkan proses belajar mengajar dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi ajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

SMK Negeri 1 Beringin merupakan salah satu Lembaga pendidikan formal di Deli Serdang yang menyelenggarakan berbagai jurusan, salah satunya adalah keahlian Tata Busana. Program keahlian Tata Busana diharapkan mampu menghasilkan lulusan yang memiliki sikap ketekunan, ketelitian, keuletan, keterampilan, disiplin dan berprestasi serta berkompeten dalam bidangnya sehingga siap untuk bergabung di dunia industri serta mengembangkan potensi diri. Program keahlian Tata Busana memiliki satu elemen yang merupakan bagian penting dari seluruh kegiatan pembelajaran yaitu elemen Dasar Pola. Dasar Pola merupakan elemen yang diajarkan pada kelas X, dalam elemen pembuatan dasar pola terdapat beberapa kompetensi salah satunya yaitu membuat macam-macam pola rok.

Pola merupakan potongan kertas yang di gunakan sebagai contoh untuk membuat suatu busana (Ernawati, 2021). Rok ialah jenis busana wanita yang dikenakan mulai dari pinggang ke bawah untuk menutupi perut, pinggul dan sebagian kaki hingga batas panjang yang diinginkan. Terdapat beberapa macam rok yaitu diantaranya rok span, rok lipit hadap, rok lipit sungkup, rok setengah lingkaran dan rok lingkaran. Menggambar pola rok memerlukan keahlian, kesabaran, kecermatan dan konsentrasi yang lebih agar tercipta pola yang sesuai dengan desain yang diinginkan. Maka dari itu, perlunya membekali peserta didik

untuk memahami dan menguasai keterampilan dasar dalam memahami macam-macam pola rok dan pecah pola rok. Kemampuan tersebut diharapkan dapat membekali peserta didik untuk masuk dalam dunia industri.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru bidang studi dasar pola kelas X di SMK Negeri 1 Beringin, diketahui bahwa salah satu materi pokoknya adalah pembuatan macam-macam pola rok. Diketahui kurangnya pengetahuan peserta didik dalam memahami macam-macam pola rok, mengalami kesulitan dalam membuat pecah pola macam-macam rok, kurangnya penerapan pembelajaran menggunakan berbagai media untuk meningkatkan pemahaman belajar peserta didik mengenai pembuatan macam-macam pola rok. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang digunakan hanya menggunakan buku pelajaran yang disediakan dari sekolah dan hanya terdapat pembahasan singkat mengenai pola rok, guru juga mengalami kesulitan untuk mendemostrasikan setiap gambar karena keterbatasan media pembelajaran dan waktu, yang menyebabkan proses pembelajaran pada peserta didik kurang optimal.

Hasil observasi yang didapatkan oleh peneliti dalam proses pembelajaran materi macam-macam pola rok, pada saat pembelajaran pembuatan pola rok, siswa masih kesulitan memahami dan membuat macam-macam pecah pola rok dan kurangnya kemampuan peserta didik dalam teknik menggambar pola rok seperti pada garis penghubung sisi dengan panggul masih menggunakan garis penggaris siku yang mana seharusnya menggunakan penggaris panggul. Selama pembelajaran siswa hanya mendapatkan sedikit penjelasan mengenai pembuatan macam-macam pola rok, sehingga belum tercapainya tujuan pembelajaran membuat macam-macam

pola rok. Kondisi ini menunjukan adanya kesenjangan antara harapan tercapainya tujuan pembelajaran peserta didik dalam membuat macam-macam pola rok dengan kenyataan yang ada dilapangan, dimana peserta didik belum mampu menguasai materi secara menyeluruh akibat kurangnya media pembelajaran yang mendukung, yang mana dengan media pembelajaran yang sesuai diyakini dapat meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai sarana untuk menyampaikan sebuah materi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Abi Hamid dkk (2020) penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Azhar dalam Paggara (2022), media pembelajaran dikelompokkan menjadi beberapa jenis, yaitu: Media visual seperti media cetak (buku, jurnal, peta, gambar dan lain sebagainya), media audio seperti (tape recorder, dan radio), media audio visual seperti (film, video, program tv, dan lainnya) dan multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan dalam kegiatan pembelajaran.

Modul merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Seiring kemajuan teknologi di era digital saat ini telah memungkinkan terjadinya perubahan modul yang berupa cetak menjadi modul elektronik (E-modul).

E-modul merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi informasi untuk membuat modul cetak menjadi lebih menarik dan interaktif. E-Modul ialah sebuah bentuk penyajian bahan ajar mandiri yang disusun

secara sistematis didalam unit pembelajaran tertentu, yang disajikan format elektronik, di mana setiap kegiatan pembelajaran didalamnya dihubungkan dengan tautan (link), dilengkapi dengan penyajian video tutorial, animasi dan audio untuk menambah pengalaman belajar, sehingga menjadikan peserta didik lebih interaktif (Najuah dkk, 2020). Karena berbentuk teks digital, video, audio visual, ataupun aplikasi interaktif, modul elektronik dapat di gunakan pada gadget, laptop maupun tablet peserta didik, ini memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri kapan saja dan dimana saja. Menonton klip pengetahuan, mengerjakan tugas/latihan dan mengikuti kuis adalah beberapa cara modul e-modul dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang suatu topik pembelajaran, baik dengan bimbingan guru ataupun belajar mandiri.

Berdasarkan penjelasan diatas e-modul memanfaatkan teknologi informasi untuk membuat modul cetak menjadi lebih menarik dan interaktif. E-modul merupakan sarana pembelajaran yang mudah diakses dan didapatkan secara gratis melalui internet. E-modul dapat digunakan pada gadget, laptop atau tablet peserta didik, yang mungkin untuk pembelajaran mandiri kapan saja dan dimana saja. Dengan demikian siswa diharapkan bisa memahami langkah-langkah menggambar bermacam-macam pola rok dengan mudah melalui media e-modul.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Herdiningrum (2022) mengembangkan modul elektronik untuk kompetensi pembuatan pola busana, studi tersebut menemukan bahwa e-modul yang mereka kembangkan sangat layak, sangat praktis dan efektif untuk meningkatkan kompetensi pembuatan pola busana digital pada siswa SMK program keahlian tata busana. Jannatul dan Lutfiyah (2022)

mengatakan tingkat kelayakan e-modul pembuatan pola rok dan blouse sesuai desain di kelas X SMKN 8 Surabaya berada pada kriteria sangat layak digunakan.

Berdasarkan uraian diatas, permasalahan yang terjadi di SMK Negeri 1 Beringin yaitu terdapat pada belum tersedianya media pembelajaran yang dapat diakses oleh siswa secara mandiri dengan tujuan untuk menambah pemahaman mengenai membuat macam-macam pola rok. Dengan media e-modul peserta didik dapat mengakses secara mandiri dan memahami materi diantaranya mengenai pengertian pola rok, pengertian macam-macam rok, tanda-tanda dalam pola dan pembahasan menggambar macam-macam pola rok yang lebih dalam karena tersedia intruksi langkah pembuatan macam-macam pola rok yang berupa gambar dan video. E-modul merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dan inovatif dan akan diupayakan ketersediannya melalui penelitian Reseach And Development (R&D) yang dilakukan di SMK Negeri 1 Beringin dalam elemen dasar pola. Dari uraian yang telah dipaparkan diatas maka peneliti akan mengangkat judul **“Pengembangan Media E-Modul Menggambar Bermacam-Macam Pola Rok Siswa Kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, dapat di definisikan beberapa masalah yaitu :

1. keterbatasan sumber belajar yang sesuai dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media untuk menjelaskan materi menggambar bermacam-macam pola rok.

2. Kurangnya pengetahuan peserta didik pada materi macam-macam pola rok, tanda-tanda pada pola rok dan teknik dalam menggambar pola rok.
3. kurangnya pengetahuan mengenai langkah – langkah membuat pecah pola macam-macam rok.
4. Dibutuhkannya media pembelajaran aplikatif, khususnya e-modul pada materi membuat macam-macam pola rok di kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin.

1.3 Pembatasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah E- modul.
2. Penelitian ini hanya melibatkan kelas X Tata Busana-2 di SMK Negeri 1 Beringin.
3. E-modul disajikan dalam bentuk Heyzine Flipbook.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan e-modul menggambar bermacam-macam pola rok siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin?
2. Bagaimana kelayakan e-modul menggambar bermacam-macam pola rok siswa kelas X Tata busana SMK Negeri 1 Beringin?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan pengembangan produk ini adalah :

1. Mengetahui pengembangan e-modul menggambar bermacam-macam pola rok siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin.
2. Mengetahui kelayakan e-modul menggambar bermacam-macam pola rok siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kegunaan untuk berbagai pihak, antara lain :

1. Bagi siswa
 - a) Membantu siswa dalam memahami materi menggambar bermacam-macam pola rok.
 - b) Meningkatkan kemampuan siswa dalam bidang akademik dan praktek.
Dalam bidang akademik yaitu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami macam-macam pola rok, sedangkan praktek yaitu meningkatkan kemampuan siswa membuat pecah pola rok sesuai dengan desain rok.
2. Bagi Guru
 - a) Mempermudah guru saat proses belajar mengajar pada kompetensi membuat macam-macam pola rok.
 - b) Menambah referensi guru sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat memanfaatkan untuk proses pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

- a) Dapat menjadi informasi bagi pihak sekolah atau lembaga tentang pengembangan e-modul.
- b) Dapat menjadi sumber belajar bagi siswa dalam kompetensi membuat macam-macam pola rok.

4. Bagi peneliti

- a) Untuk menambah pengetahuan serta wawasan penulis mengenai penggunaan media e-modul menggambar bermacam-macam pola rok dalam upaya memajukan hasil belajar siswa.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi pengembangan yang diharapkan pada media e-modul ini adalah:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa e-modul yang berisi materi pengertian rok, pengertian macam-macam rok, tanda-tanda dalam pola, pembuatan pola rok span, rok lipit hadap, rok lipit sungkup, rok setengah lingkaran, rok lingkaran.
2. Media e-modul yang digunakan dilengkapi dengan video pembelajaran. Video pembelajaran berisi materi mengenai macam-macam pola rok.
3. Media e-modul ini bisa dipakai melalui smartphone, laptop serta komputer yang dapat di akses melalui tautan link atau dengan scan barcode, serta dapat diunduh dalam bentuk file pdf.
4. E-modul menyajikan pemahaman materi yang dilengkapi gambar dan juga video yang membantu memperjelas isi dan informasi yang disampaikan.

5. Bahasa yang digunakan dalam e-modul merupakan bahasa yang baku, jelas, dan komunikatif sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disajikan melalui media e-modul ini.
6. E-modul dikembangkan melalui aplikasi canva yang dapat memuat konten teks dengan jenis font *nunito* dengan ukuran font 15 pt pada penjelasan materi dan 18 pt pada judul materi dan juga *poppins* dengan ukuran 22 pt, dengan menggunakan format kertas A4, lalu dikonversi kedalam bentuk flipbook menggunakan heyzine flipbook.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian “Pengembangan Media E-modul Menggambar Berbagai-bagai Pola Rok Siswa Kelas X tata Busana SMK Negeri 1 Beringin” penting dilakukan untuk membantu pendidik atau guru dalam menyediakan media pembelajaran berupa modul elektronik (E-modul) yang diharapkan dapat berguna bagi peserta didik sebagai sumber belajar yang dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik mendapatkan informasi, ilmu pengetahuan serta pemahaman mengenai materi pembelajaran secara mandiri.

E-modul ini dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar elemen dasar pola dalam kompetensi pembuatan macam-macam pola rok. Dengan adanya modul pembelajaran elektronik ini, siswa diharapkan dapat belajar secara mandiri dan sesuai dengan kemampuan pemahaman siswa.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran e-modul ini adalah:

1. Asumsi Pengembangan

Sejalan dengan prinsip pengembangan e-modul, diasumsikan bahwa penggunaan e-modul dapat meningkatkan minat belajar dan nilai akademik peserta didik. Selain itu penggunaan e-modul diasumsikan mampu meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar peserta didik terhadap materi membuat macam-macam pola rok. Dengan penggunaan e-modul peserta didik dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kapasitas masing-masing. Lebih lanjut, penggunaan e-modul juga diyakini dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi lebih efisien

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Materi yang akan dijelaskan pada e-modul ini yaitu pengertian pola rok, pengertian macam-macam pola rok, tanda-tanda dalam pola rok, dan macam-macam pecah pola rok.
- b. Uji coba kelayakan produk e-modul ini dilakukan oleh guru dan siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin.
- c. Media E-modul hanya dapat diakses secara *online*.