

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu secara menyeluruh, meliputi aspek intelektual, emosional, dan sosial. Melalui pendidikan, terjadi upaya sadar dan terencana dalam mewariskan nilai-nilai budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya, sehingga keberlanjutan pengetahuan dan karakter bangsa dapat terjaga. Pendidikan dipandang sebagai investasi jangka panjang bagi suatu bangsa dan melalui pendidikan yang tepat, diharapkan dapat dihasilkan sumber daya manusia yang unggul, berdaya saing, serta adaptif terhadap perkembangan dan perubahan zaman, termasuk tantangan di era Revolusi Industri 4.0 dan *Society 5.0* (Rahayu dkk., 2024).

Di Indonesia, pendidikan kejuruan yang diselenggarakan melalui Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu bentuk pendidikan formal pada jenjang menengah yang dapat ditempuh setelah lulus dari SMP/MTs atau sederajat. SMK merupakan jenjang pendidikan menengah yang berfokus pada pengembangan keterampilan, pengetahuan, dan sikap peserta didik sesuai bidang keahlian tertentu agar siap memasuki dunia kerja maupun melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Nurdiana dkk., 2022).

Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di SMK, pemerintah menerapkan Kurikulum Merdeka sebagai kurikulum yang memberikan keleluasaan untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan

kebutuhan, karakteristik, serta lingkungan belajar para siswa. Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi (2023) menjelaskan bahwa kurikulum merdeka mendorong pelaksanaan pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik dengan memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berdasarkan minat dan potensinya. Pada implementasinya di SMK, kurikulum ini menekankan pembelajaran yang lebih fleksibel melalui penggunaan strategi dan perangkat ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa. Sasmitha (2023) menyatakan bahwa pembelajaran dalam kurikulum merdeka dilaksanakan dengan pendekatan yang lebih beragam sehingga siswa dapat mengembangkan kompetensi secara optimal sesuai bidang keahliannya.

SMK Setia Budi Binjai merupakan sekolah kejuruan yang memiliki tujuh program keahlian, salah satu diantaranya adalah program keahlian Tata Busana. Pada fase F khususnya siswa kelas XI Tata Busana terdapat capaian pembelajaran yang mencakup beberapa elemen, salah satunya adalah elemen Desain Hiasan Busana. Elemen ini menjadi bagian penting dalam pembelajaran Tata Busana karena menuntut siswa untuk menguasai berbagai keterampilan praktik, termasuk keterampilan membuat sulaman fantasi.

Sulaman fantasi merupakan salah satu materi pokok elemen desain hiasan busana dalam kompetensi Tata Busana kelas XI. Pembelajaran sulaman fantasi tidak hanya berfokus pada penguasaan keterampilan teknis, tetapi mengembangkan kreativitas, ketelitian, dan kemampuan para siswa dalam memahami konsep dasar menghias kain. Amanda dkk. (2023) menjelaskan bahwa materi sulaman fantasi mencakup pemahaman konsep dasar mengenai pengertian sulaman fantasi,

karakteristik sulaman fantasi, pola hiasan sulaman fantasi, penerapan warna, jenis tusuk hias pada sulaman fantasi, alat dan bahan yang digunakan, serta langkah-langkah pembuatan sulaman fantasi. Melalui penguasaan materi tersebut, para siswa diharapkan mampu menghasilkan karya sulaman fantasi yang sesuai dengan prinsip estetika dan teknik yang benar.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti di SMK Setia Budi Binjai, ditemukan bahwa metode pembelajaran yang digunakan di dalam kelas adalah ceramah, tanya jawab, diskusi dan praktik. Guru menjadi sumber utama pengetahuan bagi siswa (*teacher centred learning*). Media pembelajaran yang digunakan di kelas yaitu papan tulis, *power point* dan sumber internet. Ditemukan juga bahwa pengetahuan siswa mengenai konsep dasar sulaman fantasi masih sangat kurang dan akhirnya siswa kurang mampu menghasilkan karya sulaman fantasi yang sesuai dengan prinsip estetika dan teknik yang benar. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai siswa kelas XI Tata Busana, dimana masih banyak siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh SMK Swasta Setia Budi Binjai yaitu 70. Dari keseluruhan jumlah siswa yakni 30 orang, sebanyak 19 siswa (63,33%) kurang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sehingga dinyatakan “Tidak Lulus” dan hanya 11 siswa (36,67%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan dinyatakan “Lulus”.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti kepada guru dan juga siswa di sekolah ini, ditemukan bahwa hambatan dalam pembelajaran sulaman fantasi disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang tersedia. Siswa menemui kesulitan dalam memahami dan membuat sulaman fantasi karena tidak

memiliki buku pegangan masing-masing untuk dibaca mandiri. Mereka hanya mengandalkan catatan yang mereka tulis saat mendengarkan ceramah guru di kelas. Variasi media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar juga masih terbatas, sehingga kondisi tersebut menyebabkan siswa kesulitan untuk mengulang kembali materi yang telah disampaikan oleh guru. Siswa juga belum memahami pentingnya pemahaman konsep dasar dalam membuat sulaman fantasi (pengertian sulaman fantasi, karakteristik sulaman fantasi, pola hiasan sulaman fantasi, penerapan warna, jenis tusuk hias pada sulaman fantasi, alat dan bahan yang digunakan, serta langkah-langkah pembuatan sulaman fantasi).

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, peneliti melihat bahwa diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami materi sulaman fantasi secara lebih sistematis, menarik, dan mudah dipelajari secara mandiri. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara penyampaian pesan atau materi dari guru kepada para siswa. Fadilah dkk. (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar, dan membantu para siswa memahami materi secara lebih mudah. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik para siswa menjadi faktor penting dalam mencapai keberhasilan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah modul pembelajaran yang dirancang untuk mendukung proses belajar yang mandiri dan terarah.

Menurut Fauziah dkk. (2023) modul pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang dirancang untuk memudahkan guru dan siswa dalam memperoleh materi pembelajaran secara terstruktur, serta mendukung proses belajar yang disesuaikan dengan kemampuan, tempo belajar, dan karakteristik belajar setiap individu. Pada awalnya, modul banyak digunakan dalam bentuk media cetak, namun seiring perkembangan teknologi dan digitalisasi di bidang pendidikan, modul pembelajaran kini berkembang menjadi modul elektronik atau yang disingkat dengan e-modul.

E-modul merupakan media pembelajaran yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti *smartphone*, laptop, maupun komputer. Kehadiran e-modul memberikan kemudahan bagi guru dan siswa karena materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Selain lebih praktis, e-modul juga dapat dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif seperti gambar, audio, video, animasi, serta tautan pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik (Lastri, 2023). Penggunaan e-modul dalam proses pembelajaran menjadi salah satu inovasi yang mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih fleksibel, mandiri, dan berpusat pada siswa, terutama dalam Kurikulum Merdeka.

Kustandi dan Dermawan (2022) menjelaskan bahwa e-modul merupakan salah satu peluang dalam membuat media ajar yang disusun menggunakan perangkat elektronik. Tujuan dari penggunaan e-modul adalah untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran baik dari waktu, dana, fasilitas, maupun tenaga guru. Hal ini diperkuat oleh Bastari, K. (2023) menyatakan bahwa kemandirian belajar dan pemanfaatan sumber belajar memiliki hubungan positif terhadap hasil belajar

siswa, sehingga penggunaan sumber belajar yang dapat diakses secara mandiri baik di sekolah maupun di luar jam pelajaran sekolah dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik. Penyediaan sumber belajar seperti modul atau e-modul menjadi penting untuk mendukung siswa dalam melakukan kegiatan belajar secara mandiri.

Anggraeni Dewi Puspita Sari pada tahun 2022 melakukan penelitian pengembangan e-modul pembelajaran sulaman *smock* Jepang di SMK Diponegoro Depok. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dihasilkan e-modul pembelajaran *smock* Jepang dengan persentase hasil validasi ahli materi sebesar 95,62% dan ahli media sebesar 96,52% yang keduanya termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Pada tahap uji coba kepada peserta didik, e-modul memperoleh respon positif dengan persentase sebesar 85%, sehingga menunjukkan bahwa produk pengembangan e-modul ini mudah digunakan, menarik dan membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sulaman *smock* Jepang.

Penelitian lain mengenai pengembangan e-modul pada materi sulaman fantasi juga telah dilakukan oleh Febrina Dwi Kinasih pada tahun 2024. Penelitian ini dilakukan pada siswa Kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Sewon. Hasil penelitian ini ditemukan bahwa persentase hasil validasi ahli materi sebesar 100%, dan ahli media 100% yang berarti e-modul yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Uji coba kepada peserta didik juga mendapat persentase 87,95% pada skala kecil (6 responden) dan 89,05% pada skala terbatas (25 responden). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran e-modul

layak digunakan sebagai media pembelajaran materi pembuatan sulaman fantasi bagi siswa SMK Kelas XI SMK Negeri 1 Sewon.

Peneliti mengamati bahwa, SMK Swasta Budi Setia Binjai belum menyediakan media pembelajaran e-modul pada materi sulaman fantasi, khususnya di fase F Kelas XI. Para siswa hanya bergantung pada catatan yang mereka tulis saat mendengarkan pembelajaran di kelas, yang dilakukan secara ceramah oleh guru di depan kelas. Pembelajaran mandiri juga kurang diminati oleh siswa karena kurangnya variasi media pembelajaran yang ada untuk materi sulaman fantasi.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul pada Materi Sulaman Fantasi Siswa Kelas XI Tata Busana SMK Swasta Setia Budi Binjai”.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya pengetahuan siswa mengenai konsep dasar sulaman fantasi (pengertian sulaman fantasi, karakteristik sulaman fantasi, pola hiasan sulaman fantasi, penerapan warna, jenis tusuk hias pada sulaman fantasi, alat dan bahan yang digunakan, serta langkah-langkah pembuatan sulaman fantasi).
2. Siswa menemui hambatan dalam pembelajaran sulaman fantasi disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang tersedia dan tidak memiliki buku pegangan masing-masing untuk dibaca mandiri.

3. Terbatasnya variasi media pembelajaran menyebabkan siswa kesulitan untuk mengulang kembali materi yang telah disampaikan oleh guru.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat lebih terarah dan mendalam, maka diperlukan adanya pembatasan masalah. Adapun dalam penelitian ini dibatasi dengan:

1. Penelitian dilaksanakan pada fase F di kelas XI Tata Busana SMK Swasta Setia Budi Binjai tahun ajaran 2025/2026.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah dalam bentuk e-modul yang berisikan materi sulaman fantasi mulai dari pengertian sulaman fantasi, karakteristik sulaman fantasi, pola hiasan sulaman fantasi, penerapan warna, jenis tusuk hias dasar pada sulaman fantasi, alat dan bahan, serta langkah-langkah pembuatan sulaman fantasi.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran e-modul pada materi Sulaman Fantasi siswa kelas XI Tata Busana SMK Swasta Setia Budi Binjai?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran e-modul pada materi Sulaman Fantasi siswa kelas XI Tata Busana SMK Swasta Setia Budi Binjai?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah

:

1. Untuk mengetahui bagaimana mengembangkan media pembelajaran e-modul pada materi Sulaman Fantasi siswa kelas XI Tata Busana SMK Swasta Setia Budi Binjai.
2. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan e-modul pada materi Sulaman Fantasi siswa kelas XI Tata Busana SMK Swasta Setia Budi Binjai.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

1. Bagi Siswa
 - a. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi sulaman fantasi secara mandiri tanpa harus selalu bergantung pada penjelasan guru di kelas.
 - b. Meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik melalui penyajian e-modul yang dikemas dengan tampilan menarik dan interaktif.
 - c. Membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan praktik sulaman fantasi secara lebih fleksibel, sehingga proses belajar dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja.
2. Bagi Guru
 - a. Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih jelas, sistematis, dan menarik sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi sulaman fantasi.
 - b. Menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran praktik agar lebih efektif dan efisien.

- c. Menambah referensi bagi guru dalam mengembangkan variasi media pembelajaran, sehingga tidak hanya bergantung pada metode ceramah, tetapi juga dapat memanfaatkan e-modul sebagai media pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

- a. Memberikan inovasi dalam pembelajaran di SMK, khususnya melalui pemanfaatan teknologi digital yang mendukung perkembangan pembelajaran saat ini.
- b. Meningkatkan kualitas pembelajaran keterampilan pada program keahlian Tata Busana agar proses pembelajaran menjadi lebih optimal khususnya pada materi pembelajaran sulaman fantasi.
- c. Menjadi contoh pengembangan media pembelajaran mandiri yang dapat dijadikan acuan atau diterapkan pada mata pelajaran lain di sekolah.

4. Bagi Peneliti

- a. Meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti mengenai pengembangan e-modul sebagai media pembelajaran pada materi sulaman fantasi.
- b. Memperoleh pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran e-modul sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di bidang Tata Busana.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran e-modul pada materi sulaman

fantasi. E-modul sulaman fantasi yang dikembangkan oleh peneliti memiliki spesifikasi produk sebagai berikut:

1. E-modul memuat materi sulaman fantasi sebagai fokus utama pembelajaran. Materi yang disajikan dalam e-modul mencakup pembahasan tentang sulaman fantasi, mulai dari pengertian sulaman fantasi, karakteristik sulaman fantasi, pola hiasan sulaman fantasi, penerapan warna sulaman fantasi, jenis-jenis tusuk hias pada sulaman fantasi, alat dan bahan yang digunakan, serta langkah-langkah pembuatan sulaman fantasi.
2. Pada bagian awal, e-modul terdapat halaman sampul yang berisi judul e-modul, jenjang kelas, nama pengembang, tahun pengembangan, logo SMK dan logo Universitas Negeri Medan.
3. Terdapat petunjuk penggunaan lengkap yang memberikan informasi mengenai cara mengakses dan memanfaatkan e-modul agar pengguna dapat menggunakannya secara optimal.
4. Untuk membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik, e-modul dilengkapi tautan video tutorial yang menampilkan proses pembuatan sulaman fantasi secara bertahap.
5. Selain materi pembelajaran, e-modul juga memuat rangkuman dari seluruh materi, kuis pembelajaran, glosarium, daftar pustaka dan profil pengembang.
6. Cara mengakses e-modul ini dilakukan melalui *link* yang sudah ada dan dapat dibuka menggunakan *smartphone*, komputer dan laptop.

7. Media pembelajaran e-modul ini ditujukan untuk digunakan oleh siswa SMK kelas XI Tata Busana sebagai bantuan dalam kegiatan belajar secara mandiri.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat berfungsi sebagai sumber belajar yang membantu memfasilitasi peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, informasi, serta pemahaman terhadap materi pembelajaran. Adapun pentingnya penelitian pengembangan e-modul pada materi sulaman fantasi ini antara lain :

1. Bagi Siswa

E-modul yang dikembangkan diharapkan dapat membantu dan meningkatkan pemahaman para siswa dalam memahami materi sulaman fantasi dengan lebih mudah. Selain digunakan saat proses pembelajaran di kelas, e-modul juga dapat dimanfaatkan sebagai bahan belajar mandiri yang memungkinkan para siswa untuk mempelajari dan mengulang kembali materi kapan saja sesuai kebutuhan.

2. Bagi Guru

E-modul ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif dan terstruktur. Materi yang disajikan dalam e-modul menggunakan bahasa yang mudah dipahami serta dilengkapi dengan langkah-langkah pembelajaran yang jelas, sehingga dapat memudahkan guru dalam menjelaskan materi dan membimbing para siswa selama proses pembelajaran.

Selain itu, penggunaan e-modul juga dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung penerapan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik.

3. Bagi Sekolah

Hasil pengembangan e-modul ini diharapkan dapat menjadi salah satu upaya untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. E-modul dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar berbasis digital yang sejalan dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan, sehingga dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif dan modern.

4. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini menambah pengalaman dan pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran e-modul khususnya pada materi sulaman fantasi.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Asumsi yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan e-modul pada materi sulaman fantasi yaitu :

- a. Pengembangan e-modul dilakukan untuk dapat membantu meningkatkan pemahaman para siswa terhadap materi sulaman fantasi.
- b. Guru mata pelajaran mendukung penggunaan e-modul sebagai salah satu media pendukung pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar di kelas.

- c. E-modul dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar mandiri yang membantu peserta didik mempelajari kembali materi di luar jam pembelajaran sekolah.

2. Keterbatasan Pengembangan

Agar penelitian ini lebih terarah maka peneliti memberi batasan-batasan sebagai berikut :

- a. Penelitian ini hanya menghasilkan produk berupa media pembelajaran e-modul pada materi sulaman fantasi yang ditujukan untuk siswa di kelas XI Tata Busana Setia Budi Binjai.
- b. E-modul hanya berfokus pada materi sulaman fantasi mulai dari pengertian sulaman fantasi, karakteristik sulaman fantasi, pola hiasan sulaman fantasi, penerapan warna sulaman fantasi, jenis-jenis tusuk hias pada sulaman fantasi, alat dan bahan yang digunakan, serta langkah-langkah pembuatan sulaman fantasi.
- c. Penilaian kelayakan e-modul hanya dilakukan melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media.
- d. Penggunaan e-modul bergantung pada ketersediaan perangkat digital seperti *smartphone*, komputer, dan laptop yang kompatibel untuk mengakses e-modul.