

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dalam era ke-21 bertujuan untuk merealisasikan cita-cita nasional yang tertuang dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945, dimana salah satunya adalah meningkatkan pemahaman dan pengetahuan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk menciptakan individu yang cerdas dan berkualitas, yang memperoleh pengetahuan, etika yang tinggi, moralitas, dan keterampilan yang dapat berkontribusi dalam kompetisi global dan mendukung pembangunan negara. Pendidikan dapat diakses melalui berbagai jalur, termasuk pendidikan formal, nonformal, dan informal.

Pendidikan formal yang sering disebut sebagai pendidikan persekolahan, diselenggarakan oleh pemerintah pusat dan daerah di seluruh Indonesia melalui Kementerian dan Dinas Pendidikan, dengan jenjang pendidikan yang telah ditetapkan seperti SD, SMP, SMA, SMK, dan perguruan tinggi. (Triyono, 2019).

SMK Swasta Hidayatul Insani Abadi sebagai salah satu institusi pendidikan kejuruan, memiliki program studi yang berkaitan dengan seni dan desain. Namun, dalam pembelajaran menggambar mode secara digital, masih terdapat kendala dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pembelajaran konvensional sering kali kurang efektif karena terbatasnya bahan ajar digital serta kurangnya keterampilan

peserta didik dalam memanfaatkan teknologi menggambar digital (Hidayat, 2020).

Penggunaan E-LKPD berbasis aplikasi Ibis Paint X diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan pemahaman konsep menggambar mode secara digital, serta melatih keterampilan peserta didik dalam menggunakan teknologi. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan hasil belajar psikomotorik siswa menggunakan media pembelajaran E-LKPD dalam menggambar mode secara digital di SMK Swasta Hidayatul Insani Abadi SMK Swasta Hidayatul Insani Abadi dalam bidang keahlian tata busana di kelas X memiliki elemen Menggambar Mode (MM). Berdasarkan Alur dan Tujuan Pembelajaran (ATP) menurut kurikulum merdeka yang dikeluarkan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi tahun 2022, lingkup pembelajaran meliputi: pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja dengan capaian pembelajaran yaitu: peserta didik mampu membuat gambar anatomi tubuh dan dasar ilustrasi, mencampur warna, untuk diterapkan dalam implementasi desain dan detail dengan kreatif dan mandiri ke anatomi tubuh serta membuat desain teknis secara digital.

Salah satu kompetensi dalam elemen Menggambar Mode (MM) di SMK Swasta Hidayatul Insani Abadi adalah membuat desain teknis secara digital. Pembuatan desain teknis secara digital, peserta didik mempelajari tentang pembuatan desain busana dan memberi warna desain menggunakan aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat desain dengan Android dan

komputer. Aplikasi untuk membuat desain melalui Android yaitu aplikasi Sketchbook, MediBang Paint, Ibis Paint X, dan sebagainya. Aplikasi untuk membuat desain melalui komputer yaitu CorelDraw, Adobe Photoshop, Macromedia Flash, dan sebagainya. (Wulandari, 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan peserta didik di SMK Swasta Hidayatul Insani Abadi, diketahui bahwa peserta didik mempelajari desain teknis secara digital pada elemen menggambar mode dengan menggunakan aplikasi Android yaitu Ibis Paint X. Banyak peserta didik yang kesulitan dalam pembuatan desain busana secara digital menggunakan aplikasi Ibis Paint X, yaitu dalam penggunaan tool (alat) pada Ibis Paint X untuk menggambar desain dan mewarnai desain terutama dalam membuat efek gelap dan terang. Hal ini terjadi karena pada elemen menggambar mode belum memiliki bahan ajar seperti buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang lebih fokus pada materi pembuatan desain busana menggunakan Ibis Paint X. Guru menyampaikan materi dengan metode ceramah dan menjelaskan materi langkah-langkah materi secara langsung kepada peserta didik. Hal ini menyebabkan dalam proses pembelajaran, peserta didik kurang paham dan guru harus mengulang-ulang materi yang menyebabkan kondisi kelas kurang kondusif. Hal ini dibuktikan dengan rendah nya hasil belajar siswa pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Belajar harian siswa

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentasi %	Kategori
Tuntas (≥ 75)	9	30%	Baik-Sangat Baik
Tidak Tuntas (< 75)	21	70%	Cukup-Kurang
Totak	30	100%	

Sumber: Guru Mata pelajaran tata busana

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa Hanya 30% yang mencapai ketuntasan minimal (KKM = 75) dan Sebanyak 70% belum tuntas dalam keterampilan menggambar mode digital. Rata-rata kelas masih berada dalam kategori "Cukup". Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan peserta didik dalam membuat desain busana secara digital merupakan hal yang sangat penting dan perlu dimiliki oleh peserta didik pada era saat ini. Langkah rasional yang dapat diambil untuk mewujudkan hal tersebut, termasuk pengembangan proses pembelajaran agar mencapai hasil yang optimal. Dalam konteks kemajuan teknologi dan pertumbuhan informasi yang cepat, diperlukan fleksibilitas yang lebih besar dalam berbagai transformasi pengetahuan pada proses pembelajaran. Ini dapat dicapai dengan membangun dua elemen kunci, yaitu kreativitas dan inovasi, untuk mendukung pembelajaran mandiri.

Sekolah memerlukan bahan ajar yang dapat memfasilitasi peserta didik agar mereka dapat berpartisipasi aktif dalam pengembangan pengetahuan. Ini bertujuan agar mereka dapat lebih paham terhadap materi atau konsep, serta menguasai keterampilan yang diajarkan dalam suatu pelajaran (Wiana, 2019). Peserta didik menunjukkan kecenderungan untuk kurang bersemangat dalam belajar, merasa jenuh selama pembelajaran, dan mengalami kesulitan dalam

memahami konsep materi yang disampaikan oleh guru (Asrori & Suparman, 2019). Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) merupakan salah satu materi pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik pada era abad ke-21.

E-LKPD sebagai format lembar kerja peserta didik yang terdiri dari serangkaian petunjuk kegiatan atau tugas yang harus diselesaikan oleh peserta didik selama proses pembelajaran. Format ini disusun berdasarkan pada kompetensi dasar dan disampaikan melalui platform elektronik digital atau internet (Prastika, 2021). E-LKPD diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik, terutama dalam konteks pembuatan desain teknis secara digital. Keunggulan E-LKPD mencakup kemampuannya untuk menyajikan informasi dalam bentuk teks, gambar, audio, dan video (Kosasih, 2021). Selain itu, penggunaannya praktis, menarik, dan interaktif. E-LKPD juga dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti smartphone, komputer, dan laptop.

Lembar Kerja Peserta Didik elektronik (E-LKPD) merupakan salah satu bahan ajar digital yang digunakan untuk membantu guru dalam memfasilitasi proses pembelajaran agar lebih interaktif, efektif, dan berpusat pada peserta didik (Sari, dkk., 2023). Penggunaan E-LKPD juga mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, baik pada aspek kognitif maupun keterampilan psikomotorik karena peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar dan praktik pembelajaran digital (Rahmawati & Nugroho, 2022). Selain itu, penelitian terbaru menunjukkan

bahwa E-LKPD dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri, meningkatkan kreativitas, serta mengatasi keterbatasan waktu belajar di sekolah melalui aktivitas proyek dan tugas digital yang dapat diakses kapan saja (Putri, dkk., 2024).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Zahroh & Yuliani (2021) tentang E- LKPD didapatkan hasil bahwa E-LKPD yang dikembangkan dinyatakan dapat melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi pembelajaran. E- LKPD tidak hanya praktis namun juga efektif dalam implementasinya dalam pembelajaran. Hasil penelitian Meilisa (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran E-LKPD menggambar mode digital telah melalui proses validasi dengan hasil yang sangat memuaskan, yaitu memperoleh skor 94% dari ahli materi dan 87,4% dari ahli media, yang keduanya berada pada kategori “Sangat Baik”. Selain itu, dari uji coba kelompok, E-LKPD ini juga menunjukkan kelayakan tinggi dengan hasil 80% (Baik) pada kelompok kecil, 87,5% (Sangat Baik) pada kelompok sedang, dan 92,8% (Sangat Baik) pada kelompok besar.

Membuktikan bahwa E-LKPD menggambar mode secara digital layak digunakan dalam proses pembelajaran keterampilan desain busana di SMK. Kegiatan pembelajaran dengan E-LKPD berbasis aplikasi seperti Ibis Paint X sangat relevan dengan dunia kerja industri fashion, di mana keterampilan mendesain digital telah menjadi standar utama dalam proses perancangan busana yang efisien, profesional, dan kompetitif.

Dengan demikian, penerapan media ini secara langsung memberikan dampak positif terhadap kesiapan siswa memasuki dunia kerja berbasis teknologi desain digital.

Selain itu, berdasarkan temuan dalam jurnal oleh Fitriani & Lestari (2023), media pembelajaran berbasis digital seperti E-LKPD mampu meningkatkan hasil belajar ranah psikomotorik siswa SMK secara signifikan, terutama pada kompetensi keterampilan menggambar mode. Hal serupa juga diungkapkan oleh Anjani & Suhendra (2022) bahwa pembelajaran menggunakan instrumen berbasis praktik digital mendorong siswa lebih aktif, mandiri, dan teliti dalam memproduksi karya desain. Aktivitas menggambar digital tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis, tetapi juga melatih ketekunan, koordinasi mata dan tangan, serta kreativitas, yang merupakan inti dari keterampilan psikomotorik dalam pembelajaran vokasional.

Pelajaran Menggambar Mode melibatkan pemahaman mendalam yang tidak hanya dapat diperoleh melalui pemahaman teori, tetapi juga melalui penerapan keterampilan praktis. Oleh karena itu, guru perlu menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan tersebut. Peserta didik memerlukan pemahaman konsep melalui pemberian materi, tugas, dan kegiatan yang disusun secara sistematis dalam proses pembelajaran. E-LKPD menjadi alat yang sangat penting karena mampu membantu peserta didik dalam memahami materi dan menguasai keterampilan desain busana secara digital.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik melakukan penelitian deskriptif mengenai **“Hasil Belajar Menggunakan Media**

Pembelajaran E-LKPD Menggambar Mode Secara Digital Pada Siswa SMK Swasta Hidayatul Insani Abadi.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat ditemukan beberapa permasalahan yang diidentifikasi antara lain:

1. Belum optimalnya penggunaan media pembelajaran E-LKPD dalam pembelajaran menggambar mode digital.
2. Menggambarkan kemampuan psikomotorik siswa menggunakan E-LKPD dalam pembelajaran menggambar mode.
3. Mengkaji bagaimana mana kemampuan psikomotorik siswa menggunakan E-LKPD dalam pembelajaran menggambar mode.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan terarah, maka dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian membahas penggunaan E-LKPD dalam pembelajaran menggambar mode secara digital menggunakan Ibis Paint X.
2. Penelitian ini melihat hasil belajar Psikomotor siswa yang mencakup kemampuan keterampilan menggambar mode secara digital.
3. Penelitian ini dilakukan pada rentang waktu satu semester tahun ajaran 2025/2026.
4. Materi yang digunakan dalam penelitian sebagaimana sudah dideskripsikan pada media E-LKPD, yaitu Keterampilan menggambar mode secara digital.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka dapat dirumuskan Bagaimana hasil belajar psikomotorik (keterampilan) siswa menggunakan E-LKPD menggambar mode secara digital pada siswa SMK Swasta Hidayatul Insani Abadi.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka tujuan dari penelitian ini untuk melihat hasil belajar psikomotorik (keterampilan) menggunakan E-LKPD menggambar mode secara digital pada siswa SMK Swasta Hidayatul Insani Abadi.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

a. Bagi peserta didik

- 1) Mempermudah peserta didik dalam memahami dan menerapkan materi desain teknis secara digital menggunakan aplikasi Ibis Paint X.
- 2) Dapat mendukung aktivitas belajar mandiri dalam meningkatkan penguasaan konsep dan keterampilan mendesain busana secara digital.

b. Bagi sekolah

- 1) Menjadi sumber belajar di sekolah yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran menggambar mode dan meningkatkan prestasi peserta didik.

- 2) Menjadi bahan informasi di sekolah tentang pengembangan pembelajaran menggunakan E-LKPD dan mengoptimalkan pembelajaran sehingga dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.

c. Bagi peneliti

- 1) Menambah pengalaman dan wawasan peneliti dalam melakukan penelitian dan memecahkan masalah.
- 2) Sebagai syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Tata busana Universitas Negeri Medan.

