

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan pada abad 21 bertujuan untuk mewujudkan cita-cita bangsa yang terdapat pada pembukaan Undang Undang Dasar 1945 yang salah satunya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan mampu menghasilkan sumber daya manusia yang cerdas dan berkualitas melalui ilmu pengetahuan, budi pekerti luhur, moral, dan keahlian dalam suatu keterampilan sehingga sumber daya manusia mampu bersaing dengan negara lain dan turut serta dalam proses pembangunan negara. Pendidikan dapat diperoleh dari berbagai jalur seperti jalur formal, non formal dan informal. Triyono (2019) mengungkapkan bahwa pendidikan formal biasa disebut sebagai pendidikan persekolahan yang pelaksanaannya diselenggarakan oleh pemerintah pusat ke seluruh daerah di Indonesia melalui kementerian dan dinas pendidikan dengan rangkaian jenjang pendidikan yang telah baku seperti SD, SMP, SMA, SMK dan perguruan tinggi.

Usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan terus dilakukan oleh pemerintah melalui perbaikan kurikulum yang semakin berorientasi pada teknologi, perbaikan sarana dan prasarana pendidikan, pengembangan materi pembelajaran, serta melakukan pelatihan bagi guru agar lebih cakap teknologi dan mampu beradaptasi pada perubahan zaman. Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 menyatakan karakteristik pembelajaran abad 21 menuntut pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*). Sejalan dengan hal tersebut peserta didik diharapkan memiliki kemampuan dalam mencari tahu , merumuskan masalah,

kritis dalam berpikir, serta mampu bekerja sama untuk menemukan solusi dari suatu permasalahan (Daryanto & Karim, 2017).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan formal di Indonesia sebagaimana ditegaskan dalam penjelasan Pasal 15 Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003, SMK merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. SMK sebagai lembaga pendidikan memiliki bidang keahlian yang berbeda-beda menyesuaikan dengan lapangan pekerjaan yang ada, salah satunya yaitu keahlian Tata Busana yang terdapat pada SMK kelompok Pariwisata.

SMK Pariwisata Imelda Medan merupakan salah satu lembaga pendidikan kejuruan kelompok pariwisata yang memiliki bidang keahlian tata busana. Bidang keahlian Tata Busana di SMK Pariwisata Imelda Medan memiliki beberapa kompetensi keahlian yang harus dicapai oleh peserta didik, salah satunya ialah mata pelajaran Tekstil. Mata pelajaran ini diajarkan pada siswa kelas X Tata Busana pada semester ganjil dan genap yang terdiri dari pembelajaran teori dan pembelajaran praktek.

Mata pelajaran Tekstil menjadi salah satu mata pelajaran produktif yang diajarkan di kelas X, dimana terdapat kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik dan indikator pencapaian kompetensi yang harus dicapai. Pada semester genap salah satu kompetensi dasar pelajarannya yaitu mengenal bahan tambahan pada busana dengan indikator pencapaiannya peserta didik mampu menjelaskan pengertian dan macam-macam bahan tambahan, peserta didik mampu menentukan pemilihan bahan tambahan sesuai bahan utama dan desain busana.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan bersama guru mata pelajaran Tekstil di SMK Pariwisata Imelda Medan, diketahui bahwa proses pembelajaran dimulai dengan penyampaian materi oleh guru menggunakan media pembelajaran berupa media cetak yaitu buku paket dari pemerintah, lembar kerja sederhana yang disusun oleh guru, dan *power point*. Pada saat guru menjelaskan materi mengenai bahan tambahan dari buku paket, pembahasan mengenai bahan tambahan hanya mengenai lining dan interlining, selain itu pembahasan pada materi interlining masih kurang lengkap karena hanya menjelaskan 3 jenis interlining sehingga belum sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Kebanyakan siswa masih kesulitan memahami materi khususnya mengenai penempatan interlining pada busana, hal ini terlihat pada hasil dari lembar kerja siswa dimana banyak siswa kurang tepat menjawab pertanyaan, selanjutnya ketika guru menguji pemahaman siswa mengenai fungsi dari viselin, kufner, dan trubenais banyak siswa yang masih salah menyebutkan fungsinya hal ini dapat terjadi karena siswa belum memahami dan mengenal bahan tambahan dengan baik.

Selama pembelajaran berlangsung ketika guru menjelaskan materi hanya beberapa peserta didik yang aktif menulis kembali materi yang telah disampaikan hal ini disebabkan oleh penyampaian materi masih didominasi oleh guru akibatnya pembelajaran hanya berfokus kepada guru (*teacher centered*). Siswa juga kurang antusias saat mengerjakan lembar kerja yang diberikan oleh guru karena lembar kerja yang dibuat kurang menarik, monoton dengan hanya memanfaatkan *Microsoft Word* sehingga dapat dikatakan bahwa lembar kerja tersebut kurang memanfaatkan media dan teknologi yang tersedia. Komponen yang terdapat di dalam lembar kerja

yang disusun oleh guru tidak lengkap hal ini terlihat dari komponen yang hanya terdiri dari identitas siswa, petunjuk belajar dan soal-soal latihan.

Karakter pembelajaran abad 21 yang dikemukakan oleh Jennifer & Hosnan (Daryanto & Karim, 2017) memfokuskan pembelajaran yang berpusat pada siswa, pembelajaran yang kolaboratif antara siswa dan orang lain, materi pelajaran berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, dan sekolah mampu memfasilitasi siswa agar terlibat dalam lingkungan sosialnya. Sedangkan pembelajaran yang telah dipaparkan masih kurang relevan dengan karakter pembelajaran abad 21 dimana peserta didik menjadi pasif karena hanya mendengar sajian dari guru kemudian fokus untuk menyelesaikan tugas, pada akhirnya peserta didik menjadi kurang termotivasi untuk mencari lebih lanjut tentang materi yang telah dipelajarinya.

Salah satu solusi yang dapat membantu guru untuk mengatasi berbagai permasalahan diatas ialah dengan menggunakan lembar kerja peserta didik (LKPD) interaktif pada proses pembelajaran. Trianto (2017) menyatakan bahwa LKPD merupakan panduan latihan siswa dalam melakukan suatu kegiatan dalam pembelajaran memecahkan masalah atau menganalisis untuk mengembangkan seluruh aspek kognitif, aspek eksperimen, dan aspek demonstrasi. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Dewi dan Susilowibowo (2016) menunjukkan bahwa LKPD dapat membantu siswa dalam pembelajaran, hal ini disebabkan karena didalam LKPD terdapat ringkasan materi dari berbagai sumber buku, soal latihan, dan petunjuk pembelajaran sehingga menciptakan pembelajaran yang efektif. Lembar kerja yang digunakan oleh guru masih sangat sederhana sehingga diperlukan lembar kerja yang lebih lengkap yang mampu memotivasi peserta didik dalam

pembelajaran agar lebih aktif, kreatif, memiliki pemikiran yang lebih kritis, mampu memahami makna materi yang sedang dipelajari serta mampu memahami pelajarannya dengan baik agar nantinya dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-harinya.

Pelaksanaan pembelajaran Tekstil materi Bahan Tambahan di kelas X Busana yang telah dipaparkan ditemukan fakta bahwa siswa masih kurang aktif karena selama pembelajaran berlangsung kegiatan belajar masih didominasi oleh guru (*teacher centered*) dimulai dari pemaparan materi sampai pemberian tugas latihan. Hal ini masih kurang sesuai dengan pembelajaran abad 21 maka dari itu diperlukan variasi baru dalam pembelajaran, *Problem Based Learning* (PBL) menjadi model pembelajaran yang tepat untuk mengatasi permasalahan diatas, hal ini didukung oleh Yulia (2018) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa E-LKPD berbasis PBL mampu meningkatkan aktifitas siswa selama pembelajaran serta mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa khususnya untuk pembelajaran dalam jaringan. Sejalan dengan pendapat sebelumnya Shoimin (2016) yang menyatakan bahwa pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) diarahkan oleh suatu permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari sebagai konteks belajar bagi peserta didik berpikir kritis, terampil memecahkan masalah dan mampu menemukan pengetahuan baru.

Perkembangan teknologi dan informasi (TIK) mengalami laju yang cukup pesat sehingga memiliki dampak pada bidang pendidikan dimana terdapat perkembangan terus menerus pada strategi dan pola pembelajaran yang beralih menjadi dalam jaringan (daring) yang tak terbatas dari sebelumnya yang hanya

dilakukan di ruang kelas. Lembar kerja yang digunakan selama pembelajaran masih terdapat dalam bentuk media cetak (*print out*) sehingga penggunaannya kurang efektif dan kurang praktis, maka dari itu untuk mengoptimalkan pembelajaran khususnya pada LKPD diperlukan pengembangan dengan memanfaatkan teknologi sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad 21.

LKPD dapat dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi menjadi lebih interaktif salah satunya menggunakan LKPD elektronik (E-LKPD) yang berupa panduan kerja bagi peserta didik dalam bentuk elektronik dengan tujuan untuk memudahkan siswa memahami materi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Lathifah (2021) menyimpulkan bahwa E-LKPD memberikan memiliki banyak keunggulan diantaranya fitur yang menarik, penggunaannya yang mudah, praktis, memudahkan guru dalam mengoreksi hasil, serta menciptakan media pembelajaran interaktif dan menyenangkan.

Pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan guru dapat diciptakan dengan memanfaatkan website *liveworksheet*, E-LKPD dengan website *liveworksheet* dalam penggunaannya memanfaatkan teknologi terkini seperti penggunaan berbagai jenis tulisan, beragam jenis animasi dan ilustrasi, mampu menggunakan dan menghasilkan suara, menampilkan video dan memiliki berbagai jenis model pertanyaan, keunggulan website *liveworksheet* dapat menciptakan suasana baru dan menyenangkan untuk siswa dan guru hal ini didukung oleh penelitian yang telah dilakukan Andriyani (2021) disimpulkan bahwa E-LKPD *liveworksheet* dapat meningkatkan antusiasme siswa selama pembelajaran yang ditunjukkan siswa melalui kemandirian mengerjakan E-LKPD, siswa aktif menyampaikan pendapat, rasa ingin tahu menjadi lebih tinggi.

Selama ini evaluasi hasil belajar peserta didik mata pelajaran Tekstil di kelas X guru menggunakan lembar kerja sederhana dalam bentuk cetak (*print out*) namun komponen lembar kerja tersebut masih kurang lengkap dan dalam penggunaannya belum memanfaatkan teknologi secara optimal sehingga kurang memotivasi peserta didik selama pembelajaran berlangsung hal ini juga didukung dari hasil angket kebutuhan guru dan peserta didik yang menunjukkan bahwa lembar kerja diharapkan mampu mempermudah penyampaian materi, meningkatkan aktivitas peserta didik selama pembelajaran, dan menambah pengetahuan peserta didik. Untuk itu diperlukan pengembangan lembar kerja sederhana menjadi Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) untuk mendukung dan meningkatkan pembelajaran peserta didik. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan E-LKPD *Liveworksheet* Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran Tekstil Kelas X Busana SMK Pariwisata Imelda Medan”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka terdapat beberapa permasalahan yang diidentifikasi sebagai berikut :

1. Materi pada bahan tambahan kurang lengkap sehingga kurang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.
2. Siswa sulit mengingat dan mengenali jenis-jenis interlining karena penyampaian materi kurang menarik.

3. Siswa dalam pembelajaran kurang interaktif karena proses pembelajaran masih berfokus pada guru (*teacher centered*) sehingga kurang relevan dengan karakter pembelajaran abad 21.
4. Lembar kerja belum memanfaatkan teknologi secara optimal.
5. Komponen dalam lembar kerja yang disusun oleh guru kurang lengkap.
6. E-LKPD *liveworksheet* belum pernah diterapkan pada mata pelajaran Tekstil.
7. Mengetahui kelayakan dari media pembelajaran E-LKPD *liveworksheet*.

1.3. Batasan Masalah

Masalah yang telah diidentifikasi diatas masih luas, sehingga perlu dilakukan pembatasan masalah untuk lebih memfokuskan ruang lingkup penelitian. Pada penelitian ini masalah yang akan diteliti dibatasi hanya pada ruang lingkup sebagai berikut :

1. Lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD) dengan website *liveworksheet*.
2. Mata pelajaran Tekstil dengan kompetensi dasar menjelaskan pemilihan bahan tambahan pada materi underlining, interfacing, interlining dan lining.
3. Penelitian dilakukan pada siswa kelas X Tata busana SMK Pariwisata Imelda Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan E-LKPD *Liveworksheet* berbasis *Problem Based Learning* pada materi bahan tambahan mata pelajaran tekstil berdasarkan uji validitas dan uji praktikalitas di kelas X Busana SMK Pariwisata Imelda?
2. Bagaimana kelayakan E-LKPD *Liveworksheet* berbasis *Problem Based Learning* pada materi bahan tambahan mata pelajaran tekstil yang dikembangkan berdasarkan uji efektifitas di kelas X Busana SMK Pariwisata Imelda ?

1.5. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengembangan E-LKPD *Liveworksheet* berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran tekstil di kelas X Busana SMK Pariwisata Imelda.
2. Untuk mengetahui kelayakan melalui uji validitas dan uji kelayakan E-LKPD *Liveworksheet* berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran tekstil di kelas X Busana SMK Pariwisata Imelda

1.6. Manfaat Penelitian

Selain mempunyai tujuan yang hendak dicapai, suatu penelitian ilmiah juga memiliki manfaat. Adapun manfaat yang diharapkan penulis dari penelitian ini sebagai berikut :

1.6.1. Bagi Peserta Didik

- a. Meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran mata pelajaran tekstil.

- b. Membantu peserta didik dalam memahami materi baik secara individu maupun kelompok belajar khususnya materi bahan tambahan.
- c. Meningkatkan kemampuan peserta didik untuk mengaplikasikan materi pelajaran dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Memudahkan pembelajaran secara daring dengan perangkat pembelajaran yang mudah diakses.
- e. Memperluas sumber belajar peserta didik.

1.6.2. Bagi Pendidik

- a. Bahan ajar yang interaktif dan efisien yang digunakan pendidik sebagai fasilitator dalam pembelajaran.
- b. Memberikan inovasi pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar elektronik.
- c. Meningkatkan kualitas pendidik karena memungkinkan pendidik untuk menggali informasi lebih luas dan tidak terbatas.

1.6.3. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan, wawasan dan keterampilan dalam perangkat pembelajaran sehingga dapat berkontribusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

1.6.4. Bagi Sekolah

Hasil penelitian akan menjadi kontribusi pengembangan bahan ajar yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi secara optimal untuk SMK Pariwisata Imelda Medan sesuai dengan karakter pembelajaran abad 21.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian ini berupa :

1. Lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD) berbentuk *soft file*

yang menarik dan dapat diakses secara *online*.

3. Lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD) yang dikembangkan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi bahan tambahan
4. mata pelajaran Tekstil sesuai dengan silabus di sekolah SMK Pariwisata Imelda Medan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD) pada penelitian ini karena E-LKPD dapat membantu menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, selain itu E-LKPD mampu memenuhi karakter pembelajaran abad 21.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan antara lain:

1. Pengembangan dilakukan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di tingkat sekolah menengah kejuruan khususnya program keahlian tata busana pada kelas X di sekolah SMK Pariwisata Imelda Medan.
2. Pengembangan produk berupa lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD) yang mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif.
3. Keterbatasan waktu yang tersedia menyebabkan pengembangan hanya untuk materi bahan tambahan pada mata pelajaran tekstil.