

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah indikator yang menentukan sebuah kemajuan bangsa, sehingga semakin meningkat kualitas dari pendidikan tersebut maka semakin meningkat pula sumber daya manusianya. Sebagaimana yang tertulis dalam PP Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 1 yaitu: 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.

Salah satu lembaga pendidikan yang terdapat di Indonesia adalah Sekolah Menengah Kejuruan. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP/MTs atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama/ setara SMP/MTs (UU Nomor 20 Tahun 2013, Pasal 18 ayat 3). Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu (UU Nomor 20 Tahun 2013, Pasal 15).

SMKN 8 Medan merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang terdapat di kota Medan yang beralamat di jalan Dr. Mansyur/ Jalan SMTK Medan, Padang Bulan Selayang, Kota Medan. Sekolah SMK tersebut memiliki 4

program keahlian yaitu: tata boga, tata kecantikan, tata busana dan akomodasi perhotelan. Program Keahlian Tata busana merupakan salah satu program keahlian yang bertujuan menjadi program keahlian bertaraf nasional/ internasional yang mampu menyiapkan tenaga kerja kompeten dengan membekali peserta didik dengan pengetahuan sikap dan keterampilan bidang tata busana dalam dunia industri. Dasar program keahlian tata busana pada kelas X yaitu meliputi : pengetahuan tekstil, dasar busana, dasar pola, dan dasar teknologi menjahit. Kompetensi tata busana juga dilengkapi paket keahlian yaitu : pembuatan pola, pembuatan busana *costume made*, pembuatan busana industri, dan pengembangan produk kreatif.

Membuat pola adalah salah satu pembelajaran produktif yang mengajarkan tentang konsep dasar dimana peserta didik diarahkan dalam memiliki pengetahuan, keterampilan dan kemampuan dasar dalam bidang pola busana dimana menjadi dasar keterampilan dalam membuat busana yang dapat diterapkan dalam dunia usaha dan dunia industri. Pembelajaran produktif sebaiknya dilakukan dengan cara berpusat pada peserta didik. Hal ini untuk menumbuhkan kemampuan berfikir, bekerja dan memecahkan masalah dengan cara peserta didik sendiri. Oleh sebab itu pembelajaran produktif di SMK menekankan pada kemandirian peserta didik dan memberikan pengalaman belajar secara langsung materi yang dipelajari.

Secara umum, sistem atau metode pembuatan pola dasar busana terdiri atas beberapa metode yaitu: pola dasar metode Soen, J.H. Meyneke, *Dressmaking*, Danckaerts, Charmant, Cuppens Geurs, Bunka, dan lain-lain. Salah satu metode

pembuatan pola dasar yang sering diterapkan di sekolah-sekolah menengah kejuruan, termasuk di SMK N 8 Medan tersebut adalah metode *dressmaking*. Menurut Ernawati (2013), menyatakan pola dasar sistem *dressmaking* merupakan pola dasar badan yang dibuat terpisah dari pola depan dan belakang. Kebaikan dari pola tersebut yaitu lipit kup yang cukup baik untuk orang bertubuh kurus dan sedang dan lipit kup berada di bagian sisi.

Berdasarkan studi awal yang dilakukan di SMKN 8 Medan dengan menggunakan metode wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran membuat pola diperoleh data bahwa belum terdapat sumber belajar atau bahan ajar yang menjadi pegangan bagi peserta didik. Hal tersebut disertai hasil observasi di kelas, dimana proses pembelajaran berpusat pada guru. Guru memiliki modul tersendiri dan pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru menjelaskan materi di depan kelas dan peserta didik menyalin kembali di buku catatan masing-masing. Sehingga satu-satunya sumber informasi yang didapat oleh peserta didik yaitu hanya berdasarkan materi yang diberikan oleh guru. Hal ini menyebabkan peserta didik menjadi terbatas untuk melakukan pengembangan diri dengan potensi yang dimiliki sesuai dengan bidang keahliannya. Pada saat pembelajaran membuat pola, banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami alur/urutan dalam menggambar pola dasar tersebut. Hal itu disebabkan karena proses penalaran setiap peserta didik berbeda satu dengan yang lain, sehingga guru memilih untuk melanjutkan proses pembelajaran tanpa mengetahui kendala yang dialami oleh peserta didik. Peneliti juga menemukan bahwasanya beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat rumus yang

terdapat pada pola dasar dialami oleh para peserta didik. Keadaan semakin sulit disaat pandemi Covid-19 sedang melanda dunia, dan bidang pendidikan mengalami perubahan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran secara tatap muka telah ditiadakan dan dilaksanakan dengan cara daring atau pembelajaran jarak jauh. Hal itu memberikan dampak pada nilai yang diperoleh peserta didik tidak mencapai KKM, dikarenakan guru bidang studi belum siap dalam menanggapi situasi seperti ini. Pada saat proses pembelajaran jarak jauh berlangsung, guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal tersebut terlihat jelas pada saat ulangan harian sedang berlangsung, peserta didik kesulitan mengingat rumus sehingga hasil dari pola dasar yang dibuat oleh peserta didik, belum sesuai dengan yang seharusnya.

Sebagai dampak dari permasalahan tersebut, pada saat guru melakukan ulangan harian 32,25% nilai peserta didik berada dibawah KKM. Data tersebut diperoleh dari dokumentasi guru bidang studi membuat pola kelas X Tata Busana 5 SMKN 8 Medan.

Berikut adalah perolehan nilai ulangan hasil ulangan harian pada kompetensi membuat pola dasar busana.

Tabel 1. Hasil Ulangan Harian pada Kelas XTb 5
Jurusan Tata Busana
SMKN 8 Medan

Tahun Ajaran	Skor	Total Peserta didik	Persentase (%)	Kategori
2021/2022	90-100	7	20,58%	Sangat kompeten
	80-89	4	11,76%	Kompeten
	75-79	12	35,29%	Cukup kompeten

	<75	11	32,35	Tidak kompeten
	Jumlah	34	100%	

Sumber : Dokumentasi Guru Bidang studi Membuat Pola Kelas X Tata Busana 5 SMKN 8 Medan.

Kualitas pendidikan sangat erat hubungannya dengan pengembangan media pembelajaran. Pada revolusi industri 4.0, teknologi memiliki peran yang sangat penting dalam mewujudkan sebuah proses pembelajaran yang inovatif dan juga modern dengan adanya pembelajaran secara elektronik. Media *e-learning* dalam proses belajar mengajar, dengan mengandalkan internet peserta didik menjadi lebih dekat dengan pembelajaran terutama saat diterapkannya pembelajaran jarak jauh (PJJ) (Mubarok et al., 2018). Salah satu media yang digunakan untuk pembelajaran jarak jauh yaitu *e-module*.

Modul elektronik juga dapat disertakan link, dilengkapi dengan animasi dan gambar yang bergerak sehingga terciptalah pengalaman belajar yang baru dan tidak membosankan (Hafsah et al., 2016) (Serevina et al., 2018), menampilkan gambar dengan warna jelas, video pembelajaran juga dapat disisipkan, dan tes formatif yang dilengkapi dengan pengiriman umpan balik secara otomatis juga bisa disertakan sehingga peserta didik dapat mengetahui hasil evaluasi yang dikerjakannya (Zulkarnain et al., 2016). Namun *E-Module* juga memiliki sisi pandang lain, terkadang materi yang disajikan kurang lengkap, gambar visual yang disajikan juga terkadang kurang menarik, dan yang sering terjadi link yang tertera tidak dapat diakses (Suarsana & Mahayukti, 2016). Sehingga dapat disimpulkan bahwa *e-module* merupakan salah satu media pembelajaran modul dalam bentuk elektronik yang menyajikan teks, gambar, video, suara, dll.

Sehingga peran *e-module* dalam pembelajaran sangat membantu peserta didik sebagai media pembelajaran yang dapat menuntun kemandirian peserta didik dalam menguasai materi sesuai dengan kemampuannya masing-masing.

Melihat pentingnya peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran membuat pola, penulis tertarik dalam melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran dalam bentuk elektronik. Dimana tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta sedang diterapkannya proses pembelajaran jarak jauh, media pembelajaran *e-module* menjadi salah satu pilihan yang tepat. Media tersebut juga dipilih berdasarkan indikator dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang sedang berlaku pada sekolah tersebut.

Sesuai dengan penjelasan diatas beserta masalahnya, penulis berminat dalam membuat penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Pola Dasar Konstruksi Menggunakan *E-Module* pada Kelas X SMKN 8 Medan”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang sudah dijabarkan diatas bisa diidentifikasi masalah-masalah yang dapat diuraikan dibawah ini :

1. *Teacher centered* (guru sebagai pusat dari pembelajaran/ satu satunya sumber informasi) masih menjadi model pengembangan yang diterapkan di dalam proses pembelajaran.

2. Belum tersedianya sumber bahan ajar yang dipegang oleh peserta didik yang mana sumber bahan ajar itu dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran secara mandiri.
3. Pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami alur/ urutan rumus-rumus yang terdapat pada pola dasar. Sehingga ketika ulangan harian sedang dilaksanakan peserta didik sulit mengingat rumus yang seharusnya digunakan.
4. Pandemi virus Covid-19 yang mengakibatkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif, dimana pembelajaran dilakukan secara daring sehingga tidak memungkinkan guru dan peserta didik untuk melakukan pembelajaran tatap muka secara langsung.
5. Hasil ulangan harian yang diberikan guru kepada peserta didik pada kompetensi dasar 4.2 yaitu membuat pola dasar busana teknik konstruksi belum maksimal, dikarenakan belum tercapainya skor KKM yang sudah ditentukan yaitu 75.
6. Ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang pesat, menuntut peserta didik untuk lebih tanggap terhadap teknologi dan mendapatkan informasi dengan cepat. Dimana pada kondisi ini, sekolah diharapkan mampu menerapkan teknologi dalam proses pembelajaran.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, mengingat juga terbatasnya waktu dan kemampuan peneliti, maka peneliti menetapkan pembatasan masalah pada kompetensi dasar yaitu:

Kompetensi Dasar 4.2 : Membuat pola dasar busana teknik konstruksi.

Dimana penelitian ini akan membahas materi mengenai pembuatan pola busana teknik konstruksi mengikuti metode dressmaking. Penelitian ini dilakukan secara tatap muka namun dengan kapasitas peserta didik yang hadir hanya 50% sesuai dengan kebijakan pemerintah mengenai pembelajaran usai pandemi Covid 19.

1.4. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan *E-Module* bidang studi Pembuatan Pola dengan teknik konstruksi bidang keahlian Tata Busana kelas X SMKN 8 Medan?
2. Bagaimana tingkat validitas *E-Module* pembelajaran yang dikembangkan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik?
3. Bagaimana tingkat praktikalitas *E-Module* pembelajaran yang dikembangkan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Berikut tujuan dalam penelitian pengembangan ini yaitu :

1. Mengembangkan *E-Module* bidang studi pembuatan pola dasar bidang keahlian tata busana kelas X SMKN 8 Medan.
2. Mengetahui tingkat validitas *E-Module* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik.
3. Mengetahui tingkat praktikalitas *E-Module* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik.

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Sesuai dengan tujuan diatas, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat yaitu :

1. Manfaat Secara Teoritis

Diharapkan hasil penelitian dan pengembangan dapat menambah wawasan serta mengembangkan pengetahuan mengenai cara mengembangkan *E-Module* pembelajaran.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Untuk peserta didik

E-Module pembelajaran ini dapat memberikan manfaat untuk peserta didik dalam hal meningkatkan nilai pada bidang studi tersebut.

b. Untuk guru

E-Module ini dapat memberikan manfaat berupa inspirasi belajar untuk mengembangkan media pembelajaran yang lainnya.

c. Untuk sekolah

E-Module ini memberikan manfaat berupa penambahan pada media pembelajaran yang dapat digunakan untuk kemajuan sekolah.

d. Bagi peneliti

E-Module pembelajaran ini memberikan manfaat dalam menambah pengetahuan dan pengalaman dalam menyusun dan membuat media pembelajaran berbasis elektronik. Sehingga hasil dari penelitian ini dapat memberikan referensi bagi penelitian selanjutnya.

1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Berikut merupakan spesifikasi yang diinginkan oleh penulis dalam penelitian pengembangan *E-Module* pembuatan pola dasar busana menggunakan sistem dressmaking pada kelas X mata pelajaran pembuatan pola bidang kompetensi Tata Busana ini yaitu:

1. Isi yang terdapat dalam *E-Module* dibuat berdasarkan materi Kompetensi Dasar 4.2. pada semester ganjil yaitu Membuat pola dasar badan dengan teknik konstruksi. Adapun indikator yang mencakup pembuatan pola dasar dengan teknik konstruksi, yaitu:
 - a. Menggunakan peralatan dalam membuat pola dasar badan dengan teknik konstruksi.
 - b. Menggambar pola dasar badan dengan teknik konstruksi berdasarkan ukuran pelanggan.
2. Pengembangan media yang akan dikembangkan merupakan penelitian dan pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Dessiminate*).

3. *E-Module* yang dikembangkan merupakan *E-Module* dengan format Epub dan dikonversikan melalui aplikasi Epub editor yaitu aplikasi Sigil.
4. *E-Module* dapat diakses dengan 2 cara, yaitu pertama melalui android dengan mendownload aplikasi pembaca *e-module* seperti *Thorium* dan memasukkan link yang telah disediakan. Menggunakan *e-module* melalui android dapat dilakukan secara *online dan offline*. Cara kedua yaitu melalui *Google Chrome* dengan mendownload aplikasi pembaca *e-module* melalui web yaitu *Thorium* yang dapat dibaca secara *online dan offline*.
5. *E-module* pembelajaran terdapat teks dan gambar yang secara detail menampilkan alur/ urutan dalam menggambar pola dasar metode *dressmaking* yang dapat menjawab permasalahan pada latar belakang masalah.
6. *E-module* juga disertai video yang menampilkan proses menggambar pola dasar dan audio yang memudahkan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Disertai link video juga yang dapat di akses di aplikasi Youtube.
7. Pada setiap akhir pembelajaran dalam *E-Module* disertai kesimpulan, uji kemampuan dan uji kompetensi. Uji kompetensi juga tersedia dalam bentuk link yang dapat diisi langsung oleh peserta didik melalui internet.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Penelitian “Pengembangan *E-Module* Pola Dasar Menggunakan Teknik Konstruksi Dressmaking Pada Bidang studi Membuat Pola Kelas X SMKN 8

Medan” penting dilakukan untuk membantu guru dalam menyediakan media pembelajaran berupa *E-Module* dalam penjelasan materi pelajaran yang memiliki peran penting untuk bidang keahlian produktif dan juga dalam dunia industri, dimana situasi Covid-19 membuat tidak mungkin untuk guru dan peserta didik bisa bertatap muka, dengan adanya modul yang berbasis elektronik, dapat memudahkan peserta didik untuk mengakses melalui internet, karena perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang. Sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan dan tertarik untuk belajar mandiri.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1. Asumsi

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan modul pembuatan pola dasar menggunakan sistem dressmaking pada bidang studi membuat pola adalah:

- a. Berdasarkan hasil penelitian Andre Diofanu (2020) menunjukkan bahwa kurangnya media pembelajaran bisa menjadi dasar dalam kurangnya pendukung pembelajaran. Hasil dari proses evaluasi menunjukkan efektivitas yang tinggi dan efisiensi yang tinggi berdasarkan hasil rata-rata angket respon peserta didik yang berskor 82,77 persen.
- b. Berdasarkan hasil analisis data penelitian dari Made Sri Astika Dewi (2020) bisa diambil kesimpulan yaitu adanya korelasi yang signifikan antara *E-Module* dengan hasil belajar peserta didik. Peserta didik dalam memanfaatkan *E-Module* interaktif mempunyai nilai belajar yang lebih bagus daripada peserta

didik yang memanfaatkan metode belajar yang konvensional. Hal itu terlihat dari diterapkannya nilai kelompok eksperimen adalah 87,77 sedangkan rata-rata hasil belajar kelompok kontrol sebesar 82,29.

1.9.2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Bahan ajar *E-Module* ini mencakup materi tentang membuat pola dasar wanita dewasa, mulai dari peralatan dan bahan-bahan yang dibutuhkan, pola dasar badan wanita, pola lengan dan pola rok wanita dengan sistem dressmaking, merepresentasikan pemeriksaan pola dengan teknik konstruksi. Sehingga dalam proses membuat pola selanjutnya, dibutuhkan bimbingan dari guru.
- b. Uji coba yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji coba terbatas.

THE
Character Building
UNIVERSITY