

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah.

Pembelajaran di abad 21 menuntut peserta didik untuk memiliki keterampilan belajar dan berinovasi baik menggunakan teknologi, media informasi, dapat bekerja, dan bertahan menggunakan keterampilan untuk hidup. Keterampilan tersebut dapat diperoleh peserta didik dengan proses pembelajaran yang dialami peserta didik. Pemerintah melalui Permendikbud nomor 22 tahun 2016 tentang standar proses (2016: 1) menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik

Pembelajaran abad 21 ini juga mengharuskan kemampuan pengembangan pengetahuan siswa harus aktif dalam proses pembelajaran siswa. Keaktifan tersebut dapat dicapai dengan penggunaan bahan ajar yang inovatif, variatif, menarik, kontekstual, dan sesuai dengan tingkat kebutuhan siswa. Digunakannya bahan ajar yang demikian, maka diharapkan proses pembelajaran yang menyenangkan dapat tercipta, sehingga dapat memicu terjadinya proses pembelajaran yang efektif. Modul yang mampu membuat proses pembelajaran Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi informasi membawa dampak positif dalam kemajuan dunia Pendidikan.

Pendidikan sendiri sebagai proses seseorang dalam memperoleh suatu ilmu pengetahuan baru, pemahaman baru dan cara beradaptasi dengan lingkungan yang

baru. Pendidikan harus berlangsung sebagai sistem pendidikan yang didalamnya terdapat rangkaian proses pembelajaran. Tingkat Pendidikan khususnya SMK yang proses pembelajarannya terus mengikuti perkembangan teknologi yang semakin canggih.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan pada jenjang menengah yang menyiapkan siswanya untuk memasuki dunia kerja dengan bekal ilmu pengetahuan dan keahlian. Ditegaskan dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal (15) yang menyatakan bahwa SMK sebagai bentuk satuan pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan siswa terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. SMK lebih bersifat produktif atau praktik dibandingkan teori yang bertujuan untuk membentuk kemampuan (*skill*) dari siswa sehingga siswa mampu, terampil, diterima dan bersaing di dunia kerja serta mampu mengelola usaha di bidang Tata Busana. Salah satu SMK tersebut adalah SMK Swasta T Amir Hamzah Indrapura yang beralamat di Jl Syarifuddin No. 39, Kelurahan Tanjung Kubah, Kec. Air Putih, Kab. Batubara Prov. Sumatera Utara, program keahlian di SMK tersebut Tata Busana.

Program keahlian tata busana di SMK Swasta T Amir Hamzah Indrapura memiliki mata pelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku, seperti di kelas XI salah satu mata pelajaran tersebut adalah Pembuatan Hiasan Busana yang merupakan salah satu mata pelajaran produktif, Kompetensi dasar pada mata pelajaran ini, yaitu Jenis dan Bentuk Hiasan di Identifikasi sesuai dengan Jenis Busana. Mata pelajaran ini juga meliputi beragam materi, salah satunya pembuatan Hiasan Busana, materi ini dipelajari di sekolah dengan melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan praktikum.

Mata pelajaran membuat hiasan busana merupakan teknik menghias busana yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya dalam bidang busana. Pelajaran membuat hiasan busana merupakan pelajaran yang wajib pada SMK jurusan tata busana. Pemahaman awal siswa tentang materi pembuatan hiasan busana sangatlah penting, khususnya dalam dunia industri *fashion* dan *design*. Pada penelitian ini penulis akan mengangkat motif-motif khas kain Tenun Melayu Batu Bara yang akan dikemas dalam bentuk media e-modul pembelajaran. Materi tersebut berfungsi untuk mempelajari alat dan bahan yang digunakan, cara mengutip motif, dan membuat macam-macam motif khas kain Tenun melayu Batu Bara tersebut, hal ini selaras dengan materi yang diajarkan di sekolah, dimana siswa diajarkan untuk mengenal motif-motif khas tenun melayu batu bara sehingga mereka dapat menjadi pelaku usaha khususnya pada produk busana dengan motif khas melayu batu bara.

Kain Tenun Melayu Batu Bara merupakan salah satu warisan budaya lokal, dimana dalam perkembangannya terus digunakan dalam berbagai aktivitas dan dapat menghasilkan berbagai jenis produk, yang dapat dimanfaatkan khususnya bagi masyarakat adat melayu. Kain Tenun Melayu Batu Bara memiliki warna kain yang cerah seperti, merah, kuning, biru, Hijau, dan Ungu. Selain itu kain Tenun Melayu Batu Bara memiliki berbagai motif – motif flora dan fauna, seperti motif pucuk betikam, pucuk Pandan, pucuk caul, bunga cempaka, tampuk Manggis, bunga tanjung, bunga jambang, bunga pucuk parang, bunga kol, bunga cempaka, bunga tabor, tolak berantai tolak penuh, pucuk rebung, siku kaluang, nasi manis (Loeqman, 2019).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan penulis diketahui bahwa, pada proses pembelajaran hiasan busana selama ini guru sudah menjelaskan tentang motif flora dan fauna, sementara motif yang terdapat dalam kain tenun batu bara juga memiliki unsur flora dan fauna, namun pengetahuan siswa tentang pembuatan desain hiasan busana khususnya pada kesesuaian pola motif hiasan yang masih rendah, hal ini disebabkan siswa merasa kesulitan dalam mempelajari materi tersebut. Guru juga menyatakan bahwa Penggunaan buku dalam proses pembelajaran pembuatan desain hiasan busana masih kurang maksimal, sehingga siswa kurang memahami bentuk – bentuk motif dan ragam hias. Selanjutnya dari hasil observasi tersebut juga diketahui bahwa hasil belajar siswa pada materi pembuatan desain hiasan busana masih terdapat nilai siswa yang belum melewati KKM, sehingga guru harus mengadakan remedial, selain itu siswa juga kurang memahami kesesuaian warna, dalam proses pembelajaran pembuatan desain hiasan busana juga diketahui guru sudah menyediakan sumber belajar seperti buku paket dan video, namun pada materi motif Dasar Kain Tenun Melayu Batu Bara, guru mengalami kendala keterbatasan bahan ajar yang tersedia dan hal ini tentu saja menyulitkan siswa dalam belajar.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti bertujuan untuk membuat media pembelajaran baru berupa E-modul (*elektronik Module*) yang menggunakan bantuan Software, yang mana E-Modul adalah suatu modul yang bentuknya digital/elektronik yang hanya bisa di baca dan dipergunakan melalui komputer, laptop, tablet, dan *smartphone*.

Menurut Putra, Wirawan dan Pradnyana (2017) terkait dengan penelitian pengembangan e-modul, di dapat hasil penelitian yang diperoleh terlihat bahwa

(1) Hasil rancangan dan implementasi e-modul yang telah dikembangkan pada mata pelajaran sistem komputer untuk kelas X Multimedia di SMK Negeri 3 Singaraja dinyatakan berhasil diterapkan berdasarkan beberapa uji yang dilakukan. (2) Hasil analisis data respon guru menunjukkan bahwa, didapatkan rata-rata skor respon sebesar 41%, jika dikonversikan ke dalam tabel penggolongan respon maka termasuk pada kategori positif. Untuk respon siswa terhadap pengembangan e-modul didapatkan rata-rata skor respon sebesar 64,74, jika dikonversikan ke dalam tabel penggolongan respon siswa termasuk pada kategori positif.

Berdasarkan uraian diatas, penggunaan media dalam suatu proses belajar mengajar sangat diperlukan karena mempunyai kelebihan teknis, mampu menyajikan konsep secara terpadu serta menjadi perantara dalam menyampaikan pesan sehingga pesan tersebut dapat dipahami oleh siswa, dengan adanya media sebagai saluran dalam menyampaikan pesan diharapkan timbulnya interaksi atau komunikasi yang baik antara guru dan siswa dalam membantu keefektifan proses pembelajaran. Salah satu proses yang dapat digunakan yaitu e-modul flipbook. selain itu juga media ini berupa media yang dapat membantu siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan selangkah demi selangkah secara langsung.

Pemanfaatan Media Pembelajaran dapat diaplikasikan dengan berbagai bentuk, bisa seperti video tutorial, e-modul, aplikasi berbasis android, dan sebagainya. Namun dalam penelitian ini penulis tertarik mengembangkan e-modul sebagai media belajar baru, E-modul yang dikembangkan akan berbentuk flipbook yang akan dikemas dengan menarik, Menurut Winkel e-modul adalah satuan program pembelajaran terkecil yang dapat dipelajari oleh siswa secara

perorangan, e-modul yang disusun secara sistematis serta dengan bahasa yang jelas dapat digunakan siswa selama proses pembelajaran, dan akan lebih mudah dimengerti sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, e-modul diberikan agar siswa dapat belajar secara mandiri. dalam penggunaan e-modul dimuat deProposal tentang tujuan pembelajaran, lembaran petunjuk pengajar yang menjelaskan cara mengajar yang efisien, bahan bacaan bagi siswa, lembar kunci jawaban pada lembar kerja siswa, dan alat-alat evaluasi pembelajaran. Dengan menggunakan e-modul, siswa diharapkan dapat mengukur sendiri tingkat penguasaan mereka terhadap materi yang dibahas pada setiap satu indikator pembelajaran (Utaminingsih, 2018).

Berdasarkan dari uraian di atas penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan E-Modul Mata Pelajaran Pembuatan Hiasan Busana Kelas XI Tata Busana SMK T.Amir Hamzah Indra Pura”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut: (1) Siswa masih kurang memahami motif – motif Dasar Khas Kain Melayu Batu Bara.(2) Pengetahuan siswa tentang pembuatan desain hiasan busana khususnya pada kesesuaian pola motif hiasan masih rendah. (3) Siswa masih kurang memahami kesesuaian warna pada Pembelajaran desain hiasan busana. (4) Penggunaan buku tentang bentuk motif Dasar Kain Tenun Melayu Batu Bara untuk siswa pada proses pembelajaran pembuatan desain hiasan kurang maksimal. (5) Proses pembelajaran pembuatan desain hiasan busana khususnya tentang bentuk motif Dasar Kain Tenun Melayu Batu Bara cenderung berpusat hanya pada guru dan video.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah tersebut, maka pengembangan e-modul dibatasi dalam ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk e-modul flipbook.
2. Materi pembelajaran meliputi kompetensi dasar membuat desain hiasan busana materi Motif Dasar atau Motif Pucuk Kain Khas Melayu Batu Bara.
3. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI Tata Busana SMK T.Amir Hamzah Indrapura.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan Batasan masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu :

- 1 Bagaimana mengembangkan e-modul pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana di SMK T.Amir Hamzah Indrapura?
- 2 Bagaimana kelayakan e-modul pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana di SMK T.Amir Hamzah Indrapura?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah:

- 1 Untuk mengembangkan e-modul pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana di SMK T.Amir Hamzah Indrapura.
- 2 Untuk mengetahui kelayakan e-modul pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana di SMK T.Amir Hamzah Indrapura.

### 1.6 Manfaat Penelitian :

Manfaat yang akan dicapai setelah penelitian ini dilaksanakan adalah :

#### 1.6.1 Bagi Siswa:

- a. Memberikan media belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.
- b. Dapat meningkatkan minat belajar dan membaca materi yang dipelajari.
- c. Sebagai bahan masukan bagi siswa Tata Busana SMK T.Amir Hamzah Indrapura dalam peningkatan pengetahuan tentang motif Khas Melayu Batu Bara.

#### 1.6.2 Bagi guru :

- a. Menyediakan media baru sebagai bahan ajar untuk mencapai tujuan pendidikan.
- b. Meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran di kelas.
- c. Memberikan inspirasi serta referensi kepada guru untuk menciptakan media belajar yang menyenangkan.

#### 1.6.2 Bagi Peneliti:

- a. Sebagai bahan masukan bagi penulis, untuk menambah wawasan mengenai pengembangan e-modul pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana

#### 1.6.3 Bagi Sekolah:

- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan e-modul pada mata pelajaran pembuatan hiasan busana ini, diantaranya:

1. E-modul dapat diakses secara *online* melalui website dari media elektronik yang dimiliki siswa

2. E-Modul berupa *software* yang dapat disimpan di Handphoe, Flashdisk dan media penyimpanan lainnya.
3. E-modul ini memiliki komponen-komponen yang memungkinkan siswa untuk mudah mempelajarinya.
4. E-modul ini dapat menarik perhatian siswa, karena materi disajikan dalam bentuk teks, gambar, dan video.
5. E-modul dilengkapi soal latihan sehingga siswa dapat mengukur kemampuan pemahaman materi yang dipelajarinya.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Dalam pengembangan e-modul berupa bahan ajar elektronik merupakan sumber bahan ajar yang dibutuhkan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Penggunaan e-modul dapat menarik perhatian siswa untuk memahami materi terlebih dahulu sebelum guru menjelaskan secara rinci dan menyeluruh tentang pembelajaran tersebut, sehingga guru dapat mempersingkat waktu dan hanya menjelaskan apa yang tidak dimengerti siswa saja. Dalam pengembangannya e-modul ini akan menggunakan bantuan *website* [online.flipbook.com](http://online.flipbook.com), dalam *website* ini kemampuan untuk membuat media flipbook cukup baik, dapat dimanfaatkan dalam proses pembuatan media pembelajaran dengan hasil akhir berbentuk *hyperlink*. Hasil akhir dapat didesain untuk akses yang mudah melalui *smartphone*, sesuai dengan keterbatasan pengguna media pembelajaran. Sehingga media ini, selain dapat digunakan untuk pembelajaran didalam kelas, dapat juga dijadikan media pembelajaran mandiri dirumah bagi siswa.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan e-modul ini terdapat beberapa asumsi:

- a. Proses belajar mengajar akan lebih mudah karena bahan ajar akan memperjelas pesan pembelajaran.
- b. Proses pembelajaran, guru akan berorientasi pada siswa dan menyediakan bahan ajar yang menyenangkan sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.
- c. E-modul memiliki kemampuan untuk menggabungkan audio visual dalam bentuk teks, gambar, animasi, dan video, sehingga dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran ini terdapat beberapa keterbatasan antara lain:

- a. Media pembelajaran ini hanya terbatas pada satu pokok materi yaitu pembuatan hiasan busana dengan Motif Khas Melayu Batu Bara.
- b. Pengembangan media pembelajaran ini digunakan khusus Kelas XI Tata Busana SMK T.Amir Hamzah Indrapura.
- c. Pengembangan media masih belum sempurna karena keterbatasan peneliti.